

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Juego Cooperativo y sus Efectos en las Habilidades
Socioemocionales en Niños De La Institución Educativa N°
512 Sullana 2023**

Tesis Presentada por:

Br. RETO ALBURQUEQUE, Maria Antonia

ID ORCID: 0000-0002-4107-6867

Br. RISCO VEGA, Jessica del Milagro

ID ORCID: 0000-0002-5471-9032

Para la Obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial

Programa de Profesionalización Docente

ASESORA

Mg. Angela Martina Bruno Seminario

ID ORCID: 0000-0002-3308-4509

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

PIURA – PERÚ

2025

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Juego Cooperativo y sus Efectos en las Habilidades
Socioemocionales en Niños de la Institución Educativa
N° 512 Sullana 2023**

Las Suscritas Declaran que es Original en su Contenido y Forma

Br. RETO ALBURQUEQUE María Antonia.....

Br. RISCO VEGA Jessica del Milagro.....



PIURA – PERÚ

2025



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, Mg. Angela Martina Bruno Seminario identificada con DNI N° 02690664 como asesora de la TESIS titulada: JUEGO COOPERATIVO Y SUS EFECTOS EN LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 512 SULLANA 2023 - Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes desarrollada por el investigador (a) MARÍA ANTONIA RETO ALBUROQUEQUE identificada con DNI N°70051484 y JESSICA DEL MILAGRO RISCO VEGA identificada con DNI N°43928412 egresado (a) del Programa de Profesionalización Docente- Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención de los Títulos Profesionales.

Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre, marzo del 2025


Mg. Angela Martina Bruno Seminario
DNI, N° 02690664

Mg. AMBS/JUI
bam

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

Certifica:

Que, la TESIS con fines de Obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial presentado por el investigador: JESSICA DEL MILAGRO RISCO VEGA y MARÍA ANTONIA RETO ALBURQUEQUE del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial denominado: JUEGO COOPERATIVO Y SUS EFECTOS EN LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 512 SULLANA 2023 – Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

15%

Distrito veintiséis de octubre, 08 AGO. 2025



Mg. AMBS/JUI
Bam.



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL
REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, MARÍA ANTONIA RETO ALBURQUEQUE, identificada con DNI N° 70051484, como autor (a) de la TESIS titulada: JUEGO COOPERATIVO Y SUS EFECTOS EN LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 512 SULLANA 2023- Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes; egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Títulos Profesionales.

Distrito Veintiséis de octubre, **08 AGO. 2025**

MARÍA ANTONIA RETO ALBURQUEQUE
DNI. N° 70051484

Mg. AMBS/JUI
Bam.



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL
REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, JESSICA DEL MILAGRO RISCO VEGA, identificada con DNI N° 43928412, como autor (a) de la TESIS titulada: JUEGO COOPERATIVO Y SUS EFECTOS EN LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 512 SULLANA 2023- Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes; egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Títulos Profesionales.

Distrito Veintiséis de octubre, **08 AGO. 2025**

JESSICA DEL MILAGRO RISCO VEGA

DNI. N° 43928412

Mg. AMBS/JUI
Bam.

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres JESSICA DEL MILAGRO RISCO VEGA, identificada con DNI N° 43928412
Correo electrónico jessica_risco@hotmail.com Código de alumno 43928412 ID ORCID
0000-0002-5471-9032

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS: Título de la TESIS

JUEGO COOPERATIVO Y SUS EFECTOS EN LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 512 SULLANA 2023.

Programa de Estudios
EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a)

Asesor (a) Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO

ID ORCID Asesor 0000-0002-3308-4509 DNI N° 02690664

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Linea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

JUEGOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y GAMIFICACIÓN

Distrito Veintiséis de octubre,



JESSICA DEL MILAGRO RISCO VEGA

DNI N° 43928412



Mg. AMBS/JUI
b.a.m.

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

6. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres **MARÍA ANTONIA RETO ALBURQUEQUE**, identificada con DNI N° 70051484 Correo electrónico anto_9854@hotmail.com Código de alumno 70051484 ID ORCID 0000-0002-4107-6867

7. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS: Título de la TESIS

JUEGO COOPERATIVO Y SUS EFECTOS EN LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 512-SULLANA 2023.

Programa de Estudios
EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a)

Asesor (a) Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO

ID ORCID Asesor 0000-0002-3308-4509 DNI N° 02690664

8. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

9. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

10. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Linea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

JUEGOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y GAMIFICACIÓN

Distrito Veintiséis de octubre,

08 AGO. 2025



MARÍA ANTONIA RETO ALBURQUEQUE

DNI N°70051484



Mg. AMBS/JUI
b.a.m.

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo, primero al dador de la vida, Dios, por brindarnos la oportunidad de desarrollarnos profesionalmente; a nuestra fuente de inspiración y apoyo constante, nuestras familias, por su amor incondicional y apoyo constante. A nuestros profesores y mentores, por su sabiduría compartida y por habernos guiado en el camino del conocimiento. Este logro no solo es nuestro, sino de todos ustedes que han estado a nuestro lado en este objetivo profesional. Esperamos que este trabajo sea un reflejo de nuestra gratitud y aprecio por cada uno de ustedes.

Agradecimiento

En el trayecto de esta investigación, queremos expresar nuestro más profundo agradecimiento a todas las personas e instituciones que han sido pilares fundamentales en la realización de esta.

A nuestra asesora y demás docentes, cuya experiencia y dedicación nos han iluminado en cada paso de este camino. Sus consejos sabios y su orientación experta han sido invaluable para dar forma a esta tesis.

A nuestras familias, por su amor incondicional, comprensión y sacrificio. Han sido nuestro pilar de fortaleza y la razón detrás de nuestros logros. Su apoyo inquebrantable ha sido la luz que nos ha guiado a través de este camino.

A todas las fuentes de información y datos que hemos utilizado en esta investigación, así como a las instituciones que nos brindaron acceso a sus recursos, les agradecemos por su contribución.

Índice de Contenidos

Caratula	I
Certificado de Índice de Similitud	4
Formato de Autorización para Publicación en el Repositorio	5
Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad	6
Informe de Asesor	8
Dedicatoria	9
Agradecimiento	10
Índice de Tablas	14
Índice de Figuras	16
Resumen	17
Introducción	19
Capítulo I: Planteamiento de la Investigación	21
1.1. Realidad Problemática	21
1.2. Formulación del Problema	23
1.3. Delimitación del Problema	24
1.4. Objetivos	25
1.4.1. Objetivo General	25
1.4.2. Objetivos Específicos	26
1.5. Justificación de la Investigación	26
Capítulo II: Marco teórico	29
2.1. Antecedentes de Estudios	29
2.1.1. Antecedentes Internacionales	29
2.1.2. Antecedentes Nacionales	29
2.2. Bases Teóricas	32
2.2.1. Juego Cooperativo	32
2.2.2. Desarrollo Socioemocional	44
2.3. Definiciones Operacionales	67

2.3.1.	Juego Cooperativo:.....	67
2.3.2.	Habilidades Socioemocionales:	67
Capítulo III:	Marco Metodológico	68
3.1.	Enfoque, Tipo y Nivel de investigación	68
3.2.	Diseño de la Investigación	69
3.3.	Población Muestra y Muestreo	70
3.3.1.	Población.....	70
3.3.2.	Muestra y Muestreo.....	71
3.4.	Hipótesis y Variables.....	72
3.4.1.	Hipótesis.....	72
3.4.2.	Operacionalización de Variables.....	74_Toc205050031
3.5.	Métodos de la Investigación.....	79
3.6.	Técnicas Instrumentos Aplicados.....	79
3.6.1.	Instrumento: Guía de observación estructurada sobre habilidades socioemocionales	80
3.7.	Procesamiento de la Información	82
Capítulo IV:	Resultados	83
4.1.	Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivo	83
4.1.1.	Análisis e Interpretación del Objetivo Específico 1:	83
4.1.2.	Análisis e Interpretación del Objetivo Específico 2:	99
4.1.3.	Análisis e Interpretación del Objetivo Específico 3:	114
4.2.	Contrastación de Hipótesis	124
4.3.	Discusión de Resultados.....	132
Conclusiones		134
Recomendaciones.....		136
Referencias Bibliográficas		137
Anexos		144
Matriz de consistencia		144
Instrumento.....		148
Base de datos validación de instrumento.....		150
Plan de intervención		152

Índice de carpeta pedagógica	153
I. Rúbricas de Evaluación	154
II. Diseño del plan de intervención.....	158
2.1. Datos generales del plan	158
2.1.1. Denominación del plan	158
2.1.2. Institución Educativa se llevó a cabo la intervención	158
2.1.3. Beneficiarios	158
2.1.4. Duración:.....	158
2.2. Justificación del plan de intervención	158
2.3. Metodología.....	160
2.4. Objetivos del plan.....	162
2.4.1. Objetivo general:.....	162
2.4.2. Objetivos específicos	162
2.5. Matriz curricular de la intervención pedagógica: Talleres de aprendizaje	163
2.6. Esquema de los talleres	167
2.7. Materiales para los talleres	170
2.8. Matriz de evaluación e indicadores	171
III. Planificador semanal	172
V. Anexos	199
Control de asistencia	199
Evidencias audiovisuales.....	200

Índice de Tablas

Tabla 1: Las Tres Primeras Etapas de Desarrollo según Erik Erikson	45
Tabla 2: Relación de competencias capacidades y desempeños con habilidades	59
Tabla 3: Habilidades Socioemocionales Según Minedu	60
Tabla 4: Distribución de la Población de Estudiantes de 4 años	65
Tabla 5: Distribución de la muestra.....	66
Tabla 6: Conciencia y Exploración de las Emociones	76
Tabla 7: Expresión y Comunicación de las Emociones	78
Tabla 8: Predisposición y Motivación Para el Trabajo	80
Tabla 9: Respeto a los Acuerdos y Tiempos en las Tareas que Realiza	81
Tabla 10: Comprensión de la Tarea a Realizar	82
Tabla 11: Colaboración y Cooperación Para la Culminación de Tareas	84
Tabla 12: Relaciones Efectivas y Saludables	86
Tabla 13: Comprensión e Interés por las emociones de los Otros	87
Tabla 14: Ofrecer Ayuda y Soporte Emocional	88
Tabla 15: Busca Ayuda y Consuelo en el Adulto	89
Tabla 16: Resultados de la Preprueba según Escala de Minedu	90
Tabla 17: Conciencia y Exploración de las Emociones	93
Tabla 18: Expresión y Comunicación de las Emociones	94
Tabla 19: Predisposición y Motivación Para el Trabajo	95
Tabla 20: Respeto a los Acuerdos y Tiempos en las Tareas que Realiza	97
Tabla 21: Comprensión de la Tarea a Realizar	98
Tabla 22: Colaboración y Cooperación Para la Culminación de Tareas	99
Tabla 23: Relaciones Efectivas y Saludables	101
Tabla 24: Comprensión e Interés por las emociones de los Otros	102
Tabla 25: Ofrecer Ayuda y Soporte Emocional	104
Tabla 26: Busca Ayuda y Consuelo en el Adulto	105
Tabla 27: Resultados de la Preprueba según Escala de Minedu	106
Tabla 28: Resumen de Dimensión Conciencia de las Emociones que Experimenta ...	108
Tabla 29: Resumen de Dimensión Regulación Emocional	110
Tabla 30: Resumen Dimensión Habilidades Sociales	112
Tabla 31: Resumen de Dimensión Empatía	114
Tabla 32: Resultados de la Prueba Kolmorov para Análisis de Normalidad	117
Tabla 33: Prueba de Homogeneidad de Varianza – Estadístico Levene	118
Tabla 34: Prueba Wilcoxon Hipótesis General	119
Tabla 35: Prueba U de Mann – Whitney para Contrastar hipótesis 1	119
Tabla 36: Prueba U de Mann – Whitney para Contrastar hipótesis 2	120
Tabla 37: Prueba U de Mann – Whitney para Contrastar hipótesis 3	121

Tabla 38: Diferencia de rangos de Wilconxon	122
Tabla 39: Prueba U de Mann – Whitney Hipótesis 2.....	123
Tabla 40: Prueba de Rangos de Wilcoxon Hipótesis 3.....	124

Índice de Figuras

Figura 1: Habilidades Socioemocionales según Goleman.....	52
Figura 2: Habilidades Socioemocionales según Bisquerra	54
Figura 3: Conciencia de las Emociones que Experimenta – Grupo Experimental	77
Figura 4: Expresión de lo que Siente – Grupo Experimental	78
Figura 5: Predisposición para el trabajo – Grupo Experimental	80
Figura 6: Autocontrol – Grupo Experimental	81
Figura 7: Comprensión de la Tarea a Realizar – Grupo Experimental	83
Figura 8: Colaboración y Cooperación – Grupo Experimental	84
Figura 9: Relaciones efectivas y saludables – Grupo Experimental.....	86
Figura 10: Comprensión de las Emociones de los Otros - Experimental.....	87
Figura 11: Ofrecer Ayuda y Soporte - Experimental.....	88
Figura 12: Busca Ayuda y consuelo en el adulto – Experimental.....	89
Figura 13: Resultados Preprueba según Escala Minedu Grupo Experimental.....	91
Figura 14: Resultados Preprueba según Escala Minedu Grupo Control.....	91
Figura 15: Conciencia de las Emociones que Experimenta – Grupo Experimental	93
Figura 16: Expresión de lo que Siente – Grupo Experimental	94
Figura 17: Predisposición para el trabajo – Grupo Experimental	96
Figura 18: Autocontrol – Grupo Experimental	97
Figura 19: Comprensión de la Tarea a Realizar – Grupo Experimental	98
Figura 20: Colaboración y Cooperación – Grupo Experimental	100
Figura 21: Relaciones efectivas y saludables – Grupo Experimental.....	101
Figura 22: Comprensión de las Emociones de los Otros - Experimental.....	103
Figura 23: Ofrecer Ayuda y Soporte - Experimental.....	104
Figura 24: Busca Ayuda y consuelo en el adulto – Experimental.....	105
Figura 25: Resultados Preprueba según Escala Minedu Grupo Experimental.....	106
Figura 26: Resultados Preprueba según Escala Minedu Grupo Control.....	106

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado juego cooperativo y sus efectos en las habilidades socioemocionales en niños de la institución educativa N° 512 de Sullana, tuvo como finalidad medir los efectos del juego cooperativo en las habilidades socioemocionales de los niños de cuatro años de dicha institución, donde previamente se detectó la problemática; este estudio se desarrolló a través de un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño Cuasi experimental y un muestreo no probabilístico. A pesar que el diseño Cuasi experimental no requiere grupo de control, se optó por incluirlo para fortalecer la credibilidad de la investigación. Cada grupo estuvo compuesto por 25 niños, a los cuales se aplicó pretest y posttest para evaluar los cambios en las habilidades socioemocionales. El instrumento utilizado fue la Guía de observación estructurada compuesta por 24 ítems que permitió medir la variable dependiente; para ello se elaboró un plan de intervención que consistía en doce talleres con diferentes juegos cooperativos enfocados a las habilidades socioemocionales. Para analizar los datos recopilados y contrastar las hipótesis formuladas, se aplicó técnicas de estadística descriptiva e inferencial; los resultados mostraron una mejora significativa en el grupo experimental; reduciendo el 76% de niños que estaban en el nivel “inicio” en el pretest a un 12% en el posttest, lo cual indica que el 64% de los niños migró al nivel “En proceso”; esta significancia fue respaldada por la Prueba estadística U de Withney que arrojó 0,000, permitiendo aceptar que el juego cooperativo mejoró las habilidades socioemocionales del grupo experimental, a diferencia del grupo control, cuyos resultados no mostraron variación significativa.

Abstract

The purpose of this research work entitled cooperative play and its effects on the socio-emotional skills in children of educational institution No. 512 of Sullana, was to measure the effects of cooperative play on the socio-emotional skills of four-year-old children of said institution. where the problem was previously detected; This study was developed through a quantitative, applied approach, with a Cuasi-experimental design and non-probabilistic sampling. Although the Cuasi-experimental design does not require a control group, it was chosen to include it to strengthen the credibility of the research. Each group was made up of 25 children, to whom a pretest and posttest were applied to evaluate changes in socioemotional skills. The instrument used was the structured observation guide composed of 24 items that allowed the dependent variable to be measured; To this end, an intervention plan was developed that consisted of twelve workshops with different cooperative games focused on socio-emotional skills. To analyze the data collected and contrast the formulated hypotheses, descriptive and inferential statistics techniques were applied; The results showed a significant improvement in the experimental group; reducing the 76% of children who were at the “beginning” level in the peretest to 12% in the posttest, which indicates that 64% of the children migrated to the “In process” level; This significance was supported by the Withney U statistical test that returned 0.000, allowing us to accept that the cooperative game improved the socio-emotional skills of the experimental group, unlike the control group, whose results did not show significant variation.

Introducción

El juego es una actividad intrínseca al desarrollo infantil que no solo proporciona entretenimiento, sino que también sirve como plataforma para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades socioemocionales. En este contexto, la presente investigación se centra en explorar el potencial de los juegos cooperativos como herramienta para mejorar las habilidades socioemocionales en niños de cuatro años. La motivación detrás de esta investigación surge de la creciente preocupación por el bienestar social y emocional de los niños de 4 años de la I.E.. N° 512 y la necesidad de encontrar enfoques efectivos para promover su desarrollo integral, que permitan dar solución a la problemática hallada durante las practicas preprofesionales.

El principal objetivo de este estudio es medir cómo la implementación de juegos cooperativos puede influir en las habilidades socioemocionales de los niños. Para lograr este objetivo, se ha adoptado un enfoque cuantitativo y un diseño Cuasi experimental, que permite evaluar el efecto de la intervención en un contexto educativo aplicado. La población objetivo de esta investigación son los niños de cuatro años matriculados en la Institución Educativa N° 512. La muestra no probabilística, consistió en dos grupos, experimental y control, de 25 niños cada uno; con características similares. A través de la prueba estadística no paramétrica U de Mann – Whitney, se aceptó la hipótesis alternativa que afirma que hay una mejora en las habilidades socioemocionales de los niños de cuatro años de la mencionada Institución, con los juegos cooperativos aplicados.

Se llevaron a cabo doce sesiones utilizando una variedad de juegos cooperativos diseñados para promover el desarrollo de habilidades socioemocionales. La comparación de los resultados antes y después de la implementación del plan de intervención reveló una mejora significativa en los niños del grupo experimental. Inicialmente, los resultados mostraban una situación inquietante; sin embargo, tras la

aplicación del plan de intervención, se observó una transformación positiva evidente. Este cambio sugiere que, aunque algunos niños aún están en proceso de mejora, han experimentado avances significativos desde su estado inicial. En contraste, el grupo de control, que no recibió el plan de intervención, no mostró mejoras comparables.

Esta investigación consta de cuatro capítulos en el primer capítulo se plantea, describe y formula el problema de investigación, así mismo señala los objetivos e hipótesis generales y específicos, las variables, justificación; mientras que, en el segundo capítulo, se encuentra el marco teórico, antecedentes, bases teóricas científicas, definiciones operacionales de cada variable Posteriormente, se dedica un capítulo a la metodología de la investigación, el cual indica el Enfoque, tipo y diseño, población y muestra e hipótesis y variables, instrumento aplicado y procesamiento de la información. Finalmente, en el cuarto capítulo, se realizó al análisis e interpretación de resultados, permitiendo contrastar las hipótesis planteadas en función de los objetivos de la investigación. Se discuten los hallazgos encontrados y se ofrecen explicaciones y reflexiones sobre su significado en relación con el problema de investigación. Por último, se presenta las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos.

Capítulo I

Planteamiento de la Investigación

1.1. Realidad Problemática

En los últimos años, se ha evidenciado un preocupante aumento en las manifestaciones de violencia y comportamientos agresivos en el entorno escolar, incluso en el nivel inicial. Esta situación revela una problemática de fondo: la escasa o deficiente formación de habilidades socioemocionales en los niños, competencias fundamentales para gestionar adecuadamente sus emociones, establecer relaciones positivas y resolver conflictos de manera pacífica. La escuela, como espacio formativo por excelencia, debe contribuir al desarrollo integral de los estudiantes; sin embargo, en muchos casos no está logrando generar entornos emocionalmente seguros y socialmente enriquecedores.

En el contexto peruano, esta realidad ha cobrado mayor visibilidad a partir del incremento sostenido de casos de violencia escolar. Según el Sistema Especializado en la Atención de Casos de Violencia Escolar (SÍSEVE), plataforma del MINEDU, entre septiembre de 2013 y junio de 2023 se han reportado a nivel nacional 568 casos de daño físico y emocional en el nivel inicial (jardín). De estos, 416 corresponden a hechos cometidos por personal de instituciones educativas hacia estudiantes y 152 entre escolares (bullying). En la región Piura, se registraron 221 casos (141 de personal docente y 80 entre estudiantes), y específicamente en la UGEL Sullana se reportaron 35 casos, de los cuales 28 fueron provocados por personal de la institución y 7 entre escolares.

Este aumento de casos coincide con el regreso a la presencialidad luego del confinamiento por la pandemia de COVID-19. Tal como lo reporta el diario La República (2022), desde que los estudiantes retomaron las clases presenciales se ha

observado un incremento de situaciones de hostigamiento entre escolares, lo cual evidencia la necesidad de abordar esta problemática de manera conjunta y multisectorial. Para los entes educativos, esta situación constituye una preocupación constante, ya que afecta directamente el bienestar emocional y la convivencia escolar.

El impacto de estas formas de agresión en los niños es profundo, especialmente en su desarrollo socioemocional. El Instituto Nacional de Salud Mental (2021) reporta un incremento de incidentes clínicos en niños y adolescentes, tales como la depresión y el temor a separarse de sus figuras de apego, afectando principalmente al 42,40 % de niños entre cuatro y once años. A ello se suma lo señalado por Oñederra (2018), quien sostiene que este temor puede generar efectos como baja autoestima, imagen negativa de sí mismo, inseguridad, alteraciones del estado de ánimo, e incluso comportamientos como el enojo, la timidez, el aislamiento social y la dificultad para establecer relaciones interpersonales. En esta línea, Castellanos (2021) afirma que los niños expuestos a situaciones conflictivas pueden experimentar retrocesos en su desarrollo emocional, mostrando signos como ansiedad, tristeza intensa o hiperactividad, lo que indica un malestar emocional significativo.

Estas afectaciones tienen una raíz común en la ausencia de experiencias tempranas que favorezcan la construcción de habilidades socioemocionales. Durante la primera infancia, los niños desarrollan estas habilidades a través de la interacción con sus pares y adultos significativos; sin embargo, durante la pandemia, este proceso se vio limitado por el confinamiento, ya que los menores no pudieron asistir a clases presenciales ni socializar con normalidad. En consecuencia, se restringió su oportunidad de aprender a reconocer, expresar y regular sus emociones en contextos compartidos, afectando su capacidad para vincularse de manera positiva con los demás.

Durante la realización de las prácticas preprofesionales en la Institución Educativa N.º 512 de Sullana, específicamente en el aula “Ternura” de cuatro años, se pudo observar —a través del seguimiento continuo y el registro en diarios de campo (ver Anexo 1)— que varios niños se encontraban en una etapa inicial del desarrollo de sus habilidades socioemocionales, lo cual se manifestaba en conductas propias de su

edad, como expresiones de frustración, episodios de llanto frecuente, dificultades para compartir, resistencia al trabajo colaborativo durante los talleres de psicomotricidad y pequeños conflictos con sus pares. Asimismo, se evidenció una participación limitada en actividades grupales y escasa respuesta a las preguntas formuladas por la docente, lo que sugiere la necesidad de fortalecer espacios pedagógicos que favorezcan el desarrollo emocional y social en esta etapa temprana.

Estas manifestaciones confirman que el desarrollo socioemocional en estos niños no se encuentra adecuadamente fortalecido, situación que incide negativamente en su convivencia escolar y aprendizaje. Frente a esta realidad, resulta necesario implementar estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo de habilidades como la empatía, la cooperación, la autorregulación emocional y la resolución de conflictos.

En este contexto, el juego cooperativo se presenta como una alternativa metodológica efectiva, ya que promueve la interacción positiva, la comunicación, el trabajo en equipo y el respeto mutuo entre los niños. A través del juego, los infantes aprenden de manera vivencial a compartir, a ponerse en el lugar del otro y a autorregular sus emociones, contribuyendo así a fortalecer su competencia socioemocional desde edades tempranas. Por ello, esta investigación se plantea analizar los efectos del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N.º 512 de Sullana durante el año 2023, partiendo de la necesidad urgente de generar entornos educativos más humanos, inclusivos y emocionalmente saludables.

1.2. Formulación del Problema

Luego de analizar la realidad problemática, este estudio surge como respuesta a la necesidad detectada en un grupo de niños de cuatro años que asisten a una institución educativa pública. Se ha evidenciado que estos niños presentan dificultades para emplear adecuadamente sus habilidades sociales y emocionales en contextos específicos de interacción dentro del aula, particularmente al relacionarse con sus

compañeros. Estas carencias afectan su convivencia, participación y adaptación al entorno escolar.

Ante esta situación, se plantea el siguiente problema de investigación: ¿Qué efectos tiene el juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N.º 512 – Sullana, en el año 2023?

1.3. Delimitación del Problema

1.3.1. Delimitación Temporal

La presente investigación se enmarca en el periodo correspondiente al año 2023, lapso durante el cual se identificó la problemática, se recolectaron los datos pertinentes, se aplicaron los instrumentos y se ejecutó el plan de intervención pedagógica.

1.3.2. Delimitación Espacial

El estudio se desarrolló en la Institución Educativa N.º 512 "Nuestra Señora de Lourdes", ubicada en la ciudad de Sullana, donde se evidenció la problemática planteada. La intervención se centró específicamente en el aula "Ternura" del nivel inicial, correspondiente a niños de cuatro años del turno mañana, conformado por un total de 25 estudiantes.

1.3.3. Delimitación Metodológica

La investigación se enmarca en un diseño cuasi experimental, lo cual implica ciertas limitaciones en cuanto al control absoluto de variables externas que podrían influir en las habilidades socioemocionales de los niños. No obstante, para minimizar este efecto, se trabajó con un grupo control conformado por niños de la misma edad y de la misma institución educativa, lo cual permite establecer comparaciones más confiables. Asimismo, el instrumento aplicado fue elaborado

considerando las características del grupo etario en estudio, asegurando su pertinencia y validez para niños de cuatro años.

1.3.4. Delimitación de las Unidades de Análisis

Las unidades de análisis comprenden exclusivamente a niños de cuatro años de edad que asisten al aula “Ternura” de la Institución Educativa N.º 512 de Sullana durante el año 2023 y que participaron en la aplicación del juego cooperativo como estrategia de intervención. En consecuencia, los resultados y conclusiones de esta investigación no son generalizables a otros grupos etarios ni a contextos educativos distintos al descrito.

1.3.5. Delimitación de las Variables de Investigación

La presente investigación considera como variables principales el juego cooperativo (variable independiente) y el desarrollo de habilidades socioemocionales (variable dependiente) en niños de cuatro años. Es importante precisar que las habilidades socioemocionales constituyen un constructo amplio y multidimensional, que incluye aspectos como la empatía, la autorregulación emocional, la expresión de emociones, la resolución de conflictos, la cooperación y la comunicación.

No obstante, este estudio se enfocará únicamente en aquellas dimensiones que se consideran pertinentes y propias del desarrollo evolutivo de los niños de cuatro años, de acuerdo con los referentes teóricos y pedagógicos del nivel inicial. Por tanto, no se pretende abordar la totalidad de las dimensiones del constructo, sino aquellas que pueden ser observadas y estimuladas de manera efectiva mediante la estrategia del juego cooperativo en el contexto educativo seleccionado.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Medir los efectos del juego cooperativo en las habilidades socioemocionales de los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 512 – Sullana 2023.

1.4.2. Objetivos Específicos

- a) Identificar los resultados del nivel de logro en las habilidades socioemocionales antes de la aplicación del juego cooperativo en niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.
- b) Conocer los resultados del nivel de logro en las habilidades socioemocionales después de la aplicación del juego cooperativo en niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.
- c) Comparar y establecer las diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, antes y después de la aplicación del juego cooperativo en niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.

1.5. Justificación de la Investigación

Los seres humanos tienen una tendencia natural a relacionarse con otros, y los niños no son una excepción a esta regla., desde que nacen pasan por un proceso social y también afectivo que los acompaña durante toda su vida, aun desde el vientre establecen lazos con la madre, y cuando son expuestos al mundo su capacidad social se expande al encontrarse con pares en las diferentes etapas de su vida; pasando del egocentrismo, que tiene lugar a los dos años de vida, hasta llegar a una maduración social y emocional que le hace comprender que no puede trabajar por si solo, sino que necesita de los demás. Este es el proceso correcto por el que todo niño debe atravesar, sin embargo existen casos en los que este proceso de adquirir dichas habilidades socioemocionales, no se da en el momento que debería, y esto se vuelve patente cuando

el niño inicia su vida escolar, tal como se observa en los niños participantes de esta investigación, a quienes les cuesta regular sus emociones y aun no aprenden a canalizarlas correctamente con sus compañeros, generando además problemas de socialización entre ellos. Dicha problemática afecta, además, directamente a la docente, quien enfrenta un auténtico desafío al intentar fomentar las habilidades socioemocionales de sus alumnos, dado que esto repercute en su nivel de aprendizaje.

Si bien es cierto, existen muchos factores que ocasionan que los niños no se desenvuelvan socioemocionalmente bien; y asimismo podríamos abordar diversas soluciones para revertir esta problemática; no obstante, en este estudio de investigación, las autoras abordan este asunto desde una perspectiva pedagógica., a través del diseño de una propuesta que requiere la aplicación de juegos cooperativos en niños de cuatro años, con el propósito de evaluar cómo estos juegos impactan en el desarrollo de sus habilidades sociales y emocionales.

Como estrategia se hará uso del juego cooperativo, por varias razones, entre ellas: Porque el juego es la naturaleza del niño, por lo tanto, no existe mejor forma de incentivar que aquello que más les gusta; además este tipo de juegos tiene como principal característica que los participantes trabajen por un objetivo común, dejando de lado los beneficios propios para alcanzarlos en conjunto e incluso la frustración de perder; finalmente mediante del juego los niños entran en contacto con otros infantes, lo cual favorece sus habilidades socioemocionales, pues llegan a conocerse y a respetar las reglas del juego. Machado & Lema (2013) menciona que el juego es “como un instrumento que nos permite recrear las relaciones con los demás, la cultura y nosotros mismos.” (p.53), lo cual lo convierte en el mejor escenario para el desarrollo socioemocional, las relaciones personales y comunicación asertiva con el entorno.

Por lo antes expuesto, este trabajo de investigación pretende ser trascendente para las estudiantes de educación inicial y también docentes en ejercicio, proporcionándoles un recurso innovador pues muchas de ellas se enfrentan o enfrentarán ante problemáticas similares a la tratada en esta investigación; además buscamos generar un aporte significativo en la Institución Educativa donde se aplicará el instrumento de investigación a fin de que continúen buscando el bienestar

socioemocional de sus alumnos; finalmente, se prevé que los resultados de esta investigación puedan ser utilizados como base para investigaciones futuras relacionadas al tema ya sea que se realicen en el pedagógico de Piura o en instituciones educativas superiores externas.

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes de Estudios

La relevancia del tema ha permitido que docentes en formación tengan interés en profundizar en el tema, tal como se detalla en los siguientes antecedentes de estudio, tanto nacionales como internacionales:

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Elizondo & Solano (2019), autoras de la investigación: El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de tres años del Centro Infantil Los Ositos, de la Universidad Nacional de Costa Rica, el propósito central de este estudio fue examinar si la utilización de juegos cooperativos tenía un efecto positivo en la mejora de las relaciones sociales y las emociones en los niños. Se llevó a cabo utilizando un enfoque cuasi experimental, mediante la implementación de guías, registros de observación y cuestionarios.; todo desde un enfoque cualitativo. Concluyó que, luego de aplicar los juegos cooperativos satisfactoriamente, se evidenció que los niños lograron aumentar su interacción con sus compañeros y establecieron relaciones de amistad. Estos resultados favorables, son cruciales para este trabajo de investigación, no solo porque su diseño de investigación es similar, sino porque pueden utilizarse como guía en la creación de los instrumentos.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

De acuerdo con la investigación de Calero et al. (2019), titulada: El juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial. N° 066 “Viña del Río”, de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán - Huánuco, tuvo como propósito comprobar si la implementación de Juegos cooperativos promueve el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de esa institución., quienes presentaban un comportamiento agresivo. Es un estudio de tipo cuasi experimental y diseño aplicado, con grupo de control y muestreo no probabilístico. Se hizo uso de fichas de observación y la aplicación de 17 sesiones experimentales con una variedad de Juegos exclusivamente cooperativos; concluyéndose que el grupo experimental demostró una mejora en sus habilidades sociales Estos resultados respaldan los objetivos de la presente investigación, cuyo diseño y tipo es idéntico, demostrando que la aplicación de los Juegos Cooperativos es eficaz en el desarrollo de habilidades sociales en los niños.

En la misma línea, Maquera et. al (2019) en su trabajo de investigación titulado: Programa Juegos Cooperativos para estimular las competencias emocionales en niños de 5 años de la I.E. inicial particular Shammah distrito Mariano Melgar Arequipa, de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; desarrolla 8 sesiones enfocadas en el juego cooperativo, con las cuales los niños puedan identificar, controlar sus emociones y adquirir destrezas socioemocionales; el investigador hace uso de un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y con un diseño cuasi experimental con mediciones previas y posteriores, a través de instrumentos como la lista de verificación. Se llegó a la conclusión de que la utilización de juegos cooperativos tiene un impacto significativo en el mejoramiento de las habilidades emocionales de los niños analizados. Para fines del presente estudio, los resultados de la investigación citada constituyen un punto de referencia nacional de la efectividad de aplicar estrategias de juego cooperativo en el nivel inicial para el desarrollo socioemocional.

De acuerdo con la investigación llevada a cabo por Cusilayme (2019) en el estudio titulado "El Juego Cooperativo para el Desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 5 Años en las Instituciones Educativas Iniciales La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, Arequipa", de la Universidad Católica de Santa María, se exploró el papel del juego cooperativo en el fomento de habilidades sociales en niños de 5 años. Este estudio, de naturaleza cuasi experimental, empleó un diseño con pretest y postest. Los resultados del pretest revelaron deficiencias en las habilidades sociales de los niños, mientras que el post test evidenció un incremento notorio en las habilidades sociales de los niños. Este aumento en las habilidades sociales, tal como se esperaba según la hipótesis planteada, respalda la eficacia del juego cooperativo como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales; por lo cual aportan información valiosa que respalda la relevancia del juego cooperativo en la etapa preescolar como herramienta pedagógica para mejorarlas.

Según los hallazgos de Flores (2019) cuya investigación denominada "Juegos cooperativos para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años en una institución educativa" Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo – Chiclayo, planteó como objetivo demostrar que los juegos cooperativos disminuyen las conductas agresivas en niños de 4 años, para lo cual requirió una investigación experimental. La población estuvo representada por un total de 52 estudiantes del aula 4 años de las secciones "A" y "B", con un total de 26 niños por aula. Fue seleccionada de manera no probabilística, intencional. En conclusión, se manifestó que la aplicación del programa de juegos cooperativos disminuyó considerablemente las manifestaciones de agresividad en los juegos y en la vida cotidiana promoviendo actitudes de socialización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Acorde a la investigación de Rosales (2019) titulada "Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa N° 1777 "Divino Redentor" de la Universidad César Vallejo - Trujillo. De tipo aplicada con diseño cuasi experimental, trabajó con 48 niños y niñas de 4 años, divididos en dos grupos (control y experimental) 24 por cada grupo, a los

cuales se les aplicó el pre test y el post test, la cual se evaluó a través de una escala valorativa de las habilidades sociales que constó de 16 ítems. Los resultados obtenidos en el pre test del grupo experimental mostró que el 38% de niños se encontró en un nivel de inicio y un 63% en proceso con respecto al desarrollo de las habilidades sociales, luego de haber aplicado el programa de juegos cooperativos durante dos meses distribuidos en 15 actividades de aprendizaje, los niños evidenciaron un incremento significativo al ubicarse el 75% de ellos en el nivel logrado, mientras el grupo control donde no se observó un cambio significativo por la falta de aplicación del programa. Por lo tanto, se concluye que el juego cooperativo es una alternativa estratégica de intervención para reducir las conductas no manejables y mejorar el desarrollo de las habilidades sociales.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. *Juego Cooperativo*

2.2.1.1. Definición del Juego Cooperativo Según Autores

En 1978, a raíz de una exposición realizada en Canadá con la participación de niños y adolescentes, el autor Orlick presentó los primeros resultados de una experiencia centrada en el uso de juegos y actividades deportivas con enfoque cooperativo. El propósito fundamental de estas experiencias era fomentar en los participantes una mayor disposición para compartir recursos tanto materiales como humanos, tales como ideas, habilidades, intereses, emociones, objetos, tiempo, espacios y responsabilidades. Esto lo convirtió en el pionero del término juego cooperativo.

Para comprender la naturaleza del juego cooperativo, es menester comprender su concepto, por lo cual se considera necesario iniciar citando a uno de los pioneros en este tema, Orlick (2002), quien menciona que son

aquellos donde “los niños juegan juntos para conseguir fines comunes en vez de unos contra otros para fines mutuamente excluyentes” (p.16). Según esta definición podemos comprender que lo que diferencia a los juegos cooperativos de otro tipo de juego es que cambia la visión de competencia por la de colaboración y trabajo mutuo, donde los niños disfrutan jugando en compañía en lugar de enfrentarse en competencia; se esfuerzan por superar desafíos en lugar de intentar superar a los demás.

En la misma línea, Omeñaca & Ruiz (2008) define los juegos cooperativos como juegos en los que existe una conexión directa entre los objetivos y las oportunidades de éxito de las personas involucradas; es decir, cada individuo alcanza el objetivo del juego con la ayuda y cooperación de sus compañeros. Esto implica que el objetivo egocéntrico del niño por ganar para su propio beneficio se convierte en el alcance del objetivo común de sus compañeros, quienes también buscan ganar, pero no a costa del otro, sino a través y por los otros.

Siguiendo con las definiciones, para Garaigordobil & Fagoaga (2006) se entienden como "juegos que fomentan situaciones basadas en relaciones, en las que los miembros del grupo se apoyan mutuamente para lograr un objetivo compartido. Son juegos en los que la colaboración entre los jugadores es crucial para llevar a cabo la actividad, ya que sin esta colaboración no se puede alcanzar el objetivo del juego". (p.17)

De manera similar, Bermejo & Blásquez (2016) definen el juego cooperativo como "aquel en el cual los jugadores, organizados en equipos de dos o más miembros, trabajan juntos para lograr un objetivo común, y donde no hay rivalidad o competencia entre ellos [...] con el fin de conseguir un objetivo común” (p. 16). En esta definición se puede distinguir la palabra equipo, que es lo que diferencia a este tipo de juego, esto sugiere que lo más

relevante es la participación de cada individuo con todos jugando en equipo sin sentir la presión de lograr un resultado específico. En esta dinámica, no hay énfasis en ganar o perder, lo que permite un ambiente libre de preocupaciones al respecto.

Tomando en cuenta las opiniones expresadas, es esencial resaltar los elementos fundamentales que los juegos cooperativos tratan, como la interacción social, la paz y una coexistencia pacífica. Es crucial tener en mente que, para lograr los propósitos, cada persona debe colaborar con los demás, de manera que cada uno logra su objetivo cuando todos han alcanzado los suyos. Es así como Omeñaca (2008) manifiesta que:

“El juego cooperativo fusiona dos elementos significativos: la armonía y la convivencia pacífica. Dentro de él, se combinan la diversión, el placer y la fascinación por lo lúdico con la actividad de intercambiar pensamientos, unir fuerzas y desarrollar una sensibilidad hacia la solidaridad, que se basa en la idea de renunciar al sentido exclusivo de posesión para poder compartir durante la interacción con los compañeros.”
(p.12)

Al estudiar con minuciosidad los conocimientos de gran valor de estos eruditos en la materia, se puede vislumbrar el prominente aporte de los juegos cooperativos en las relaciones entre iguales, pues tal y como lo dice el autor antes citado, este tipo de juegos busca generar paz y convivencia entre los jugadores, promoviendo conductas que impulsen la socialización e inclusión.

A favor de este estudio, es importante señalar que el juego cooperativo cobra una importancia particular en los primeros niveles de la educación básica; ya que en esta etapa es común, debido a las características del juego, que permiten a los niños potenciar, desde una edad temprana, los beneficios

tanto físicos como éticos que ofrece. A fin de respaldar esta afirmación, Omeñaca (2008) destaca que “los primeros dos ciclos de educación son en gran medida un período de transformaciones en el crecimiento cognitivo, emocional y social, junto con importantes progresos en las habilidades motoras.” (p. 61). Es importante tener en cuenta que, en esta etapa de la infancia, los niños están desarrollando los fundamentos de su pensamiento moral y social. Por ello, es una ocasión propicia para que empiecen a valorar las interacciones positivas que se basan en el apoyo mutuo y la colaboración. Esto también brinda la oportunidad de que comiencen a comprender la relevancia de respetar las normas del juego.

Al comparar las definiciones desde la perspectiva de diversos autores reconocidos, se puede resumir que el juego cooperativo se refiere a un tipo de juego en la que los jugadores unen sus capacidades para el alcance de un objetivo común en lugar de competir entre sí; centrándose en la construcción de relaciones positivas, fortalecimiento de habilidades sociales y valores como la solidaridad, trabajo en equipo y empatía.

2.2.1.2. Características.

En esta sección se describen ciertas cualidades o características que son propias del juego cooperativo. Para lo cual se ha tomado como referencia a diversos autores, entre ellos, podemos citar a Orlick (1990) que es el padre de la teoría que respalda al juego cooperativo, quien lo describe a través de las siguientes particularidades:

- Cooperación; por parte de los integrantes como un solo equipo para lograr un objetivo común.
- Aceptación; de las habilidades diferentes y propias de cada miembro del equipo.

- Participación; todos, sin excepción son pieza fundamental en el desarrollo del juego.
- Diversión; mas que ganar, se busca divertirse durante el juego.

De estas características se puede rescatar que el juego cooperativo difiere del juego competitivo al enfocarse en el proceso en lugar del resultado final. Se centra en el disfrute de los participantes sin promover la competencia, por el contrario propone estrategias basadas en promover empatía y valores. Su objetivo principal es fomentar la convivencia y lograr metas comunes, sin buscar enfrentamientos, priorizando el disfrute de todos los involucrados.

Aunque Orlick, sentó las bases del juego cooperativo, existen autores que han profundizado en el tema como complemento a su estudio, así podemos mencionar a Omeñaca & Ruiz (2007), quien hace énfasis en el aspecto prosocial al que contribuyen este tipo de juegos entre iguales, distinguiéndolos por los siguientes atributos:

- Permite la exploración y estimula soluciones en equipo, sin presiones.
- Favorece la construcción de interacciones empáticas, amistosas y positivas entre los jugadores.
- Enfatiza el trabajo en equipo durante el juego por encima de los resultados.
- El error es considerado parte del proceso, brindando retroalimentación y propiciando el apoyo de los demás.
- Facilita la adquisición de competencias sociales y valores.
- Se fomentan comportamientos colaborativos y un elevado nivel de comunicación.

En la opinión de Garaigordobil (2012), autora española contemporánea en el estudio; quien ha elaborado desde su experiencia programas de juegos cooperativos de acuerdo a la edad de niños y adolescentes, enfocados en el

desarrollo socioemocional; considera que estos comparten cinco características en común de acuerdo a su estructura: La participación, la comunicación y la interacción amistosa, la cooperación, la ficción y la creación y finalmente la diversión. En base a ellas, plantea una serie de juegos que divide en dos grupos o categorías: Juegos de comunicación – cooperación y juegos de creatividad grupal.

A juicio de Bermejo & Blásquez (2016) afirman que los atributos de los juegos cooperativos son:

- Los jugadores participan por el simple hecho de jugar, no con el objetivo de obtener una recompensa o ganar.
- El objetivo principal es divertirse, no competir.
- Fomenta la participación de todo el equipo, sin excepción.
- Se promueve la equidad entre los participantes, asegurando que todos sean tratados de manera justa y sin privilegios.
- El juego es colectivo, no individual.
- No existe trabajo individual sino en equipo para lograr un objetivo en beneficio de todos.
- Promueven la inclusión de todos los participantes.
- Las reglas son adaptables y pueden ser modificadas por los jugadores para aumentar la participación de todos en el grupo.
- Contrarresta las conductas agresivas hacia los demás, ya que el logro del objetivo deseado depende de la colaboración de todos los jugadores.

Desde la misma perspectiva, Bantulá (2019), expone que los juegos cooperativos, tiene propiedades tales como: Requiere involucrar a todo el equipo en el juego; genera actitudes de consideración, empatía y aceptación entre los jugadores; fomenta valores y conductas sociales a través del juego;

requiere que los jugadores complementen sus habilidades y destrezas para lograr un objetivo común.

En contraposición al juego cooperativo, la competencia, crea una dinámica en la que los jugadores se enfrentan entre sí, lo cual a menudo resulta en la falta de aceptación de reglas con el objetivo de ganar, el uso de trampas y prácticas desleales, discusiones, críticas, descontento, conflictos, la emergencia de líderes y excluidos, el rechazo y la discriminación basados en habilidad o género, entre otros aspectos; lo cual busca erradicar el juego cooperativo, donde los niños logren colaborar y construir en equipo, evitando la individualidad y la competencia, evitando jugar de manera que se excluya a otros jugadores. En su lugar, se trata de aprender a alcanzar la meta de manera colaborativa.

Cada una de estas ideas tiene su propia importancia y nos ofrece perspectivas parciales acerca de las características del juego cooperativo que deben considerarse. De esta manera, es factible unir todas estas miradas y agruparlas en una clasificación que englobe la totalidad; es por ello que luego de hacer una comparación, se visualiza similitud entre las características propuestas por Orlick y Garaigordobil, las cuales a su vez resumen las propuestas de los otros autores mencionados; por lo tanto, estas quedarían sintetizadas de la siguiente manera: Participación, comunicación e interacción amistosa, cooperación, ficción y creación y diversión.

2.2.1.3. Teorías del Juego Cooperativo.

2.2.1.3.1. Teoría estructuralista del juego según Jean Piaget

Jean Piaget entiende el juego como una actividad mediante la cual el niño interactúa activamente con su entorno, permitiéndole apropiarse de la realidad a través de la asimilación. Esta acción lúdica, que emerge de forma

natural desde los primeros años de vida, resulta esencial en el desarrollo infantil, ya que favorece la exploración del entorno al mismo tiempo que genera sensaciones de agrado y bienestar.

Desde su teoría estructuralista, Piaget plantea que el juego se relaciona estrechamente con el desarrollo cognitivo y la edad cronológica del niño. En este marco, identifica diferentes etapas del desarrollo, cada una caracterizada por una forma predominante de juego. Durante el estadio sensorio-motor (de 0 a 2 años), sobresale el juego funcional; en el estadio preoperacional (de 2 a 6 años), se manifiesta principalmente el juego simbólico; en la etapa de las operaciones concretas (de 7 a 12 años), se destaca el juego de reglas; y, finalmente, en la etapa de las operaciones formales (adolescencia), aunque el tipo de juego cambia, los anteriores no desaparecen, sino que se transforman y perfeccionan. Si bien el orden de estas etapas es constante, su aparición puede variar ligeramente en función del ritmo individual de cada niño.

En el presente estudio se enfoca particularmente el juego simbólico, propio del estadio preoperacional, ya que corresponde a la edad de los niños investigados. Este tipo de juego comienza hacia los dos años e implica el uso de objetos y situaciones ficticias que representan elementos del mundo real, promoviendo así la imaginación y la fantasía. A medida que los niños desarrollan su capacidad simbólica, el juego evoluciona de una experiencia individual a una colectiva, convirtiéndose en una forma de interacción social muy significativa. Este tipo de juego favorece el desarrollo integral del niño, contribuyendo especialmente al aprendizaje de hábitos y al inicio en la práctica de valores.

- a) **Estadio sensorio-motor** (desde el nacimiento hasta los 2 años): durante esta fase inicial, los niños y niñas construyen su conocimiento del entorno a través de sus sentidos y movimientos corporales. El aprendizaje ocurre mediante la

interacción física con los objetos, y poco a poco se desarrolla la permanencia del objeto, es decir, la comprensión de que los objetos continúan existiendo aunque no se perciban directamente.

- b) **Estadio preoperacional** (de los 2 a los 7 años): En este periodo, el pensamiento infantil se caracteriza por el uso del lenguaje y de representaciones simbólicas. Aunque ya pueden imaginar y recordar, su razonamiento aún es egocéntrico y carece de la lógica necesaria para realizar operaciones mentales complejas. Aún les cuesta adoptar el punto de vista de otras personas o entender transformaciones reversibles.

- c) **Estadio de las operaciones concretas** (de los 7 a los 11 años): Aquí, los niños desarrollan la capacidad de razonar de manera lógica, pero solo sobre objetos y situaciones concretas. Pueden comprender conceptos como la conservación, la clasificación y la seriación. Sin embargo, todavía les resulta difícil aplicar estas operaciones en contextos abstractos o hipotéticos.

2.2.1.3.2. Teoría del Aprendizaje cooperativo

Los hermanos Johnson et. al (1999), profesores de la Universidad de Minnesota, son ampliamente reconocidos como los principales referentes del Aprendizaje Cooperativo, quienes lo definen como “el uso didáctico de pequeños grupos en los cuales los estudiantes trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (p. 5). Desde la década de 1970, han desarrollado un enfoque teórico y práctico que ha transformado la manera en que se conciben los procesos de enseñanza y aprendizaje en grupo. Su propuesta se basa en 5 componentes que, al estar presentes en las dinámicas escolares, permiten que la cooperación entre estudiantes genere aprendizajes significativos y duraderos.

- A) **Interdependencia positiva:** Este principio sostiene que el éxito individual está ligado al éxito colectivo. Es decir, cada miembro del grupo debe comprender que solo podrá alcanzar sus metas si los demás también logran las suyas. Esta interdependencia se puede generar a través de metas compartidas, recursos comunes, roles complementarios o recompensas grupales. De esta manera, se promueve la colaboración genuina, el sentido de pertenencia y la responsabilidad compartida entre los integrantes del equipo.
- B) **Responsabilidad individual:** Aunque el trabajo se desarrolle en grupo, cada estudiante debe asumir la responsabilidad por su propio aprendizaje y por su contribución al trabajo común. Este elemento busca evitar situaciones de dependencia o desigualdad en la participación. Para ello, es importante que las tareas estén claramente distribuidas y que existan mecanismos de evaluación individual, lo cual asegura que todos los participantes se comprometan de manera activa y equitativa.
- C) **Interacción promotora cara a cara:** La interacción directa y constante entre los miembros del grupo es otro componente clave. A través del diálogo, la argumentación, el intercambio de ideas y el apoyo mutuo, se construyen nuevos conocimientos y se fortalecen los vínculos sociales. Esta interacción fomenta habilidades comunicativas y cognitivas, además de contribuir a la creación de un ambiente de aprendizaje cooperativo y respetuoso.
- D) **Desarrollo de habilidades sociales:** Para que el trabajo cooperativo sea efectivo, los estudiantes deben desarrollar competencias interpersonales como la empatía, la escucha activa, la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la coordinación grupal. Estas

habilidades no solo facilitan la colaboración, sino que también fortalecen el desarrollo socioemocional de los estudiantes, preparándolos para interactuar en diversos contextos sociales a lo largo de su vida.

E) **Evaluación grupal e individual del funcionamiento del grupo:** este componente se refiere a la posibilidad de que los niños y niñas reflexionen, de forma guiada y mediante recursos lúdicos, sobre cómo trabajaron en grupo durante una actividad cooperativa. Aunque en esta etapa aún no está plenamente desarrollada la capacidad metacognitiva, es posible favorecerla a través del diálogo, el juego simbólico, la observación y el uso de materiales visuales (como caritas o tarjetas de emociones). Por medio de preguntas sencillas del docente —como “¿cómo se sintieron trabajando juntos?”, “¿qué les gustó de su equipo?”, o “¿qué podríamos hacer mejor la próxima vez?”—, los niños comienzan a identificar conductas positivas y aspectos que pueden mejorar. Esta práctica temprana de autoevaluación fomenta la expresión emocional, el sentido de responsabilidad y la construcción de una conciencia grupal desde los primeros años de escolaridad.

2.2.1.4. Fases del Aprendizaje Cooperativo Para Implementar el Juego Cooperativo

Como toda estrategia, el juego cooperativo necesita un plan para implementarse y así poder obtener resultados favorables; para lo cual se toma como referencia las fases del aprendizaje cooperativo, puesto que el juego cooperativo es una extensión de dicha teoría.

Para determinar las fases se cita a Fernández (2017), cuya experiencia de 20 años en el estudio y aplicación del aprendizaje cooperativo, propone un

enfoque organizado que incluye una serie de etapas bien definidas para ayudar a los profesores en el desafiante proceso de aplicar el modelo cooperativo en el área de educación física. Este enfoque proporciona un ciclo completo de pasos o fases que los maestros pueden seguir para llevar a cabo exitosamente la implementación del modelo mencionado.

Según Fernández (2017) Estas fases o etapas están conformadas por tres y se denomina el Ciclo del aprendizaje cooperativo, estas etapas o fases son: “Creación y cohesión de grupo, el aprendizaje cooperativo como contenido a enseñar y el aprendizaje cooperativo como recurso para enseñar y aprender”. (p. 265). Es necesario mencionar que estas tres fases son constituyentes, es decir que cada una de ellas es una parte esencial e indivisible del proceso completo, cada cual se construye sobre la anterior sentando las bases para la siguiente, lo que crea un flujo lógico y progresivo en el desarrollo del aprendizaje cooperativo.

A continuación, se explica en qué consisten estas tres fases. En la primera etapa o fase inicial, el enfoque principal es **establecer grupos cooperativos efectivos y fomentar la cohesión entre sus miembros**, mostrando a los alumnos las ventajas de la cooperación, además, el docente debe cambiar los grupos de manera ágil, garantizando que haya una auténtica rotación de compañeros de trabajo, evitando que siempre se agrupen con las mismas personas; el objetivo es que al concluir la actividad, todos los estudiantes hayan interactuado con varios compañeros de clase, pero de una manera tan fluida que apenas se den cuenta.

En la segunda etapa, el aprendizaje cooperativo se convierte en el objeto de estudio y práctica de los estudiantes. Los docentes enseñan explícitamente las habilidades y estrategias necesarias para trabajar de manera

efectiva en equipos y lograr objetivos comunes; es decir corresponde al diseño de actividades que permitan a los alumnos aprender a cooperar.

Con respecto a la última fase, consiste en la aplicación de las actividades planificadas en la fase anterior, integrándolas en las áreas curriculares en las que se pretende implementar. En este momento, el juego cooperativo deja de ser solo un medio de socialización y se convierte en una estrategia pedagógica útil para facilitar aprendizajes significativos, promover la participación activa y fortalecer la comprensión a través de la experiencia compartida.

En resumen, se puede decir que las etapas del ciclo de aprendizaje cooperativo para implementar el juego cooperativo son tres y las palabras claves que las definen son: Contextualizar la cooperación, Diseñar actividades cooperativas (juegos cooperativos) y puesta en marcha.

2.2.2. Desarrollo Socioemocional

Según Diehl & Gomez (2020), el desarrollo Socio emocional “se refiere a las habilidades cognitivas y emocionales que una persona puede aprender y desarrollar para comportarse de manera tal que se beneficie a ella misma y a otros”. (p.6); es decir, que le permitan obtener beneficios favorables para su bienestar físico y mental, para cultivar relaciones positivas con sus seres queridos y para alcanzar éxitos en sus estudios y carrera profesional, lo que les permitirá aportar significativamente a la sociedad.

Haciendo énfasis en el infante, la Soceidad de Educación Inicial a través de la Familia, conocido por sus siglas EDIFAM (2004) define el desarrollo socioemocional define el desarrollo socioemocional como el bienestar personal e interpersonal en los diferentes aspectos, en la vida del niño, comprendiendo los

comportamientos afectivos y de socialización. Con esta definición el autor destaca que el desarrollo emocional y social de un niño está influenciado principalmente por las personas con las que interactúa regularmente, como la familia; las instituciones educativas y la sociedad en la que vive. A través de estas interacciones, el niño aprende a adaptarse a la variación que ocurren en su entorno, considerando sus características personales y particulares.

Considerando la importancia que los autores aplican a la relación entre niño y entorno, Vázquez (2022) agrega que, para desarrollarse emocionalmente, un niño debe ser capaz de identificar y comprender las emociones de los demás, y asimismo regular las suyas, además implica controlar su comportamiento y tener buenas relaciones con sus compañeros. Es decir, no solo basta que el niño se relacione positivamente, sino también que aprenda a regularse como respuesta a esa interacción.

Vázquez (2022) considera que la etapa infantil es una de las más imprescindibles para el desarrollo motor, intelectual, social, afectivo, moral y emocional de los niños, durante esta etapa se va desarrollando gran parte de la identidad personal y se va construyendo aptitudes y actitudes que van a ser las bases del desarrollo integral de las personas. Todos estos aspectos básicos son necesarios para aprender a relacionarse en la sociedad y adaptarse al entorno. El desarrollo socioemocional es un proceso que no se logra de la noche a la mañana, aun a lo largo de toda la vida se sigue perfeccionando, sin embargo la infancia es la etapa más apropiada, debido a que el cerebro del niño tiene mayor plasticidad para la adquisición de habilidades que usará por el resto de su vida.

El desarrollo de un niño requiere la adquisición y fortalecimiento de habilidades socioemocionales, que incluyen el autocontrol, la cooperación, seguir instrucciones, prestar atención y demostrar humor. El desarrollo efectivo de estas cualidades requiere un sentido de seguridad y confianza en los adultos. La

confianza y la seguridad son el resultado de interacciones positivas con los cuidadores. Esto construye la comprensión de uno mismo y del mundo que les rodea. Es indispensable el apoyo durante la adquisición de estas habilidades, pues proporciona un aprendizaje que repercutirá en el desarrollo socioemocional posterior.

Para fines del presente trabajo de investigación, es necesario contextualizar la variable Habilidades socioemocionales, por lo tanto, en el siguiente apartado, se aborda el desarrollo del niño desde ambos ámbitos, social y emocional; luego de ello se situará el tema como un solo término Socioemocional.

2.2.2.1.Desarrollo Social del Niño

Según Vázquez (2022) el desarrollo social se inicia, cuando el niño socializa e interioriza diversos elementos que se hayan sumergidos en los diferentes entornos culturales, adaptándolos a su personalidad, con el fin de acostumbrarse a la sociedad en que vive.

Los infantes comprenden la necesidad de establecer otras relaciones a través del concepto de sí mismos frente a los demás. También deben entender cómo ponerse en el lugar de los demás cuando muestran empatía.

Cuando el niño comienza a comprender el lenguaje y el sistema de comunicación, desarrolla la capacidad de compartir. Este elemento esencial de una relación mantiene estrechos vínculos. El niño se vuelve consciente de sí mismo y se da cuenta de que necesita considerar las perspectivas de los demás. Comienza a notar su propio comportamiento y comienza a pensar en cómo las personas interactúan con él.

Las respuestas del comportamiento social se ven afectados por el temperamento de una persona. Esto se debe a que está determinada por factores genéticos, pero puede ser alterada por factores ambientales como la vida familiar y el entorno que la rodea, los cuales se manifiestan en el comportamiento y actitudes de los niños en la etapa escolar o en los juegos desde una edad temprana.

2.2.2.2.Desarrollo Emocional del Niño

Según Lajara (2019) las emociones son esenciales en todo momento y controlan la manera en que actuamos durante toda nuestra vida, son habilidades que todos tenemos, que nos permiten crear nuevas amistades y relaciones.

Las emociones se clasifican como tales por dos factores: positivas o negativas. Las primeras se manifiestan cuando vienen acompañadas de sentimientos agradables y exhiben bienestar propio al manifestar: felicidad, amor o placer. Mientras que las negativas están asociadas con sentimientos como el enojo, el miedo y el odio. García (2012).

La maduración emocional deriva del sistema límbico, que se encarga de regular las emociones. Este sistema es sumamente sensible a nivel físico, por ende, cuando los niños sienten miedo, es muy común que se reflejen en su expresión facial.

Según Pérez (2015) según una anotación en un escrito acerca del desarrollo socioemocional infantil, considera que existen tres maneras de diferenciar las emociones:

- El estado emocional, son cambios internos que se producen en una persona al experimentar diferentes situaciones en su entorno.

- Las expresiones emocionales, son aquellos que se perciben en el rostro, como respuesta a las emociones que siente el individuo, estas pueden ser expresiones de ira, tristeza y alegría, que se manifiestan somáticamente.
- La experiencia emocional tiene relación con la comprensión que el niño tiene de sí mismo y también de los demás.

2.2.2.3. Características del Aprendizaje Social y Emocional por Edades.

Church (2019) nos detalla que los niños reciben aprendizaje social y emocional según sus experiencias cotidianas, por lo tanto, es de acuerdo con su edad que se inclinan por determinados comportamientos que reflejan su madurez en ambos aspectos, social y emocional, estos los dividió en edad de tres, cuatro y cinco años.

A los tres años un niño, atraviesa por la etapa del egocentrismo, por lo tanto, no está tan abierto a compartir o trabajar en equipo, tal como lo menciona el autor en las siguientes características:

- Parecen tener ganas de complacer, aunque de hecho puede que no siempre entiendan las reglas.
- Son reacios a unirse actividades de grupo grandes y juegos.
- No siempre están dispuestos a respetar los turnos y compartir.
- Cuando se sienten amenazados, empujan, arañan y devuelven el golpe.
- Mientras juegan, observan a los demás e interactúan con ellos. Alternativamente, interactúa brevemente con niños emparejados como grupo.

De acuerdo con Arranz (s.f.), los niños de tres a cuatro años, se caracterizan de la siguiente manera: empiezan a desarrollar habilidades

cognitivas internas, los niños comienzan a expresar sus emociones hacia el exterior y a reconocerse como individuos diferentes de los demás, desarrollan un interés por comprender las diferencias sexuales entre niñas y niños, muestran preferencia por ciertas niñas, especialmente del mismo sexo, empiezan a entender el concepto de amistad, reconocen que forman parte de un grupo, se evidencia el inicio de comportamientos prosociales, inician el desarrollo de juicios morales.

Desde la perspectiva de ambos autores, se puede resumir que, durante esta etapa de desarrollo, los niños experimentan cambios significativos en su capacidad cognitiva y emocional. Aprenden a expresar sus emociones, reconocen su individualidad en relación con los demás, desarrollan interés por las diferencias sexuales, forman preferencias en sus relaciones, comprenden la amistad y la pertenencia a un grupo, exhiben comportamientos prosociales y empiezan a desarrollar un sentido de juicio moral. Estos son hitos clave en su desarrollo socioemocional.

2.2.2.4. Teorías Sobre el Desarrollo Socioemocional

2.2.2.4.1. La Teoría Psicosocial de Erick Erikson

Rice (1997) en su investigación sobre la teoría psicosocial de Erick Erikson afirma que las personas con un desarrollo social positivo pueden pasar las ocho etapas entre la infancia y adultez de forma positiva. En cada etapa que plantea la teoría la persona afrontará nuevos retos cada que debe culminar con éxito. Para fines de este trabajo de investigación, consideraremos las tres primeras etapas que son las que afrontan los niños en edad preescolar, las cuales constituyen la base para que en el futuro se conviertan en adultos plenos, social y emocionalmente desarrollados.

Edad	Crisis Psicosocial	Relaciones Significativas	Modalidades Psicosociales	Virtudes Psicosociales	Mal Adaptaciones Y Malignidades
I 0-1 INFANTE	Confianza vs Desconfianza	Madre	Coger y dar respuesta	Esperanza y fe	Distorsión Sensorial y Desvanecimiento
II 2-3 BEBE	Autonomía VS Vergüenza duda	Padres	Mantener y Dejar	Voluntad y Determinación	Impulsividad y Compulsión
III 3-6 PRESCOLAR	Iniciativa VS culpa	Familia	Ir más allá a jugar	Propósito y Coraje	Crueldad e Inhibición

Nota: Se muestran las tres primeras etapas del desarrollo planteadas por Erik Erikson, que corresponden desde los 0 años hasta los 6 años. Fuente: Rice (1997)

En la tabla 1, se detallan las tres primeras etapas del desarrollo de Erikson por Vázquez (2021), las cuales son: Confianza vs desconfianza, autonomía vs vergüenza e iniciativa vs culpa, estas tres primeras etapas de vida del niño son especialmente importantes pues tienen un impacto significativo en el aspecto psicosocial del niño, ya que sientan las bases para su crecimiento psicosocial y la forma en que interactuarán con el mundo y con los demás a lo largo de la vida.

En la primera etapa, la confianza básica vs. desconfianza, el bebé aprende a confiar en los demás y en sí mismo al depender por completo de sus cuidadores para cubrir sus necesidades. Si el bebé recibe una atención amorosa y sensible, desarrollará una confianza básica en el mundo y en los demás, lo que sentará las bases para futuras relaciones interpersonales saludables. Por otro lado, si las necesidades del bebé no son atendidas adecuadamente, puede desarrollar una desconfianza y ansiedad hacia los demás.

En la segunda etapa, la autonomía vs. vergüenza y duda, el niño pequeño comienza a explorar el mundo y desarrolla un sentido de independencia y control sobre sus acciones. Si los padres fomentan la autonomía y permiten que el niño explore con seguridad, se desarrollará una sensación saludable de confianza en sí mismo, lo que contribuirá a una mayor seguridad en sus relaciones sociales. Sin embargo, si los padres son demasiado críticos o restrictivos, el niño puede desarrollar vergüenza y duda sobre sus habilidades, lo que podría afectar negativamente su autoestima y su disposición para interactuar con los demás.

En la tercera etapa, la iniciativa vs. culpa, el niño en edad preescolar comienza a desarrollar una creciente iniciativa para explorar, jugar y asumir roles imaginarios. Si se alienta a los niños a expresar su creatividad y curiosidad, desarrollarán un sentido de iniciativa y confianza en sus habilidades sociales, lo que les permitirá interactuar con otros de manera positiva. Sin embargo, si se les reprime o culpa por sus acciones, pueden experimentar una sensación de culpa y dudar de su capacidad para relacionarse con los demás.

Los aportes de Erik Erikson son de gran apoyo teórico para este trabajo de investigación, pues permiten comprender la importancia de aprovechar cada etapa por la que atraviesa el niño a lo largo de su vida, ya que influyen en su capacidad para confiar en los demás, desarrollar un concepto positivo de sí mismo y tener la iniciativa para interactuar socialmente. Es esencial que los cuidadores proporcionen un ambiente confiable y respaldado durante estas etapas, para que puedan desarrollar una base sólida para sus futuras relaciones y bienestar emocional.

2.2.2.4.2. La Teoría Del Aprendizaje Social De Albert Bandura: Interacción Y Aprendizaje

Según Chappa (2003) esta teoría enfoca su investigación en cómo ocurre el aprendizaje cuando el estudiante interactúa con el entorno social que lo rodea., mediante la cual intentó explicar por qué los individuos que se observan entre sí pueden percibir que su nivel de conocimiento aumenta de manera significativa y de manera instantánea, sin necesidad de realizar muchos ensayos.

La teoría de Albert Bandura resalta la relevancia de la interacción social en el aprendizaje, haciendo énfasis en la forma que los niños adquieren conocimientos que consiste no solo por medio de la observación de modelos, sino también a través de la interrelación con las personas que los rodean y su entorno y, esto aplica no solo el aspecto motor, sino también en la adquisición de comportamientos y habilidades, es decir observan cómo otras personas interactúan y manejan diversas situaciones. Al ver a alguien hacer algo y obtener resultados positivos, el niño es más propenso a intentar imitar ese comportamiento. De manera similar, si observa un comportamiento negativo que conlleva consecuencias negativas, es probable que evite esa conducta. Asimismo, destaca la significancia de la regulación en el proceso de adquisición de aprendizajes de los niños. Esto significa que los niños aprenden a controlar y regular sus propias acciones y emociones en función de las recompensas y consecuencias observadas en otros.

Después de analizar la teoría del aprendizaje social de Bandura, sus aportes son relevantes para la investigación, porque permite conocer cómo a través de la interacción social positiva los niños en edad preescolar aprenden utilizando como medios la observación y la imitación; para lo cual es necesario crear un entorno estimulante y propicio, que potencie su desarrollo social, emocional y cognitivo.

2.2.2.4.3. Teoría Genética de las Necesidades por Maslow

Se ha considerado conveniente citar la teoría de Maslow, pues los niños también tienen necesidades que buscan suplir, pero a diferencia de los adultos, los primeros, necesitan o dependen de un adulto para poder satisfacerlas, pues están en proceso de desarrollo de autonomía. Según Prada (1998) Cuanto más abajo se encuentre la persona en la Pirámide más urgentes son las motivaciones o necesidades, cuanto más arriba, más humanas y más integrales. Esto quiere decir que es necesario suplir las básicas, para poder satisfacer las posteriores.

Citar esta teoría, implica entender y abordar las necesidades específicas en cada nivel de la jerarquía, para los niños, asimismo poder contribuir en el alcance de su satisfacción en cada nivel. Maslow las divide en 5 categorías o necesidades que se explican a continuación:

La primera categoría corresponde a las necesidades fisiológicas. En la infancia, es imprescindible asegurar que los niños tengan sus necesidades fisiológicas básicas satisfechas, como alimentación adecuada, sueño suficiente y un ambiente seguro y limpio.

Luego se encuentran las necesidades de seguridad; es decir, los niños necesitan sentirse seguros y protegidos. Proporcionar un ambiente estable y afectuoso les dará la seguridad necesaria para desarrollarse emocionalmente. Establecer rutinas y límites claros también es importante para ayudarles a sentirse seguros.

Las Necesidades de pertenencia y amor. A esta edad, comienzan a cultivar sus habilidades de socialización y buscan conexiones de apego con sus padres, cuidadores y compañeros. Por lo tanto, fomentar relaciones positivas y brindarles afecto y atención les ayuda a satisfacer esta necesidad.

Como cuarta división se encuentran las necesidades de estima. Los niños empiezan a desarrollar su autoconcepto y necesitan sentirse valorados y reconocidos. Por ello, alentar sus logros y esfuerzos, proporcionar elogios genuinos; contribuyen a fortalecer su autoestima.

Finalmente, se ubican las necesidades de autorrealización; Aunque los niños pequeños aún no alcanzan plenamente este nivel, pueden estimularse en su autorrealización brindándoles oportunidades para explorar, aprender; tomar decisiones y participar en actividades que fomenten su creatividad y curiosidad.

2.2.2.5. Habilidades Socioemocionales

Durante su desarrollo socioemocional, es indispensable que los niños adquieran habilidades socioemocionales que faciliten y aseguren la construcción de relaciones saludables, el desarrollo de una autoimagen positiva y el bienestar emocional.

2.2.2.5.1. Definición

El término habilidades socioemocionales, ha sido definido por numerosos autores, sin embargo, citaremos los más relevantes para fines de la presente investigación que nos ayudarán a comprender el concepto de esta variable de estudio.

Delgado & Sanchez (s.f) las definen como “un subconjunto de destrezas, cualidades y características indispensables para el éxito personal y el desenvolvimiento social” (p. 576). Esta definición enfatiza la relevancia de las habilidades socioemocionales como un componente esencial para el funcionamiento integral de una persona, que le permiten desenvolverse socialmente entre sus pares y que además le asegura el éxito como resultado del correcto uso de las mismas; es por esta razón que las habilidades

socioemocionales son esenciales en el mundo actual, ya que permiten manejar las emociones, establecer relaciones positivas, adaptarnos al entorno y gestionar proyectos de vida de manera efectiva.

En la misma línea, Bisquerra (2007) conceptualiza las habilidades socioemocionales de la siguiente manera: “conjunto de competencias que facilitan las relaciones interpersonales” (p.26) desde la perspectiva de este autor, la práctica de habilidades socioemocionales son un ingrediente indispensable para crear y sostener vínculos efectivos, sanos y significativos con los demás.

En complemento a las definiciones anteriores, Minedu (2021) afirma que las habilidades socioemocionales “son las aptitudes y competencias de una persona que están relacionadas con su capacidad para reconocer, comunicar y manejar sus propias emociones, así como comprender las emociones de los demás. Esto implica mostrar empatía, tomar decisiones responsables y establecer relaciones saludables y gratificantes con los demás.” (p.5), necesarios para que una persona pueda relacionarse de manera saludable, es necesario que aprenda a gestionarse emocionalmente, pues nunca podrá dar aquello que no posee o puede controlar; desde este punto de vista, se puede inducir que las habilidades socioemocionales no son innatas, por el contrario, se adquieren a lo largo de la vida y la infancia es una etapa crucial para consolidarlas, solo de esa manera se convertirán en convicciones que el niño utilizará por el resto de su vida.

Ningún individuo nace con un conjunto completo de habilidades socioemocionales, pero todos tienen la capacidad de desarrollarlas. Afortunadamente, estas habilidades son flexibles y pueden ser aprendidas y mejoradas durante la vida, sin importar su edad o el entorno en el que nos encontremos. Sin embargo, es especialmente beneficioso enfocarse en el

desarrollo de habilidades socioemocionales durante la primera infancia, la niñez ya que el cerebro se encuentra en una etapa óptima para aprender y absorber nuevos aprendizajes. Estos periodos de la vida brindan oportunidades valiosas para enseñar y practicar habilidades como la empatía, resolución de conflictos y la autorregulación emocional.

Las definiciones de los tres autores son acertadas, se complementan y proporcionan una comprensión sólida de las habilidades socioemocionales. En resumen, se puede decir que las habilidades socioemocionales son competencias que nos facilitan reconocer, comprender y gestionar nuestras emociones, así como establecer relaciones saludables y empáticas con los demás, promoviendo el bienestar personal y social.

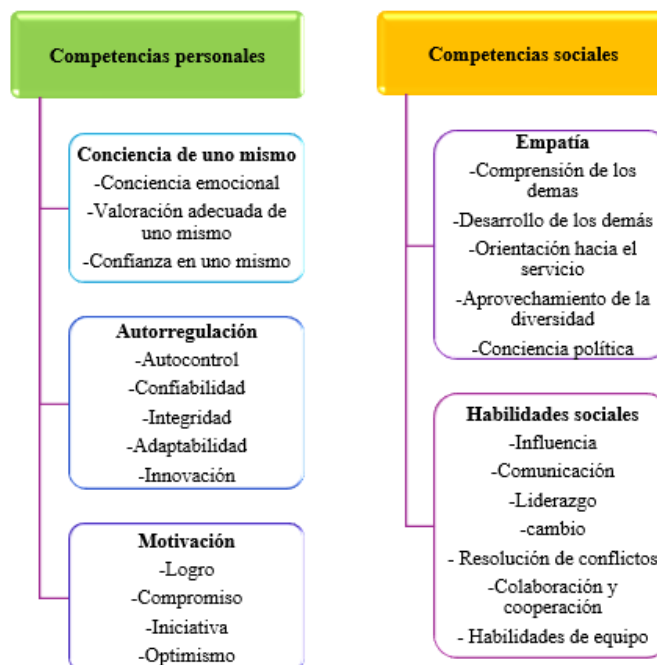
2.2.2.5.2. Habilidades Socioemocionales

Habiendo definido las habilidades socioemocionales, es menester conocer cuáles son estas habilidades, los autores antes mencionados coinciden en que se trata de un conjunto de competencias, de la misma manera que en las definiciones, existen numerosos autores que plantean diferentes propuestas, aunque algunos coinciden con las mismas competencias. Para fines de esta investigación, se considera necesario citar a tres cuyo trabajo es reconocido en el ámbito de lo socioemocional, y cuyos aportes son indispensables para comprender dichas habilidades.

En primera instancia, Goleman (2006), las divide en competencias personales y competencias sociales; la primera que esta conformada por: Conciencia de sí mismo, autorregulación y motivación; y la segunda se subdivide en: Empatía y habilidades sociales; en el gráfico adjunto se puede visualizar las divisiones y subdisiones de cada competencia.

Figura 1:

Habilidades socioemocionales según Goleman



Nota: Detalle de las habilidades socioemocionales y sus componentes.

Fuente: Goleman (2006)

Al mencionar conciencia de uno mismo, Goleman (2006), se refiere a aquella competencia del ser humano que implica ser consciente de los estados emocionales que posee, asimismo de su valor y el grado de confianza que tiene de sus capacidades. En cuanto a la segunda competencia, autorregulación, se enfoca en el control de emociones e impulsos propios a lo que denomina autocontrol; asimismo dentro de esta competencia incluye aspectos como confiabilidad que tiene que ver con la sinceridad e integridad, la adaptabilidad para afrontar cambios y la innovación que mide la capacidad de comodidad y aceptación de nuevas ideas. Finalmente, para concluir con la división de competencias personales, se encuentra la motivación, que alude a aquellas tendencias emocionales que mueven al individuo a lograr ciertos objetivos; esta se subdivide en motivación de logro que es aquel esfuerzo que aplica para

mejorar o superarse, el compromiso con el grupo al que pertenece y optimismo se relaciona con la persistencia la superación de obstáculos.

Si bien en la clasificación anterior, Goleman (2006) se enfoca en las habilidades del humano consigo mismo, en el caso de las competencias sociales, las enfoca en relación con los demás, es por ello que dentro de esta clasificación se considera a la empatía; definiéndola como la habilidad de ser consciente de lo que el otro, siente necesita y le preocupa, dentro de ella se encuentra la comprensión de los demás no solo en el aspecto sentimental, sino además en su forma de pensar, luego encontramos la orientación hacia el servicio con los demás, el aprovechamiento de la diversidad y la conciencia política; la otra competencia después de la empatía son las habilidades sociales que tiene que ver con la capacidad de generar respuestas en los otros, se subdivide en: Influencia, comunicación, liderazgo, cambio, resolución de conflictos, colaboración y cooperación y habilidades de equipo.

Otro autor de renombre que ha investigado acerca del tema es Bisquerra (2007) quien de acuerdo con los postulados de Goleman, plantea una estructura similar en cuanto a las habilidades socioemocionales, dividiéndolas de la siguiente manera: Conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencia social y habilidades de vida y bienestar; asimismo las subdividió, el detalle de esta subdivisión se puede visualizar en la figura adjunta.

Figura 2:

Habilidades Socioemocionales según Bisquerra



Nota: Detalle de las habilidades socioemocionales y sus componentes. Fuente: Bisquerra (2007)

En relación a la conciencia emocional, Bisquerra (2007) la describe como la aptitud para adquirir conocimiento partiendo de las emociones tanto propias como ajenas, incluyendo la habilidad de percibir el ambiente emocional de una situación específica. Esta habilidad implica el reconocimiento, la identificación y la toma de conciencia de los propios sentimientos y emociones,

con el propósito de asignarles la denominación adecuada en lugar de experimentar una sensación de bienestar o malestar. Esta competencia inicial constituye el fundamento para desarrollar las habilidades emocionales que se derivan de ella.

Como segunda competencia, Bisquerra introduce la Regulación Emocional, la cual se define como la habilidad de gestionar las emociones de forma apropiada. Mientras que la primera se centra en la toma de conciencia emocional, esta segunda se refiere a la conexión entre el comportamiento, el pensamiento y la emoción.

La tercera competencia es la autonomía emocional que se refiere a un conjunto de características y elementos asociados con la autorregulación personal. Estos incluyen la autoestima, una actitud positiva hacia la vida, la responsabilidad, la capacidad de analizar las normas sociales, la habilidad para buscar apoyo y recursos, y la autoeficacia emocional.

La competencia social, considerada como la cuarta competencia por Bisquerra, se centra en la habilidad para establecer y cultivar interacciones saludables con individuos, lo cual conlleva la habilidad de manejar destrezas sociales de manera efectiva. Finalmente, Bisquerra introduce la quinta competencia denominada Competencias para la vida y el bienestar. El autor la define como La habilidad de asumir conductas adecuadas y responsables, con el objetivo de enfrentar con éxito los retos cotidianos que presenta la vida en sus diferentes aspectos.

Tal como Goleman y Bisquerra, existen otros autores que han estructurado las habilidades socioemocionales, así podemos citar a Primi (2017), quien enumera las habilidades socioemocionales por dominios, de la siguiente manera: Autogestión, Interacción con los demás, amistad, regulación

de emociones negativas y mentalidad abierta. Otro autor es Church (2019), que enumera las habilidades socioemocionales a través de las 7c: cooperación, comunicación, curiosidad, cuidado, contemplación, confianza y competencia. Aunque los términos utilizados por los autores citados difieren, se puede visualizar que están incluidos unos dentro de los otros, por lo tanto sus investigaciones se complementan y enriquecen.

2.2.2.6. Desarrollo Socioemocional Desde la Perspectiva del MINEDU

El Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), a través del Currículo Nacional de la Educación Básica (2016), reconoce que el desarrollo socioemocional es un componente esencial en la formación integral del niño. En Educación Inicial, este desarrollo se promueve especialmente desde el área de *Desarrollo Personal y Social*, que busca fortalecer la identidad personal, la autorregulación emocional, la empatía y la convivencia democrática desde los primeros años de vida.

En esta etapa, los niños experimentan vivencias que les permiten conocerse a sí mismos, interactuar con sus pares, identificar emociones y establecer vínculos afectivos con su entorno. El juego, como actividad espontánea, lúdica y social, constituye un escenario privilegiado para fomentar dichas habilidades. Particularmente, el **juego cooperativo**, al requerir la colaboración entre pares, permite vivenciar situaciones reales en las que los niños expresan sus emociones, acuerdan normas, resuelven conflictos y trabajan hacia objetivos comunes.

2.2.2.7. Competencias del MINEDU vinculadas al desarrollo socioemocional

a) Competencia: *Construye su identidad*

Esta competencia busca que los niños reconozcan quiénes son, valoren sus características personales, expresen sus emociones y construyan una imagen positiva de sí mismos. Está directamente vinculada al desarrollo de la autoestima, la seguridad emocional y el sentido de pertenencia.

- **Capacidades y desempeños de la competencia *Construye su identidad***

El MINEDU establece dos capacidades clave dentro de esta competencia: **se valora a sí mismo y autorregula sus emociones.**

En cuanto a la primera capacidad, se espera que el niño reconozca y exprese sus intereses, preferencias y características, identificando qué lo diferencia de los demás. Esta capacidad también implica que el niño se reconozca como parte de su familia y del grupo de aula, compartiendo hechos importantes de su historia familiar, lo que fortalece su identidad personal y su sentido de pertenencia. Además, se valora que tome la iniciativa en acciones de cuidado personal (como alimentarse o asearse) y que explique la importancia de esos hábitos, mostrando progresivamente autonomía y responsabilidad en su bienestar.

La segunda capacidad se refiere a la expresión y regulación de emociones. En esta etapa, el niño comienza a identificar cómo se siente y lo expresa mediante palabras, gestos o movimientos. A su vez, muestra sensibilidad ante las emociones de otros, brindando ayuda o consuelo, lo cual representa un primer nivel de empatía. También se reconoce como un logro importante que el niño busque la compañía del adulto cuando necesita contención emocional y sea capaz de explicar qué le ha sucedido.

Estas capacidades y desempeños pueden ser ampliamente estimulados mediante el juego cooperativo, ya que este contexto permite que el niño actúe

de manera autónoma, manifieste sus emociones libremente, se relacione afectivamente con los demás, y encuentre un espacio seguro para expresar quién es.

b) Competencia: *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común*

Esta competencia orienta a los niños a construir relaciones basadas en el respeto, el diálogo, la colaboración y la participación activa en el aula. A través de ella, los niños aprenden a interactuar con otros, valorar la diversidad, resolver conflictos y participar en la creación de normas colectivas.

- Capacidad y desempeños de la competencia *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común*

El desempeño socioemocional en esta competencia se desarrolla mediante la capacidad de **interactuar con todas las personas**. Desde los cuatro años, se espera que los niños se relacionen con adultos de su entorno y jueguen con otros niños, integrándose de manera activa en las actividades grupales del aula. Durante estas interacciones, no solo se integran al juego, sino que también proponen ideas y normas, respetando las reglas acordadas por el grupo. Estas acciones contribuyen a su comprensión del respeto mutuo, la toma de decisiones colectivas y la responsabilidad compartida.

Asimismo, el niño demuestra interés por conocer las costumbres, tradiciones o procedencias de sus compañeros. Pregunta y comenta sobre aquello que le llama la atención, lo cual refleja el inicio de una actitud abierta y empática frente a la diversidad cultural.

El juego cooperativo, en este sentido, representa una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer estos desempeños, ya que ofrece oportunidades de interacción auténtica, donde los niños negocian, acuerdan, se turnan, se cuidan entre sí y desarrollan habilidades fundamentales como la empatía, el respeto por las normas y la búsqueda de objetivos comunes.

A continuación, se presenta un cuadro resumen que establece la correspondencia entre las competencias del Currículo Nacional, sus capacidades y desempeños esperados para niños de cuatro años, y su conexión con el desarrollo de habilidades socioemocionales mediante el juego cooperativo:

Tabla 2:

Relación de competencias capacidades y desempeños con habilidades socioemocionales.

Competencia	Capacidades	Desempeños esperados (4 años)	Relación con el desarrollo socioemocional en el juego cooperativo
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses y características; se identifica como parte de su familia y grupo de aula; toma iniciativa en el cuidado personal.	El juego cooperativo refuerza la autonomía, la expresión personal y la identidad individual dentro del grupo, promoviendo la seguridad emocional.
	Autorregula sus emociones	Expresa emociones con palabras y gestos; reconoce emociones ajenas y muestra empatía; busca consuelo del adulto cuando lo necesita.	En contextos de juego compartido, los niños experimentan emociones, las gestionan y desarrollan empatía en la interacción con sus pares.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Juega con pares, propone normas de juego, respeta reglas, se interesa por las costumbres y culturas de sus compañeros.	El juego cooperativo facilita el diálogo, la cooperación, el respeto por las reglas y el aprendizaje de la convivencia democrática.

Nota: Se muestran las competencias, desempeños y capacidades que fundamentan las habilidades socioemocionales en niños de 4 años. Fuente: Programa Curricular de inicial. MINEDU (2016)

Considerando la relevancia de las habilidades socioemocionales, desde el ámbito educativo y en concordancia con el enfoque por competencias sobre el cual gira el diseño del currículo nacional, el Minedu (2021), ha redactado una guía de orientación respecto a cómo desarrollar habilidades socioemocionales en la educación básica, con este fin define 13 habilidades

socioemocionales, las cuales giran en torno a las competencias establecidas en el Currículo Nacional, estas son: Autoconcepto, autocuidado, autoestima, comportamiento prosocial, comunicación asertiva, conciencia emocional, conciencia social, empatía, creatividad, regulación emocional, resolución de conflictos, toma de decisiones responsables y trabajo en equipo.

Considerando el Programa Curricular de educación inicial, se ha creído conveniente examinar las 14 competencias del II Ciclo que abarca las edades de 3 a 5 años; con lo cual se ha podido identificar que 2 de ellas incorporan el desarrollo de habilidades socioemocionales, que pertenecen al área curricular de Personal Social, estas cuales fueron identificadas y clasificadas como prioritarias para su desarrollo en diversos entornos. Estas son:

Tabla 3:

Habilidades Socioemocionales Según Minedu

Competencia	Habilidad Socioemocional
Construye su identidad	Autoconcepto
	Autoestima
	Conciencia social
	Conciencia emocional
	Comunicación asertiva
	Regulación emocional
	Toma de decisiones responsables
	Empatía autocuidado
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Empatía
	Conciencia social
	Comportamiento prosocial
	Toma de decisiones responsables
	Regulación emocional
	Comunicación asertiva
	Resolución de conflictos
	Creatividad Trabajo en equipo

Nota: Detalle de Habilidades socioemocionales identificadas en las competencias del programa curricular de educación inicial, específicamente de niños del ciclo II. Fuente: Minedu (2021)

2.3. Definiciones Operacionales

Habiendo definido conceptualmente las variables de estudio del proyecto de investigación Juego cooperativo (variable independiente) y habilidades socioemocionales (variable dependiente); a continuación, se muestran las definiciones operacionales de las mismas.

2.3.1. *Juego Cooperativo:*

Variable que será aplicada (controlada) como estrategia para conocer sus efectos sobre el desarrollo socioemocional de los niños.

2.3.2. *Habilidades Socioemocionales:*

Variable que será medida a través de instrumentos como guías de observación y listas de cotejos.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Enfoque, Tipo y Nivel de investigación

El tipo de enfoque más pertinente para la investigación ha sido el enfoque cuantitativo, Hernández (2014) lo describe como el proceso que "emplea la recopilación de información para examinar suposiciones mediante medidas numéricas y análisis estadístico, con el propósito de establecer patrones de conducta y validar teorías" (p. 4)

Siguiendo el modelo de enfoque cuantitativo, se buscó medir el efecto de la variable independiente (Estrategias de juego cooperativo) en la dependiente (habilidades socioemocionales) a través del análisis estadístico, y revisión exhaustiva de literatura relevante, que permitieron dar respuesta a las hipótesis formuladas; es necesario mencionar que dichas variables han sido medidas en un contexto específico, donde se estudió a los niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 de la ciudad de Sullana.

Dado que este trabajo de investigación tiene como objetivo abordar un problema real y sus resultados se pretenden utilizar como base para futuros estudios que enfrenten desafíos similares, se ha optado por utilizar el enfoque de investigación aplicada, o también conocida como técnica, que es definida por Sánchez (2012) como aquella que tiene como objetivo resolver problemas o generar ideas concretas a corto o mediano plazo, con el propósito de lograr innovaciones, mejoras en los procesos y aumentar la productividad.

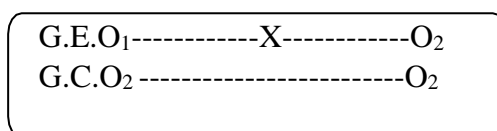
El nivel de la investigación es el explicativo que es definido por Hernández (2014) como aquel estudio que se concentra en la comprensión de las causas

subyacentes que impulsan un fenómeno específico y en determinar las circunstancias bajo las cuales este se manifiesta, así como en explorar las relaciones entre dos o más variables para entender su conexión. En el contexto de esta investigación, se abordaron dos variables principales: la implementación de estrategias de juego cooperativo y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de cuatro años. El argumento para sustentar que este estudio posee un nivel explicativo, se basa en que ha buscado comprender por qué se producen cambios en las habilidades socioemocionales de los niños a partir de la aplicación de estas estrategias. En lugar de limitarse a establecer una correlación entre las variables, se ha identificado los mecanismos específicos a través de los cuales las estrategias de juego cooperativo influyen en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Por ejemplo, se investigó cómo la interacción social durante los juegos cooperativos ha fomentado la empatía o la resolución de conflictos en los niños, así como la colaboración en equipo fortaleció la autoestima y la capacidad para trabajar en grupo.

3.2. Diseño de la Investigación

Habiendo definido el enfoque y tipo de investigación, es menester determinar cuál será su diseño, por lo cual, se optó por el Cuasi experimental, cuyas características se acoplan a los objetivos y esquema del estudio; por lo cual se ha tomado como referencia lo descrito por Sánchez (2012) que lo describe como un diseño en el cual "el nivel de control es limitado. Por lo general, resulta beneficioso como un primer enfoque para abordar el problema de investigación en su contexto real". (p.141)

La representación esquemáticamente es de la siguiente manera:



Donde:

O₁: Observación de la VI Desarrollo Socioemocional: preprueba

O₂: Observación de la VI Desarrollo Socioemocional: post prueba

X: Variable Independiente: Juego Cooperativo.

G.E: Grupo experimental.

G.C: Grupo control.

Siguiendo la naturaleza del diseño cuasi experimental; se ha pretendido analizar los resultados de una intervención, en este caso, el juego cooperativo; por lo cual se consideró relevante trabajar con grupo experimental y de control, ambos estuvieron conformados por niños de cuatro años de aulas diferentes, a los cuales se aplicó previamente la pre prueba que permitió obtener mediciones de la situación inicial de los grupos, con respecto a la variable habilidades socioemocionales, que sirvieron como línea base y ayuda para determinar si existen diferencias iniciales entre los grupos en relación a la variable estudiada. La aplicación del instrumento se hizo simultáneamente para ambos grupos.

Luego, habiéndose llevado a cabo la intervención, se procedió a realizar mediciones adicionales (posprueba) de las mismas variables que se evaluaron al inicio. Esto permitió la comparación de los cambios observados en ambas situaciones y permitió determinar si la intervención tuvo un impacto significativo; con lo cual, finalmente se pudo validar o no, las hipótesis planteadas.

3.3.Población Muestra y Muestreo

3.3.1. Población

Está conformada por la cantidad total de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 512, la cual se ha obtenido de la cifra real que figura en las Nóminas de Matrícula de estudiantes, la cual consta de 138 niños y 126 niñas que a la fecha están matriculados en ambos turnos (diurno y vespertino), los cuales están divididos en 10 aulas, (5 en cada turno).

Tabla 4:

Distribución de la población de estudiantes de 4 años de la IE. N° 512

Turno	Aula	Sexo				Total	
		Femenino		Masculino		F	%
		F	%	F	%		
Mañana	Ternura	11	39%	17	61%	28	11%
	Amigables	10	37%	17	63%	27	10%
	Generosos	13	52%	12	48%	25	9%
	Sociables	15	56%	12	44%	27	10%
	Respetuosos	12	41%	17	59%	29	11%
Tarde	Ternura	14	54%	12	46%	26	10%
	Amigables	17	71%	7	29%	24	9%
	Generosos	15	60%	10	40%	25	9%
	Sociables	20	71%	8	29%	28	11%
	Respetuosos	11	44%	14	56%	25	9%
Total		138	52%	126	48%	264	100%

Nota: Porcentaje de la población de estudiantes de 4 años, por turno y aula, de la Institución Educativa N° 512,. Fuente: Nóminas de Matrícula de estudiantes de la Institución Educativa de 4 años. Elaboración Propia. Marzo 2023..

3.3.2. Muestra y Muestreo

El método de muestreo seleccionado es el no probabilístico, ya que la elección de la muestra no se realizó al azar o de manera aleatoria, sino que se llevó a cabo de manera intencionada y en función de las características y objetivos específicos de la investigación. La pre y pos prueba se aplicaron en dos grupos: experimental y de control, conformados por las aulas Ternura y Respetuosos de 4 años de la I.E N° 512, respectivamente, los cuales son grupos de investigación intactos, cuyos datos se resumen en la tabla 4.

Tabla 5:

Distribución de la población muestra conformada por grupo Experimental y de control de estudiantes de 4 años de la IE. N° 512

	Grupo Experimental (Ternura)		Grupo Control (Respetuosos)		Total	
	F	%	F	%	F	%
Niños	8	29%	17	59%	25	44%
Niñas	20	71%	12	41%	32	56%
Total	28	100%	29	100%	57	100%

Nota: Porcentaje de la muestra de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 512, respecto a cada grupo, experimental y de control. Fuente: Nóminas de Matrícula de estudiantes de la Institución Educativa de 4 años. Elaboración Propia. Marzo 2023.

3.4.Hipótesis y Variables

3.4.1. Hipótesis

3.4.1.1.Hipótesis General

a) **H1:** Si se aplica el juego cooperativo entonces mejoran las habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana

H0: Si se aplica el juego cooperativo entonces no mejoran las habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.

3.4.1.2.Hipótesis Específicas

a) **H2:** Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, antes de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.

H0: No existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, antes de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.

b) **H3:** Existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.

H0: No existen diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo de control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.

c) **H4:** Existen diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes y después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.

H0: No existen diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes y después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.

3.4.2. Operacionalización de Variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumento
V.D. Habilidades Socioemocionales	“conjunto de competencias que facilitan las relaciones interpersonales”. Bisquerra (2007).	Variable que será medida a través de instrumentos como guías de observación y listas de cotejo.	1. Habilidades Personales	1.1. Conciencia de uno mismo	a) Conciencia de las emociones que experimenta	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus emociones: Alegría, enojo, tristeza. • Menciona por qué se siente triste, enojado, alegre 	Guía de observación estructurada
					b) Expresión de lo que siente	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza sus emociones: Tristeza, enfado y alegría. • Expresa lo que siente ante una situación desagradable. • Dice qué le gusta de sí mismo. 	
				1.2. Regulación emocional	a) Predisposición para el trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo al presentarle una tarea o actividad a realizar. • Participa de actividades lúdicas con agrado. 	

						<ul style="list-style-type: none"> • Acepta las sugerencias de su maestra. 	
					b) Autocontrol	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica a la docente su necesidad de descanso • Respeta los tiempos establecidos en el trabajo. • Respeta los acuerdos y normas. 	
					c) Comprensión de la tarea a realizar	<ul style="list-style-type: none"> • Presta atención a las consignas dadas por la maestra. • Hace preguntas cuando tiene dudas. 	
			2. Habilidades Sociales	2.1. Habilidades Sociales	a) Colaboración y cooperación	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de las responsabilidades con otros. • Está dispuesto a ayudar a otros niños cuando tienen dificultades para culminar una tarea • Se involucra de manera voluntaria en las actividades 	
					b) Relaciones efectivas y saludables	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha con atención las opiniones de sus compañeros. • Espera su turno para participar 	

						<ul style="list-style-type: none"> • Trata con afecto a sus compañeros. 	
				2.2. Empatía	a) Comprensión de las emociones de otros	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica al adulto referente si un compañero requiere ayuda. • Muestra interés por las emociones de sus pares 	
					b) Ofrecer ayuda y soporte.	<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de consolar a sus compañeros si lo necesitan. • Brinda ayuda a sus compañeros sin que se lo pidan. 	
					c) Busca compañía y consuelo del adulto	<ul style="list-style-type: none"> • Busca consuelo en la docente cuando necesita sentirse seguro. 	
V.I. Juego cooperativo	“Juegos que fomentan situaciones basadas en relaciones, en las que los miembros del grupo se apoyan mutuamente para lograr un objetivo compartido. Son juegos en los que	Variable que será aplicada (controlada) como estrategia para conocer sus efectos sobre el desarrollo socioemocional de los niños.	1. Juegos cooperativos	Fernandez (2019) <ul style="list-style-type: none"> • Creación y cohesión de grupo. • El aprendizaje cooperativo como contenido a enseñar. • El aprendizaje cooperativo 	Garaigordobil (2003): a) Participación	<ul style="list-style-type: none"> • Prestan atención y siguen las indicaciones. • Cuando juegan intentan llegar a la meta de forma conjunta. • Muestran interés en unirse a otros niños en el juego. • Participan activamente en la actividad. 	

	<p>la colaboración entre los jugadores es crucial para llevar a cabo la actividad, ya que sin esta colaboración no se puede alcanzar el objetivo del juego".</p> <p>Garaigordobil (2003)</p>			<p>como recurso para enseñar y aprender</p>	<p>b) Comunicación e interacción amistosa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se comunican claramente, expresando sus ideas y necesidades de manera respetuosa. • Todos los niños son incluidos y se sienten parte del juego. • Comparten juguetes, materiales y recursos con otros niños durante el juego. • Cuando surgen conflictos durante el juego, muestran disposición para resolverlos de manera pacífica. 	
					<p>c) Cooperación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecen ayuda y apoyo a otros niños cuando lo necesitan durante el juego. • Trabajan en equipo para lograr el objetivo del juego. • Participan en la toma de decisiones conjunta para planificar y llevar a cabo el juego. 	
					<p>d) Diversión</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se divierten con las actividades que requiere el juego. 	

						<ul style="list-style-type: none">• Celebran los logros del equipo mostrando aprecio y alegría.• Se evidencia diversión en sus gestos.• Se sienten cómodos expresando sus emociones y necesidades durante las actividades.	
--	--	--	--	--	--	--	--

3.5. Métodos de la Investigación

Se empleó como método de investigación el analítico, a través de la estadística descriptiva e inferencial, para lo cual se examinó los datos, primero a través del programa Excel que permitió realizar la tabulación inicial con tablas de frecuencia y gráficos de barra y luego se usó el software estadístico SPSS en su versión 27, que permitió probar los supuestos de la investigación y los resultados obtenidos de la muestra pudieron generalizarse a la población en su conjunto.

3.6. Técnicas Instrumentos Aplicados

Las técnicas e instrumentos son elegidas en consonancia con el enfoque cuantitativo de la investigación. En esta línea, se ha optado por utilizar la Observación como técnica, y se han seleccionado como instrumento específico para recopilar los datos: la Guía de observación estructurada para medir la variable dependiente que son las Habilidades socioemocionales; tanto para la aplicación del pre prueba, como de la pos prueba.

En relación a esto, Ñaupas et al. (2013) establece que la técnica de observación se define como "el procedimiento para comprender la realidad objetiva, mediante la interacción directa entre el individuo que está adquiriendo conocimiento y el objeto o fenómeno a ser comprendido, a través de los sentidos". (p. 201); esta técnica ha sido la más adecuada para este trabajo de investigación porque su aplicación parte desde la realidad misma de la problemática, a través del contacto directo con los sujetos en estudio, en este caso los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 512 de la ciudad de Sullana.

El procedimiento por seguir es de la siguiente manera: Primero, se informó a los padres y madres del estudio, a fin de obtener los permisos y consentimientos necesarios para llevarlo a cabo. Luego, se procedió a la planificación, e implementación de la propuesta y la recopilación de datos; respetando los

requerimientos éticos como la privacidad y la voluntad de los padres de los participantes.

El estudio se planificó ejecutar en tres etapas. La primera consistió en el diseño del programa de intervención basado en estrategias de juego cooperativo. Luego, se procedió a la aplicación del instrumento al grupo experimental, mientras que el grupo de control continuó sus actividades habituales sin cambios. Al finalizar la intervención, se ejecutó la medición después del tratamiento en ambos grupos.

3.6.1. Instrumento: Guía de observación estructurada sobre habilidades socioemocionales

Este instrumento se construye tomando en cuenta las dimensiones propuestas por los autores Bisquerra y Goleman, asimismo se ha considerado aquellas habilidades socioemocionales que el Minedu propone en el documento Guía de orientaciones para fomentar habilidades socioemocionales, el instrumento está conformado de 24 ítems, agrupadas en dos dimensiones: Habilidades personales (13 ítems) y Habilidades sociales (11 ítems). La valoración está categorizada del 1 al 5, siendo 1 “muy deficiente” y 5 “excelente”. El instrumento en mención se aplicó antes y después del plan de intervención diseñado.

El instrumento elegido cumple con los requisitos que Hernandez (2014) considera necesarios para que un instrumento sea idóneo para medir la variable de la investigación: Confiabilidad y validez; quien los define a la primera como el nivel de fiabilidad con el que un instrumento genera resultados que son uniformes y congruentes; y la validez como aquel nivel de precisión con el que un instrumento efectivamente evalúa la característica que se intenta medir.

Para ello se utilizó la medida de consistencia interna conocida como "coeficiente alfa de Cronbach", que posiblemente sea la más comúnmente empleada. En cuanto a la validez se hizo uso de la revisión del instrumento por

3 expertos, dos de ellos en pedagogía y uno en psicología, esta prueba también es conocida como V de Aiken, que se refiere al nivel en el que un instrumento mide la variable deseada según la evaluación de expertos en el campo.

Fórmula para calcular la V de Aiken

$$V = \frac{\bar{X} - l}{k} = 0.75$$

El índice V de Aiken varía en un rango de -1 a 1. Un valor de 1 indica una concordancia perfecta entre los jueces, mientras que un valor de -1 indica una discordancia perfecta. Un valor de 0 indica que no hay acuerdo más allá del azar entre los jueces. Dado que se ha obtenido $V = 0.75$, esto sugiere un alto nivel de concordancia entre los jueces en la evaluación de los ítems o elementos en cuestión. En otras palabras, los jueces tienden a estar bastante de acuerdo en sus evaluaciones, lo que indica consistencia en la interpretación o calificación de los datos cuantitativos. Este resultado proporcionó una base sólida para confiar en la fiabilidad de las evaluaciones realizadas por los expertos en el estudio.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,976	24

Con respecto al alfa de Cronbach que es una medida de confiabilidad o consistencia interna de un conjunto de ítems o preguntas en un cuestionario o escala, el cual varía entre 0 y 1. Un valor más cercano a 1 indica una mayor consistencia interna entre los ítems, lo que sugiere que todas las preguntas o ítems miden la misma cosa o concepto. En este caso el 0.976 indica un coeficiente alfa de Cronbach muy alto, por lo cual se considera excelente; es decir los ítems o preguntas tienen una alta consistencia interna, por lo cual están

muy relacionados y miden el mismo constructo o concepto. En conclusión, la guía de observación diseñada es muy confiable para medir la variable dependiente.

3.7. Procesamiento de la Información

Según Hernández (2014), "se describen como el proceso de reunir, representar, examinar y utilizar datos adquiridos durante las observaciones para tomar decisiones y abordar desafíos". (p. 201)

Para este proceso de análisis de datos, se consideró conveniente emplear diversas técnicas estadísticas, tales como:

- Estadísticas descriptivas, a través de la tabulación inicial en Excel con tablas y gráficos en la organización de los datos recopilados, con el fin de simplificar la evaluación y comprensión de los resultados.
- Estadísticas inferenciales que incluye prueba de normalidad, confiabilidad, estos datos permitieron conocer la prueba estadística idónea para la contrastación de hipótesis formuladas.
- Para llevar a cabo el análisis descriptivo, así como el inferencial, se empleó el programa SPSS en su versión 27, que es una herramienta ampliamente empleada en el análisis estadístico y en la generación de informes.

Capítulo IV

Resultados

4.1. Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivo

4.1.1. Análisis e Interpretación del Objetivo Específico 1:

Identificar los resultados del nivel de logro en las habilidades socioemocionales antes de la aplicación de las estrategias de juego cooperativo en niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana..

4.1.1.1. Resultados Preprueba Grupo Experimental y Control

El análisis de los resultados de la aplicación de la pre prueba se muestra tomando en cuenta las 2 dimensiones que conforman la variable observada: Habilidades personales y habilidades sociales, la primera de ellas se subdivide en Conciencia emocional y regulación emocional; mientras que la segunda la conforman habilidades sociales y empatía. Para fines de la investigación, se analizará los resultados obtenidos en los 10 indicadores que conforman ambas dimensiones, tal y como se detalla a continuación.

Tabla 6:

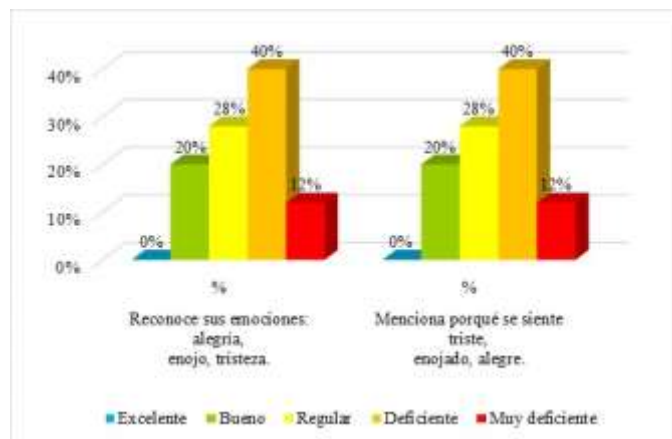
Conciencia y Exploración de las Emociones

Categorías	Conciencia Emocional							
	Indicador 1: Conciencia de las Emociones que Experimenta							
	Grupo experimental				Grupo de control			
	Reconoce sus emociones: alegría, enojo, tristeza.		Menciona porqué se siente triste, enojado, alegre.		Reconoce sus emociones: alegría, enojo, tristeza.		Menciona porqué se siente triste, enojado, alegre.	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	5	20%	5	20%	6	24%	6	24%
Regular (3)	7	28%	7	28%	6	24%	4	16%
Deficiente (2)	10	40%	10	40%	12	48%	14	56%
Muy deficiente (1)	3	12%	3	12%	1	4%	1	4%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre Prueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes del Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 3:

Indicador 1: Conciencia de las Emociones que Experimenta - Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Se observa que los resultados obtenidos para el indicador uno; conciencia de las emociones que experimenta, que evalúa la capacidad de los niños de 4 años, para reconocer y mencionar sus emociones (alegría, enojo, tristeza); revelan un patrón preocupante para el grupo experimental, el 52% se ubica en las categorías “deficiente” y “muy deficiente”, en contraste el grupo el control pondera un 60% y 52% para el reconocimiento de las emociones; estos datos permiten precisar que ambos grupos inician con ponderados muy similares y con una ligera variación de 8%. En tanto que el 28% se ubica en la categoría de “regular” y un 20% en “bueno” ello significa que el grupo Experimental reconoce las emociones, pero aún les cuesta expresar el porqué de cada emoción. Con respecto al grupo Control las puntuaciones de Regular y Bueno están en 48% y 40%, lo que significa una pequeña variación de 8% en el ítem referido a la expresión de cada emoción.

Este panorama sugiere que la mayoría de los niños presenta limitaciones en el reconocimiento de sus propias emociones y la verbalización de la razón de estas, con respecto al nivel de logro esperado y asimismo plantea interrogantes sobre posibles factores que podrían ser las causas potenciales; se incluye una conciencia emocional poco desarrollada a esta edad de 4 años, donde los niños aún están en las etapas iniciales de comprender sus emociones. Además, limitaciones en el vocabulario emocional podrían estar afectando la capacidad de los niños para expresar y comprender completamente dichas

emociones. Por lo tanto, se destaca la importancia de integrar la conciencia emocional en las rutinas diarias y de fomentar la participación activa de los padres. Una colaboración estrecha entre el entorno escolar y el hogar puede reforzar las prácticas emocionales, creando un ambiente coherente que favorezca el desarrollo socioemocional de los niños; elementos que formarán parte importante de la intervención en la presente investigación.

Tabla 7:

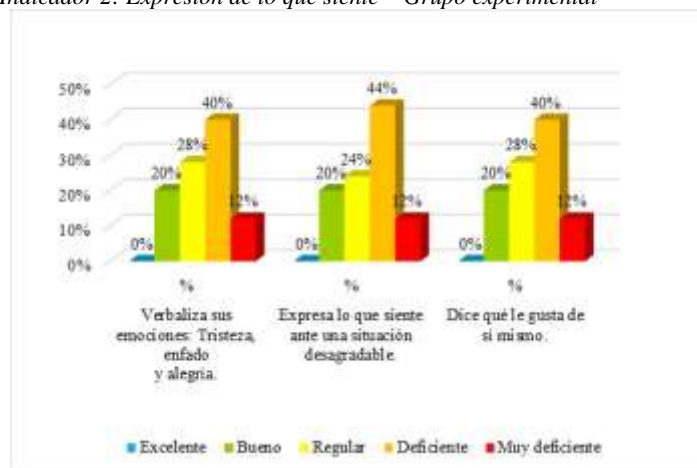
Expresión y Comunicación de las Emociones

Categorías	Conciencia de Emocional											
	Indicador 2: Expresión de lo que Siente											
	Grupo experimental						Grupo de control					
	Verbaliza sus emociones: Tristeza, enfado y alegría.		Expresa lo que siente ante una situación desagradable.		Dice qué le gusta de sí mismo.		Verbaliza sus emociones: Tristeza, enfado y alegría.		Expresa lo que siente ante una situación desagradable.		Dice qué le gusta de sí mismo.	
F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	5	20%	5	20%	5	20%	6	24%	6	24%	6	24%
Regular (3)	7	28%	6	24%	7	28%	6	24%	4	16%	1	4%
Deficiente (2)	10	40%	11	44%	10	40%	12	48%	14	56%	17	68%
Muy deficiente (1)	3	12%	3	12%	3	12%	1	4%	1	4%	1	4%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre Prueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 4:

Indicador 2: Expresión de lo que siente – Grupo experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Los datos representados en la tabla 6 y Figura 4 muestran los resultados por ítems que conforman el segundo indicador que mide la expresión emocional de los niños; respecto al ítem 3, que evalúa la capacidad de los niños

para verbalizar sus emociones, los resultados del grupo experimental revelan un patrón similar al indicador 1, con un alto porcentaje de niños 40% en la categoría “deficiente” y el 12% en “muy deficiente” lo cual constituye más del cincuenta por ciento, mientras que el 28% se ubicó en "regular", y el 20% en "bueno”, del mismo modo, el grupo control, con una variación de cuatro por ciento del otro grupo, refleja un 48% de niños en deficiente, solo el 4% en “muy deficiente”, y el 24% en “regular” y “bueno”. En cuanto al ítem 4, donde los niños expresan lo que sienten ante una situación desagradable, se observa que el más alto porcentaje se ubica en “deficiente y muy deficiente” para ambos grupos, pero el grupo experimental muestra una variación del 8% por encima del control en la categoría “muy deficiente”, por el contrario, en “deficiente” y “bueno” el control supera al experimental, con un 56% y 24%, respectivamente. Esto sugiere posibles desafíos en la expresión emocional en momentos de frustración para los niños. Se visualiza en el último ítem de este indicador, que evalúa la capacidad de los niños para decir qué les gusta de sí mismos (autoestima), cuyos resultados sugieren ciertas dificultades en los niños en ambos grupos para reconocer sus cualidades e intereses., con variaciones pequeñas en la categoría, muy deficiente, siendo el experimental quien tiene mayor porcentaje (12%), sin embargo, en “bueno” el de control presenta una variación a favor de 4%. Estos resultados, indican que, aunque hay pequeñas variaciones, ambos grupos tienen dificultades en el desarrollo de este indicador, por lo tanto, parten de una realidad problemática similar; lo cual podría estar vinculado a experiencias de vida individuales, tanto en el hogar como en la escuela.

Habiendo analizado los indicadores de la primera subdimensión de habilidades personales: Conciencia de sí mismo; con respecto a la segunda subdimensión de habilidades personales: regulación emocional, comprendido por los indicadores: Predisposición para el trabajo, autocontrol y comprensión de la tarea a realizar se han obtenido los siguientes resultados de la pre prueba.

Tabla 8:

Predisposición y Motivación Para el Trabajo

Categorías	Regulación Emocional											
	Indicador 3: Predisposición para el Trabajo											
	Grupo experimental						Grupo de control					
	Muestra entusiasmo al presentarle una tarea o actividad a realizar		Participa de actividades lúdicas con agrado		Acepta las sugerencias de su maestra		Muestra entusiasmo al presentarle una tarea o actividad a realizar		Participa de actividades lúdicas con agrado		Acepta las sugerencias de su maestra	
F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	5	20%	5	20%	5	20%	6	24%	6	24%	4	16%
Regular (3)	2	8%	1	4%	2	8%	9	36%	6	24%	8	32%
Deficiente (2)	15	60%	16	64%	15	60%	9	36%	12	48%	11	44%
Muy deficiente (1)	3	12%	3	12%	3	12%	1	4%	1	4%	2	8%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	24	100%	25	100%	24	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre Prueba a los niños de 4 años del de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 5:

Indicador 3: Predisposición para el Trabajo – Grupo Experimental

Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

En los ítems seis, siete y ocho, que evalúan la capacidad de los niños para predisponerse al trabajo ya sea ante una tarea o actividad lúdica, los resultados del grupo experimental indican que los mas altos porcentajes se ubican en deficiente cuyo valor oscila entre el 60% y 64%, seguido por un 12% en “muy deficiente”, lo cual indica que presentan poca predisposición para abordar las actividades en aula, evidenciando dificultades frecuentes.; mientras que solo un 20% participa de las responsabilidades asignadas por la docente, ubicándose en la categoría “bueno”. En contraste, el grupo control, muestra un

porcentaje más bajo en “muy deficiente” que oscila entre el 4% y 8%, en deficiente sus porcentajes oscilan entre 36% y 48% y un 24% en Bueno. De manera global este indicador evidencia problemas para ambos grupos, por lo tanto es necesaria la implementación de estrategias focalizadas en la motivación y la conexión emocional para optimizar la regulación emocional en el aula, asimismo, trabajar en la motivación que despierte la participación con agrado de los niños en actividades diversas, con intereses individuales, fomentar un ambiente positivo y de apoyo que fortalezca la conexión emocional.

Tabla 9:

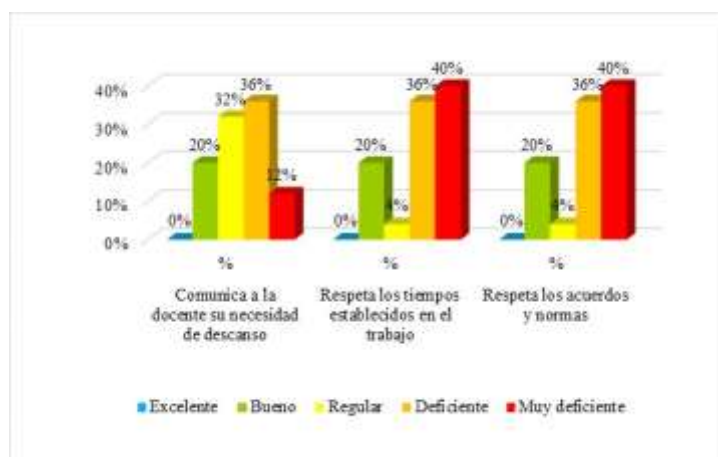
Respeto a los Acuerdos y Tiempos en las Tareas que Realiza

Categorías	Regulación emocional											
	Indicador 4: Autocontrol											
	Grupo experimental						Grupo de control					
	Comunica a la docente su necesidad de descanso		Respeto los tiempos establecidos en el trabajo		Respeto los acuerdos y normas		Comunica a la docente su necesidad de descanso		Respeto los tiempos establecidos en el trabajo		Respeto los acuerdos y normas	
F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	5	20%	5	20%	5	20%	6	24%	1	4%	1	4%
Regular (3)	8	32%	1	4%	1	4%	6	24%	13	52%	12	48%
Deficiente (2)	9	36%	9	36%	9	36%	11	44%	9	36%	10	40%
Muy deficiente (1)	3	12%	10	40%	10	40%	2	8%	2	8%	2	8%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre Prueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 6:

Indicador 4: Autocontrol – Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

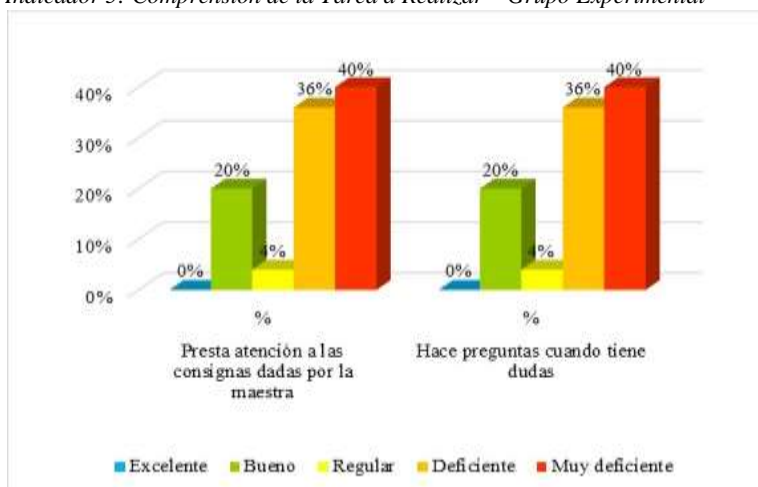
El indicador autocontrol constituido por los ítems del 9 al 11, que evalúa la capacidad de los niños, del grupo experimental, para comunicar a la docente su necesidad de descanso, el respeto hacia las normas y tiempos establecidos; evidencia que un 48% de los niños se ubica entre “deficiente” y “muy deficiente”, un 32% en “regular” y un 20% en “bueno”, el grupo control difiere en 4% al experimental para las categorías “deficiente” y “muy deficiente” con un 54% y un 24% para “regular” y “bueno”. Con respecto a los otros dos ítems de este indicador se observa en el grupo experimental de manera similar un 76% en “deficiente y muy deficiente” siendo este su porcentaje más alto, en cambio el grupo control tiene un 52% y 48% en regular para cada ítem, asimismo, un 4% en regular y también un 20% en “bueno”. Ambos grupos presentan resultados con diferencias mínimas entre ellos, esto debido a que es parte de su edad, están en las etapas iniciales de aprender a seguir reglas y comprender la estructura del tiempo, sin embargo permite visualizar la necesidad de brindar apoyo adicional de enseñanza y refuerzo positivo para ayudarles a comprender y cumplir con las expectativas del aula de acuerdo al desarrollo propio de su edad.

Tabla 10:

Comprensión de la Tarea por Realizar

Categorías	Regulación Emocional							
	Indicador 5: Comprensión de la Tarea a Realizar							
	Grupo experimental				Grupo de control			
	Presta atención a las consignas dadas por la maestra		Hace preguntas cuando tiene dudas		Presta atención a las consignas dadas por la maestra		Hace preguntas cuando tiene dudas	
F	%	F	%	F	%	F	%	
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	5	20%	5	20%	3	12%	2	8%
Regular (3)	1	4%	1	4%	11	44%	11	44%
Deficiente (2)	9	36%	9	36%	3	12%	4	16%
Muy deficiente (1)	10	40%	10	40%	8	32%	8	32%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre Prueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 7:*Indicador 5: Comprensión de la Tarea a Realizar – Grupo Experimental*

Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4

En los ítems 12 y 13 se observa mayor predominancia en la categoría “muy deficiente” para ambos grupos, reflejan una diferencia de 8% entre ellos, un 36% y un 40% respectivamente, lo mismo sucede en la categoría “bueno” 20% para el experimental y 12% para el control, las posibles causas que explican estos resultados incluyen déficit en la atención, falta de interés en las tareas, o posiblemente dificultades en la comprensión de las consignas. Por lo tanto, ha sido necesario trabajar en mejorar la habilidad de los niños para prestar atención a las instrucciones como parte de su desarrollo de autorregulación, pues aún están desarrollando la capacidad de enfocarse y seguir instrucciones de manera consistente. Mientras que los resultados del ítem sobre hacer preguntas ante dudas, son explicados debido a causas como timidez, desinterés, falta de confianza para expresar dudas, miedo al juicio de los demás compañeros, etc. siendo necesario fomentar un ambiente donde se anime activamente a hacer preguntas para mejorar esta habilidad.

Al analizar de manera global la dimensión de Regulación en ambos grupos. Se observa que gran parte de los niños enfrentan dificultades significativas en lo que respecta a la regulación de sus emociones, la predisposición para el trabajo, el autocontrol y la comprensión de las tareas a realizar; por lo tanto se encuentran en una fase temprana de su desarrollo

socioemocional, recordando que el desarrollo de éstas es un proceso gradual, por lo tanto es normal, sin embargo se pueden implementar intervenciones y estrategias para fomentar el progreso a lo largo del tiempo, a fin de asegurar un desarrollo socioemocional saludable en entornos educativos y sociales

Tabla 11:

Colaboración y Cooperación Para la Culminación de Tareas y Actividades Propuestas.

Categorías	Habilidades Sociales											
	Grupo experimental						Grupo de control					
	Participa de las responsabilidades con otros		Está dispuesto a ayudar a otros niños cuando tienen dificultades para culminar una tarea		Se involucra de manera voluntaria en las actividades		Participa de las responsabilidades con otros		Está dispuesto a ayudar a otros niños cuando tienen dificultades para culminar una tarea		Se involucra de manera voluntaria en las actividades	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	5	20%	4	16%	5	20%	7	28%	5	20%	2	8%
Regular (3)	2	8%	2	8%	1	4%	7	28%	8	32%	10	40%
Deficiente (2)	14	56%	8	32%	8	32%	3	12%	3	12%	4	16%
Muy deficiente (1)	4	16%	11	44%	11	44%	8	32%	9	36%	9	36%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre Prueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 8:

Indicador 6: Colaboración y Cooperación - Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

La segunda dimensión que conforma a la socioemocionalidad, son las habilidades sociales, las cuales a su vez se subdividen en habilidades sociales y empatía, en la tabla 10 se observan los resultados obtenidos respecto al indicador seis que es parte de las habilidades sociales

En el ítem catorce, que evalúa la participación de los niños en las responsabilidades con otros, los resultados del grupo experimental, indican que ningún niño obtuvo la categoría "Excelente". El 20% se ubicó en "Bueno", el 8% en "Regular", el 56% en "Deficiente", y el 16% en "Muy deficiente", lo que indica que el mas alto porcentaje radica en las categorías con calificación inferior, mientras que el grupo de control también tiene una cifra considerable en estas categorías, con la diferencia que su porcentaje en regular es del 28%. La misma tendencia se observa en los ítems está dispuesto a ayudar a otros y se involucra voluntariamente, donde los mayores porcentajes oscilan en las categorías “deficiente y muy deficiente” 32% y 44%, respectivamente. En el caso del grupo control, aunque en menor medida en la categoría deficiente 16%, se observan porcentajes similares en muy deficiente 36%, variando en 8% al experimental. Se registra una ligera mejora entre los grupos, sin embargo, los porcentajes en las categorías inferiores siguen siendo significativos, lo que indica que ambos grupos enfrentan desafíos similares en términos de colaboración y cooperación; evidenciando el desarrollo inicial de los niños en estas áreas, que puede estar ocasionado por la falta de conciencia sobre la importancia de la colaboración, falta de interés en las tareas compartidas, o posiblemente dificultades en la coordinación de la docente y ejecución de tareas en grupo. Por lo tanto, el análisis de este ítem sugiere incentivar la participación de los niños en responsabilidades compartidas.

Tabla 12:

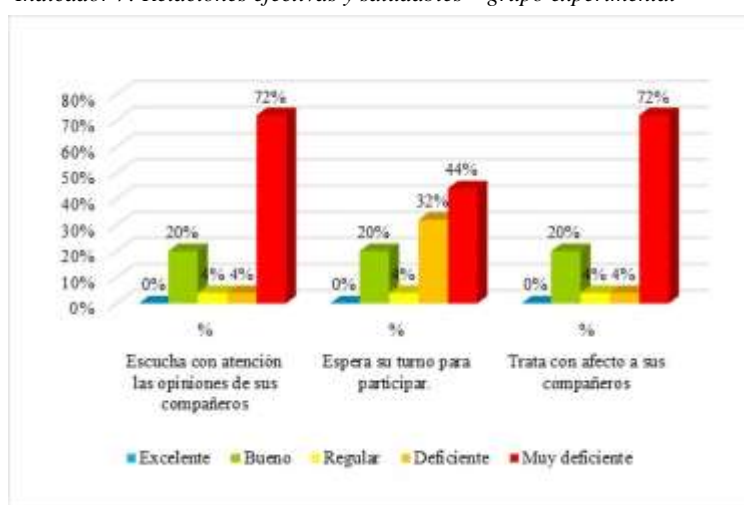
Relaciones Efectivas y Saludables – Respeto por las Normas Sociales

Categorías	Habilidades sociales											
	Indicador 7: Relaciones Efectivas y Saludables											
	Grupo experimental			Grupo de control			Grupo experimental			Grupo de control		
	Escucha con atención las opiniones de sus compañeros		Espera su turno para participar.	Trata con afecto a sus compañeros		Escucha con atención las opiniones de sus compañeros		Espera su turno para participar.	Trata con afecto a sus compañeros			
F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	5	20%	5	20%	5	20%	6	24%	5	20%	2	8%
Regular (3)	1	4%	1	4%	1	4%	9	36%	10	40%	11	44%
Deficiente (2)	1	4%	8	32%	1	4%	2	8%	1	4%	4	16%
Muy deficiente (1)	18	72%	11	44%	18	72%	8	32%	9	36%	8	32%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre Prueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 9:

Indicador 7: Relaciones efectivas y saludables – grupo experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Los resultados de este indicador evidencian áreas de preocupación en la dimensión de habilidades sociales, específicamente en la capacidad de escuchar con atención, esperar el turno para participar y tratar con afecto a los compañeros, respectivamente. En el ítem diecisiete, el hecho de que el 72% de los niños se ubique en la categoría "muy deficiente" sugiere que la atención a las opiniones de los demás es un desafío significativo. Posibles causas pueden incluir la falta de desarrollo de habilidades de escucha activa, distracciones durante las interacciones o la falta de

conciencia sobre la importancia de valorar las opiniones de los demás; en el ítem dieciocho, que evalúa la capacidad de esperar el turno para participar, se observa la misma tendencia lo que evidencia falta de comprensión de la importancia de esperar turnos, impaciencia o la falta de práctica en situaciones que requieren esperar. Respecto al ítem diecinueve, que evalúa la manera en que los niños tratan con afecto a sus compañeros, con un 72% “muy deficiente”, indica una oportunidad para enfocarse en actividades o intervenciones que fomenten el afecto y la empatía entre los niños. Puede ser beneficioso implementar estrategias pedagógicas que promuevan la comprensión emocional, el respeto y la expresión positiva de emociones hacia los demás.

Tabla 13:

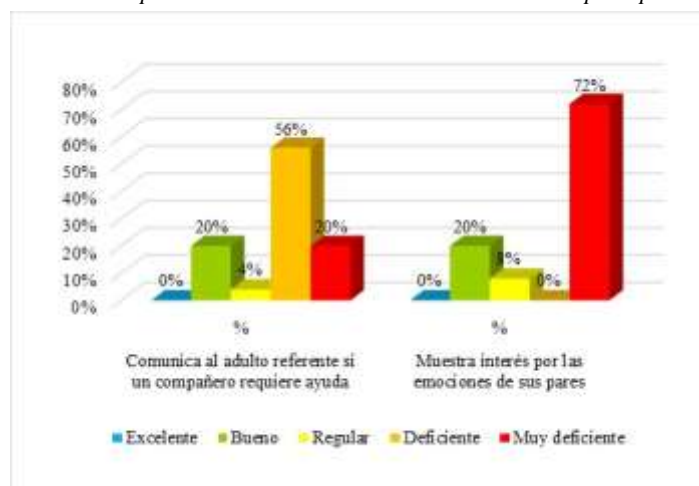
Comprensión e Interés por las Emociones de los Otros

Categorías	Empatía							
	Indicador 8: Comprensión de las Emociones de los Otros							
	Grupo experimental		Grupo de control		Grupo experimental		Grupo de control	
	Comunica al adulto referente si un compañero requiere ayuda	Muestra interés por las emociones de sus pares	Comunica al adulto referente si un compañero requiere ayuda	Muestra interés por las emociones de sus pares	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	5	20%	5	20%	6	24%	3	12%
Regular (3)	1	4%	2	8%	7	28%	11	44%
Deficiente (2)	14	56%	0	0%	5	20%	9	36%
Muy deficiente (1)	5	20%	18	72%	7	28%	2	8%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre Prueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 10:

Indicador 8: Comprensión de las Emociones de los Otros – Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

La presencia de entre el 72% y el 76% de los niños, del grupo experimental, en las categorías "deficiente y muy deficiente" en los ítems "Comunica al adulto referente si un compañero requiere ayuda" y "Muestra interés por las emociones de sus pares" sugiere que hay un área identificada para el desarrollo de habilidades relacionadas con la empatía en el grupo estudiado, pues los niños aún están en las primeras etapas de su desarrollo social.

Tabla 14:

Ofrecer Ayuda y Soporte Emocional

Categorías	Empatía							
	Indicador 9: Ofrecer Ayuda y Soporte							
	Grupo experimental				Grupo de control			
	Es capaz de consolar a sus compañeros si lo necesitan		Brinda ayuda a sus compañeros sin que se lo pidan		Es capaz de consolar a sus compañeros si lo necesitan		Brinda ayuda a sus compañeros sin que se lo pidan	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	5	20%	5	20%	4	16%	3	12%
Regular (3)	1	4%	1	4%	10	40%	12	48%
Deficiente (2)	1	4%	2	8%	10	40%	9	36%
Muy deficiente (1)	18	72%	17	68%	1	4%	1	4%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre Prueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 11:

Indicador 9: Ofrecer Ayuda y Soporte - Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

El resultado del 72% y 68% en el nivel "muy deficiente"; en los ítems "Es capaz de consolar a sus compañeros si lo necesitan" y "Brinda ayuda a sus compañeros sin que se lo pidan", respectivamente; refleja una prevalencia significativa de niños que se encuentran en una fase inicial en cuanto a la capacidad de ofrecer ayuda y soporte a sus compañeros. Este hallazgo indica que la mayoría de los niños aún están desarrollando estas habilidades, lo que sugiere una oportunidad para intervenir y fortalecer la disposición para consolar y brindar apoyo de manera proactiva.

Tabla 15:

Busca Ayuda y Consuelo en el Adulto

Categorías	Empatía			
	Indicador 10: Busca Ayuda y Consuelo en el Adulto			
	Grupo experimental		Grupo control	
	Busca consuelo en la docente cuando necesita sentirse seguro		Busca consuelo en la docente cuando necesita sentirse seguro	
	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%
Bueno (4)	4	16%	8	32%
Regular (3)	13	52%	8	32%
Deficiente (2)	8	32%	9	36%
Muy deficiente (1)	0	0%	0	0%
Total	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre Prueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 12:

Indicador 10: Busca Ayuda y Consuelo en el Adulto – Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Se observa que el resultado del 52% en el nivel en la categoría "regular", del grupo experimental, para el ítem "Busca consuelo en la docente cuando necesita sentirse seguro" sugiere que una parte significativa del grupo está actualmente en una fase intermedia en el desarrollo de habilidades de búsqueda de apoyo emocional. Esta información indica que estos niños están en el proceso de aprender a buscar consuelo y seguridad en la figura de la docente. La necesidad de buscar consuelo en la docente puede estar relacionada con la construcción de relaciones afectivas y la percepción del adulto como una fuente de apoyo emocional.

Finalmente, como la investigación no puede estar desligada de las cinco escalas de Evaluación de Minedu, se han seleccionado entre los ítems observados, los más relevantes a considerar para ubicar a cada niño en el nivel de desarrollo socioemocional que le corresponde, tomando como criterios para la selección la etapa de desarrollo propio de los niños de cuatro años. Estos ítems en contraste con los resultados recogidos en la preprueba permitirán conocer de manera más global el nivel socioemocional de cada niño observado.

Habiendo hecho el análisis, los resultados para la pre prueba de acuerdo a la escala de evaluación de Minedu, son los siguientes:

Tabla 16:

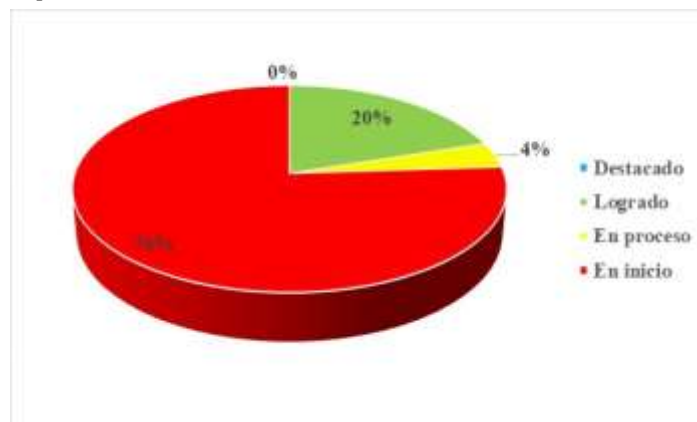
Resultados Preprueba según Escala de Evaluación Minedu

Escala Minedu	Grupo Experimental		Grupo Control	
	F	%	F	%
Destacado	0	0%	0	0%
Logrado	5	20%	5	20%
En proceso	1	4%	11	44%
En inicio	19	76%	9	36%
Total	25	100%	0	0%

Nota: Se detallan los resultados finales de la pre prueba del grupo experimental, de acuerdo a la escala de evaluación de Minedu. Fuente: Guía de observación.

Figura 13:

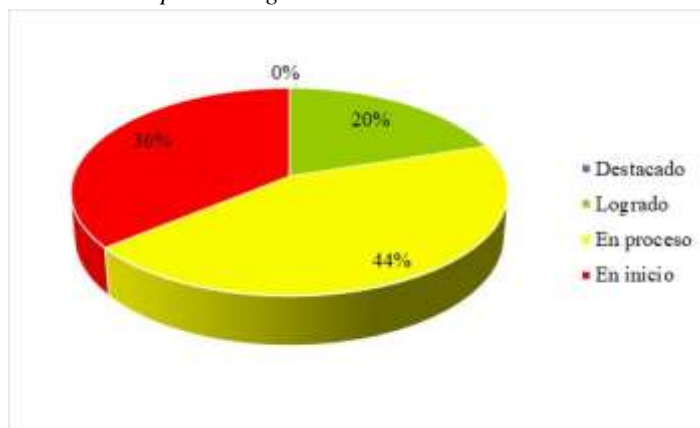
Resultados Preprueba según Escala de Evaluación Minedu Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Figura 2:

Resultados Preprueba según Escala de Evaluación Minedu – Grupo Control



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Los resultados muestran diferencias en el nivel de desarrollo de habilidades socioemocionales entre el grupo experimental y el grupo de control. En el grupo experimental, se observa que la mayoría de los niños se encuentra en la etapa inicial de desarrollo de habilidades socioemocionales, con un 76% ubicado en la categoría "Inicio". Esto sugiere que la mayoría de los niños en este grupo enfrentan dificultades significativas en el reconocimiento y la gestión de sus emociones, así como en la interacción social. Por otro lado, en el grupo de control, se observa una distribución más equilibrada en términos de desarrollo de habilidades socioemocionales. Aunque aún existe un porcentaje considerable de niños en la categoría "Inicio" (36%), también se observa un alto porcentaje en la categoría "En proceso" (44%), lo que indica que

muchos niños en este grupo están avanzando en el desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

Sin embargo, es importante destacar que en ambos grupos, muy pocos niños han alcanzado los niveles de desarrollo más avanzados, como "Logrado" o "Destacado". Esto sugiere que tanto el grupo experimental como el grupo de control enfrentan desafíos en el desarrollo integral de habilidades socioemocionales en los niños de 4 años. Si bien el grupo de control muestra una ligera ventaja en términos de progreso en el desarrollo de habilidades socioemocionales en comparación con el grupo experimental, ambos grupos enfrentan desafíos significativos en este aspecto. Es fundamental implementar intervenciones específicas dirigidas a mejorar estas habilidades en ambos grupos, con el fin de promover un desarrollo socioemocional saludable en los niños de 4 años.

4.1.2. Análisis e Interpretación del Objetivo Específico 2:

Conocer los resultados del nivel de logro en las habilidades socioemocionales después de la aplicación de las estrategias de juego cooperativo en niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.

Después de aplicar el plan de intervención (Ver Anexos), se obtuvieron los siguientes resultados, los cuales se analizan por indicadores, son un total de 10 indicadores, que se dividen en dos dimensiones generales: Habilidades personales y sociales. En forma general, se observan cambios significativos, sin embargo, las investigadoras reconocen que es necesaria una intervención continua y sostenida por parte de la docente para lograr que los niños que se encuentran "En Proceso" alcancen el nivel "Logrado" en el desarrollo de sus habilidades socioemocionales, pues se trata de un proceso gradual y cuya consolidación, requiere tiempo y dedicación constante. El plan de intervención propuesto y aplicado, basado en juegos cooperativos, en el corto tiempo aplicado, ha vislumbrado resultados esperanzadores y puede generar beneficios acumulativos, a largo plazo si se le aplica por un tiempo más prolongado, por ejemplo, desde el inicio de año escolar.

Tabla 16:

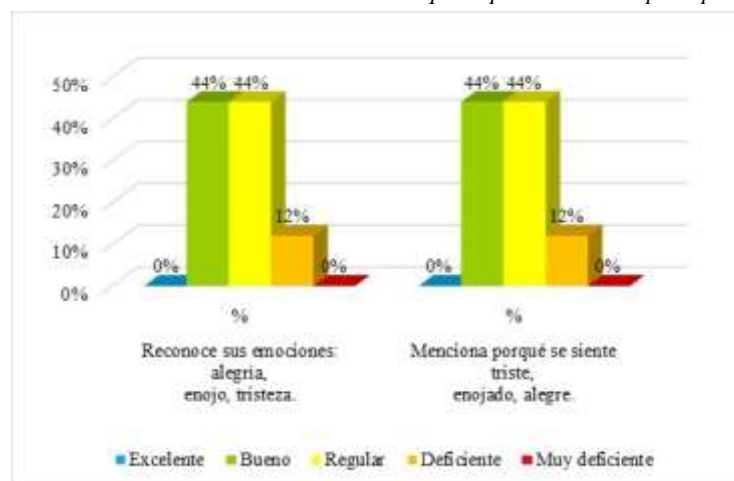
Conciencia y Exploración de las Emociones

Conciencia Emocional								
Indicador 1: Conciencia de las Emociones que Experimenta								
Categorías	Grupo experimental				Grupo de control			
	Reconoce sus emociones: alegría, enojo, tristeza.		Menciona porqué se siente triste, enojado, alegre.		Reconoce sus emociones: alegría, enojo, tristeza.		Menciona porqué se siente triste, enojado, alegre.	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	11	44%	11	44%	6	24%	6	24%
Regular (3)	11	44%	11	44%	6	24%	4	16%
Deficiente (2)	3	12%	3	12%	13	52%	15	60%
Muy deficiente (1)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 3:

Indicador 1: Conciencia de las Emociones que Experimenta - Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Los resultados muestran un impacto positivo en la conciencia emocional después de aplicar el plan de intervención sobre juegos cooperativos. El 44% en la categoría "bueno" sugiere una mejora en el reconocimiento de emociones, mientras que el 44% en "regular" indica un progreso en la capacidad de expresar verbalmente las razones detrás de las emociones. La disminución del 12% en la categoría "deficiente" es alentadora, pero se destaca la necesidad de adaptar

estrategias para abordar las necesidades específicas de este grupo. Es esencial continuar reforzando positivamente los logros, personalizar la intervención y realizar evaluaciones regulares para un progreso continuo en estas habilidades socioemocionales.

Tabla 18:

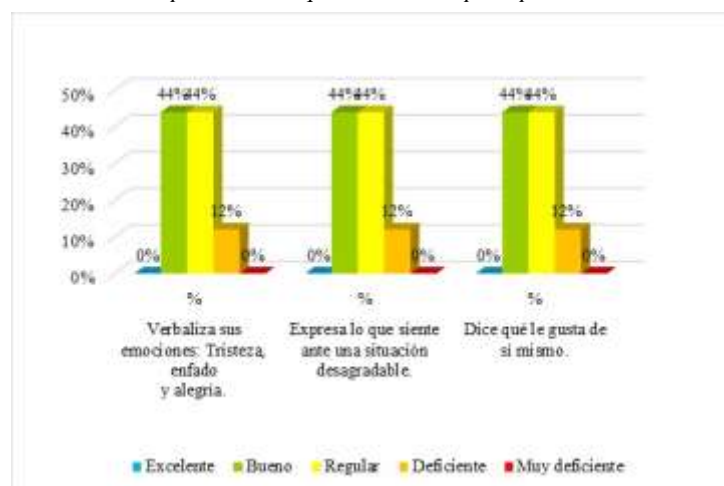
Expresión y Comunicación de las Emociones

Categorías	Conciencia de Emocional											
	Indicador 2: Expresión de lo que Siente											
	Grupo experimental						Grupo de control					
	Verbaliza sus emociones: Tristeza, enfado y alegría.		Expresa lo que siente ante una situación desagradable.		Dice qué le gusta de sí mismo.		Verbaliza sus emociones: Tristeza, enfado y alegría.		Expresa lo que siente ante una situación desagradable.		Dice qué le gusta de sí mismo.	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	11	44%	11	44%	11	44%	6	24%	6	24%	6	24%
Regular (3)	11	44%	11	44%	11	44%	6	24%	4	16%	1	4%
Deficiente (2)	3	12%	3	12%	3	12%	13	52%	15	60%	17	68%
Muy deficiente (1)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	4%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 4:

Indicador 2: Expresión de lo que Siente – Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Los resultados del Indicador 2 muestran una consistencia con el Indicador 1 en términos de la distribución por categorías. La igualdad del 44% en "bueno" y

"regular", junto con el 12% en "deficiente", sugiere una mejora general después de la aplicación del plan de intervención sobre juegos cooperativos.

Esta tendencia refleja avances en la expresión verbal de emociones como tristeza, enfado y alegría, así como en la capacidad de expresar lo que sienten ante situaciones desagradables. La distribución similar a la del Indicador 1 refuerza la idea de que los juegos cooperativos han contribuido positivamente al desarrollo de habilidades socioemocionales en el grupo experimental.

Es importante resaltar que el grupo "deficiente" representa una oportunidad de intervención focalizada para abordar las necesidades específicas de algunos niños, por lo tanto continuar con estrategias adaptadas y evaluaciones periódicas será fundamental para consolidar estos avances y garantizar un desarrollo equitativo en estas habilidades socioemocionales.

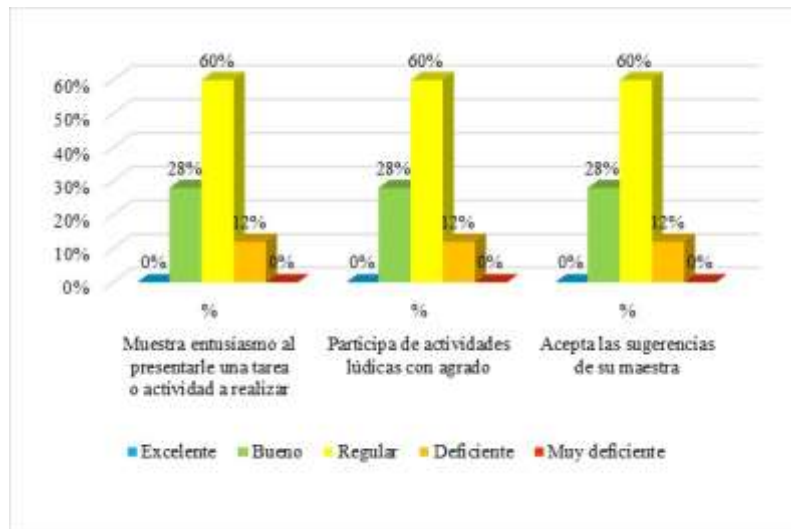
Con respecto a la segunda dimensión: Habilidades personales, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 19:

Predisposición y Motivación Para el Trabajo

Categorías	Regulación Emocional											
	Indicador 3: Predisposición para el Trabajo											
	Grupo experimental						Grupo de control					
	Muestra entusiasmado al presentarle una tarea o actividad a realizar		Participa de actividades lúdicas con agrado		Acepta las sugerencias de su maestra		Muestra entusiasmado al presentarle una tarea o actividad a realizar		Participa de actividades lúdicas con agrado		Acepta las sugerencias de su maestra	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	7	28%	7	28%	7	28%	6	24%	6	24%	4	16%
Regular (3)	15	60%	15	60%	15	60%	9	36%	7	28%	8	32%
Deficiente (2)	3	12%	3	12%	3	12%	9	36%	11	44%	11	44%
Muy deficiente (1)	0	0%	0	0%	0	0%	1	4%	1	4%	2	8%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	24	100%	25	100%	24	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 5:*Indicador 3: Predisposición para el Trabajo – Grupo Experimental*

Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Los resultados del Indicador 3 reflejan una distribución en la predisposición para el trabajo después de la implementación del plan de intervención con juegos cooperativos. El 28% en la categoría "bueno" sugiere que un segmento del grupo ha desarrollado entusiasmo hacia tareas y actividades, indicando un impacto positivo.

El 60% en la categoría "regular" indica una predisposición aceptable pero con espacio para mejoras. Este grupo podría beneficiarse de estrategias adicionales o ajustes en la intervención para fortalecer aún más su entusiasmo y participación en actividades. El 12% en "deficiente" subraya una oportunidad de intervención específica. Es crucial identificar las causas de esta predisposición baja y adaptar estrategias para abordar las necesidades individuales de estos niños.

La variabilidad en los resultados sugiere que la intervención ha tenido un impacto mixto en la predisposición para el trabajo. Reforzar positivamente el grupo "bueno", ajustar estrategias para el grupo "regular" y proporcionar intervenciones personalizadas para el grupo "deficiente" son acciones recomendadas para consolidar y mejorar aún más la predisposición para el trabajo mediante juegos cooperativos. Este análisis proporciona información valiosa para ajustar la intervención y maximizar sus beneficios en el desarrollo socioemocional de los niños en el grupo experimental.

Tabla 20:

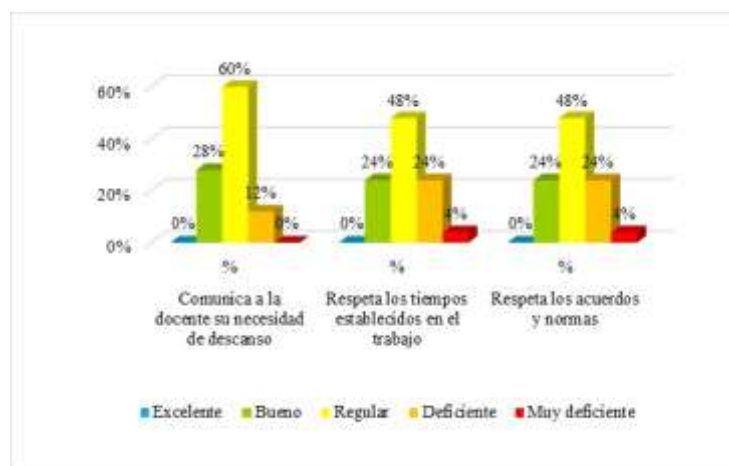
Respeto a los Acuerdos y Tiempos en las Tareas que Realiza

Categorías	Regulación emocional											
	Indicador 4: Autocontrol											
	Grupo experimental						Grupo de control					
	Comunica a la docente su necesidad de descanso		Respeto los tiempos establecidos en el trabajo		Respeto los acuerdos y normas		Comunica a la docente su necesidad de descanso		Respeto los tiempos establecidos en el trabajo		Respeto los acuerdos y normas	
F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	5	20%	5	20%	5	20%	6	24%	1	4%	1	4%
Regular (3)	8	32%	1	4%	1	4%	6	24%	13	52%	12	48%
Deficiente (2)	9	36%	9	36%	9	36%	11	44%	9	36%	10	40%
Muy deficiente (1)	3	12%	10	40%	10	40%	2	8%	2	8%	2	8%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 6:

Indicador 4: Autocontrol – Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Los resultados del Indicador 4 sobre autocontrol, después de la implementación del plan de intervención con juegos cooperativos, indican un panorama mixto en las habilidades de autocontrol de los niños. En el ítem de "Comunica a la docente su necesidad de descanso", el 28% en la categoría "bueno" sugiere un progreso significativo. Sin embargo, el 60% en "regular" y el 12% en "deficiente" señalan áreas de mejora en la comunicación de sus necesidades. Para "Respeto los tiempos

establecidos en el trabajo" y "Respeto los acuerdos y normas", la distribución muestra una variabilidad. Aunque el 24% en "bueno" es positivo, el 48% en "regular", el 24% en "deficiente" y el 4% en "muy deficiente" indican desafíos persistentes en el cumplimiento de tiempos y normas establecidas. La intervención con juegos cooperativos parece haber tenido un impacto positivo en algunos aspectos del autocontrol, pero persisten áreas de desafío. Es esencial adaptar estrategias, brindar apoyo adicional y reforzar positivamente los comportamientos deseados para fortalecer las habilidades de autocontrol en todos los niños; además es necesario recordar que los niños aún se encuentran en proceso en el alcance del autocontrol.

Tabla 21:

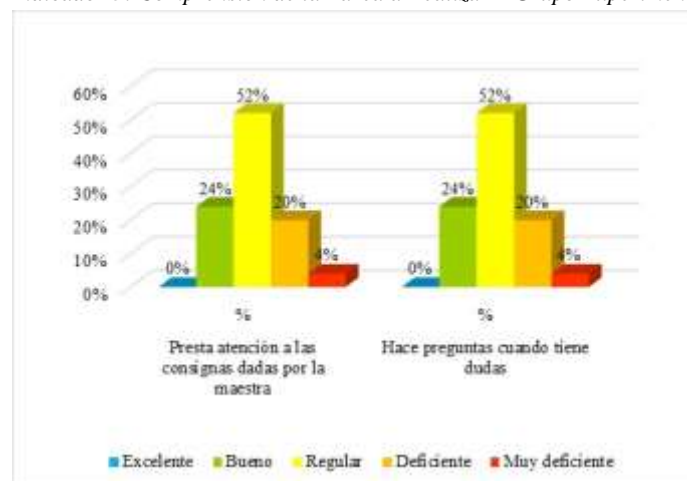
Comprensión de la Tarea por Realizar

Categorías	Regulación Emocional							
	Indicador 5: Comprensión de la Tarea a Realizar							
	Grupo experimental				Grupo de control			
	Presta atención a las consignas dadas por la maestra		Hace preguntas cuando tiene dudas		Presta atención a las consignas dadas por la maestra		Hace preguntas cuando tiene dudas	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	6	24%	6	24%	3	12%	2	8%
Regular (3)	13	52%	13	52%	11	44%	11	44%
Deficiente (2)	5	20%	5	20%	3	12%	4	16%
Muy deficiente (1)	1	4%	1	4%	8	32%	8	32%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 7:

Indicador 5: Comprensión de la Tarea a Realizar – Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Los resultados del Indicador 5 sobre la comprensión de la tarea después de la intervención con juegos cooperativos revelan una distribución variada. Aunque el 24% en la categoría "bueno" es alentador, el 52% en "regular", el 20% en "deficiente" y el 4% en "muy deficiente" señalan áreas que necesitan continuar aplicando la estrategia por un período de tiempo más prolongado, para lograr que los niños avancen en su desarrollo socioemocional. La intervención parece haber contribuido positivamente al desarrollo de la comprensión de la tarea en un segmento del grupo. Sin embargo, la mayoría aún muestra niveles variables de competencia en este aspecto. Estrategias adicionales podrían ser necesarias para fortalecer la atención a las consignas y fomentar la disposición para hacer preguntas cuando surgen dudas. Además, el refuerzo positivo y la creación de un ambiente que fomente la participación y la claridad en las tareas pueden ser estrategias clave para consolidar y mejorar la comprensión de la tarea en el grupo experimental-

Tabla 22:

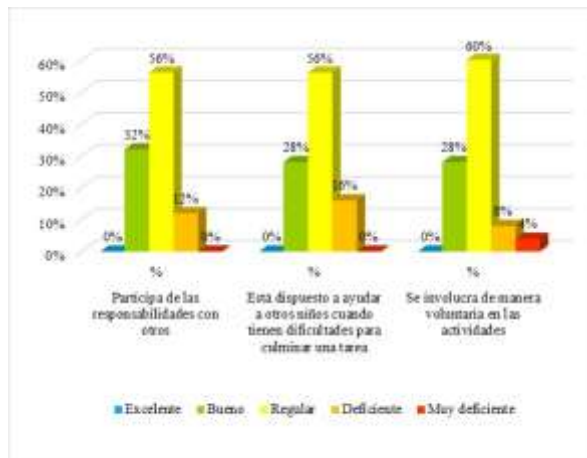
Colaboración y Cooperación Para la Culminación de Tareas y Actividades Propuestas.

Categorías	Habilidades Sociales											
	Indicador 6: Colaboración y Cooperación											
	Grupo experimental				Grupo de control							
	Participa de las responsabilidades con otros		Está dispuesto a ayudar a otros niños cuando tienen dificultades para culminar una tarea		Se involucra de manera voluntaria en las actividades		Participa de las responsabilidades con otros		Está dispuesto a ayudar a otros niños cuando tienen dificultades para culminar una tarea		Se involucra de manera voluntaria en las actividades	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	8	32%	7	28%	7	28%	7	28%	5	20%	2	8%
Regular (3)	14	56%	14	56%	15	60%	7	28%	8	32%	10	40%
Deficiente (2)	3	12%	4	16%	2	8%	3	12%	3	12%	4	16%
Muy deficiente (1)	0	0%	0	0%	1	4%	8	32%	9	36%	9	36%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 8:

Indicador 6: colaboración y cooperación - grupo experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Los resultados del Indicador 6 sobre colaboración y cooperación, después de la aplicación del plan de intervención con juegos cooperativos, revelan avances y áreas de mejora en las habilidades sociales de los niños. En "Participa de las responsabilidades con otros", el 32% en "bueno" sugiere un progreso positivo en la colaboración en tareas compartidas. Sin embargo, el 56% en "regular" y el 12% en "deficiente" señalan áreas donde la intervención puede fortalecer aún más la participación activa.

Para "Está dispuesto a ayudar a otros niños cuando tienen dificultades para culminar una tarea", el 28% en "bueno" indica una disposición a colaborar. Aunque el 56% en "regular" sugiere una participación aceptable, el 16% en "deficiente" subraya la necesidad de estrategias adicionales para fomentar la disposición de ayuda. En "Se involucra de manera voluntaria en las actividades", el 28% en "bueno" y el 60% en "regular" indican un grado de voluntariedad en la participación. Sin embargo, el 18% en "deficiente" y el 4% en "muy deficiente" sugieren desafíos persistentes en la iniciativa voluntaria.

Los resultados señalan que la intervención ha tenido un impacto positivo en la colaboración y cooperación, pero es esencial ajustar estrategias para reforzar las áreas que aún requieren desarrollo. Continuar proporcionando oportunidades adicionales para maximizar los beneficios de la práctica de estas habilidades mediante juegos

cooperativos y fomentar un ambiente que celebre y promueva la colaboración continuará fortaleciendo estas competencias socioemocionales en el grupo experimental.

Tabla 23:

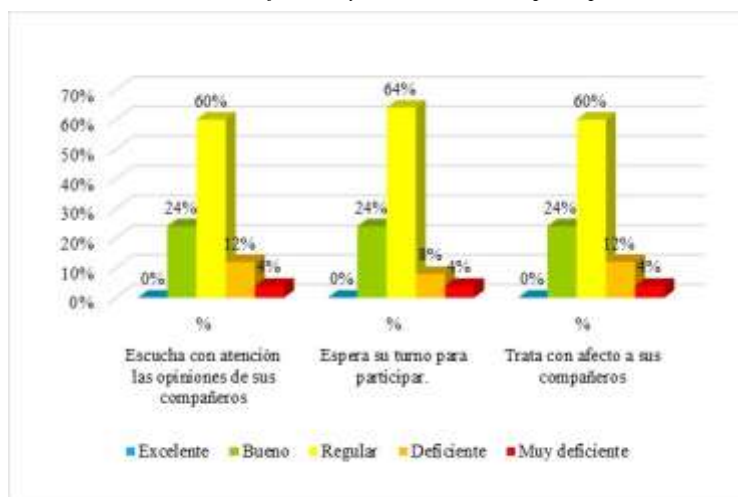
Relaciones Efectivas y Saludables – Respeto por las Normas Sociales

Categorías	Habilidades sociales											
	Indicador 7: Relaciones Efectivas y Saludables											
	Grupo experimental			Grupo de control			Grupo experimental			Grupo de control		
	Escucha con atención las opiniones de sus compañeros		Espera su turno para participar.	Trata con afecto a sus compañeros		Escucha con atención las opiniones de sus compañeros		Espera su turno para participar.	Trata con afecto a sus compañeros			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	6	24%	6	24%	6	24%	6	24%	5	20%	2	8%
Regular (3)	15	60%	16	64%	15	60%	9	36%	10	40%	11	44%
Deficiente (2)	3	12%	2	8%	3	12%	2	8%	1	4%	4	16%
Muy deficiente (1)	1	4%	1	4%	1	4%	8	32%	9	36%	8	32%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 9:

Indicador 7: Relaciones Efectivas y Saludables – Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Los resultados del Indicador 7 sobre relaciones efectivas y saludables, tras la aplicación del plan de intervención con juegos cooperativos, ofrecen una visión de los avances y áreas de atención en las habilidades sociales de los niños de 4 años. En

"Escucha con atención las opiniones de sus compañeros", el 24% en "bueno" indica un nivel positivo de atención a las opiniones. No obstante, el 60% en "regular" y el 16% en "deficiente" y "muy deficiente" sugieren que aún hay espacio para mejorar la atención y el respeto hacia las opiniones de los demás.

Para "Espera su turno para participar", el 24% en "bueno" señala un avance en la paciencia y respeto por los turnos. Aunque el 64% en "regular" sugiere una aceptable espera, el 12% en "deficiente" y "muy deficiente" indica que algunos niños aún enfrentan desafíos en este aspecto. En "Trata con afecto a sus compañeros", el 24% en "bueno" y el 60% en "regular" indican un grado positivo de afecto. Sin embargo, el 16% en "deficiente" y "muy deficiente" sugiere áreas que podrían necesitar más atención y enfoque.

El análisis refleja un progreso en las habilidades de relaciones sociales, con un reconocimiento de áreas que requieren aun atención continua. La intervención con juegos cooperativos ha contribuido a desarrollar aspectos de escucha, espera y afecto, lo cual sugiere continuar aplicando esta estrategia para maximizar los beneficios en el desarrollo de relaciones saludables y efectivas en el grupo experimental.

Tabla 24:

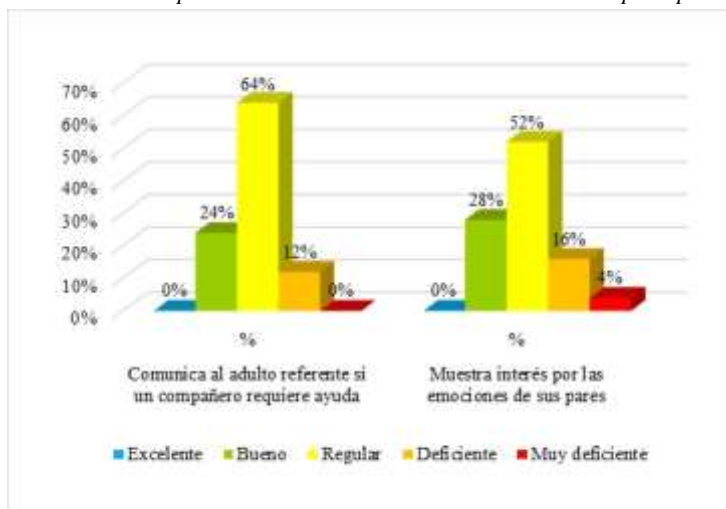
Comprensión e Interés por las Emociones de los Otros

Categorías	Empatía							
	Indicador 8: Comprensión de las Emociones de los Otros							
	Grupo experimental				Grupo de control			
	Comunica al adulto referente si un compañero requiere ayuda		Muestra interés por las emociones de sus pares		Comunica al adulto referente si un compañero requiere ayuda		Muestra interés por las emociones de sus pares	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	6	24%	7	28%	6	24%	3	12%
Regular (3)	16	64%	13	52%	7	28%	11	44%
Deficiente (2)	3	12%	4	16%	5	20%	9	36%
Muy deficiente (1)	0	0%	1	4%	7	28%	2	8%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 10:

Indicador 8: Comprensión de las Emociones de los Otros – Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Los resultados del Indicador 8 sobre comprensión de las emociones de los otros, después de la intervención con juegos cooperativos, indican avances positivos y áreas a considerar en las habilidades socioemocionales de los niños de 4 años. En "Comunica al adulto referente si un compañero requiere ayuda", el 24% en "bueno" sugiere un nivel positivo de comunicación sobre las necesidades de los compañeros.

Aunque el 64% en "regular" indica un grado aceptable de comunicación, el 12% en "deficiente" subraya áreas que podrían beneficiarse de estrategias adicionales para fortalecer la comunicación de ayuda.

Para "Muestra interés por las emociones de sus pares", el 28% en "bueno" y el 52% en "regular" reflejan un interés y atención positivos hacia las emociones de los demás. Sin embargo, el 20% en "deficiente" y "muy deficiente" señala oportunidades para mejorar la sensibilidad hacia las emociones de los compañeros.

La intervención con juegos cooperativos ha contribuido a desarrollar la comunicación sobre las necesidades de los compañeros y el interés en las emociones de los demás. Sin embargo, aun es necesario atender al porcentaje que se encuentra en deficiente, aunque es pequeño, para lograr que todos los niños estén en camino de desarrollarse socialmente.

Tabla 25:

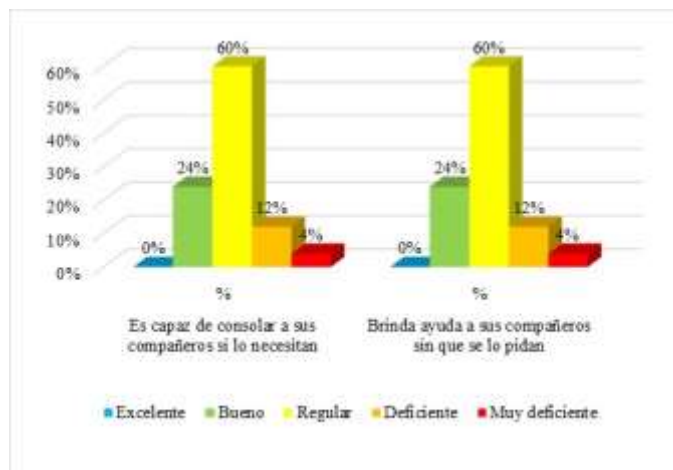
Ofrecer Ayuda y Soporte Emocional

Categorías	Empatía							
	Indicador 9: Ofrecer Ayuda y Soporte							
	Grupo experimental				Grupo de control			
	Es capaz de consolar a sus compañeros si lo necesitan		Brinda ayuda a sus compañeros sin que se lo pidan		Es capaz de consolar a sus compañeros si lo necesitan		Brinda ayuda a sus compañeros sin que se lo pidan	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bueno (4)	6	24%	6	24%	4	16%	3	12%
Regular (3)	15	60%	15	60%	10	40%	12	48%
Deficiente (2)	3	12%	3	12%	10	40%	9	36%
Muy deficiente (1)	1	4%	1	4%	1	4%	1	4%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 23:

Indicador 9: Ofrecer Ayuda y Soporte - Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Se observa una tendencia similar para ambos ítems, con una predominancia en la categoría “regular” del 60% y un 24% en “bueno”, lo cual evidencia avance en el indicador ofrecer ayuda y soporte; sin embargo, no se debe descuidar los pequeños porcentajes de niños que aún no logran salir de las categorías inferiores.

Tabla 26:

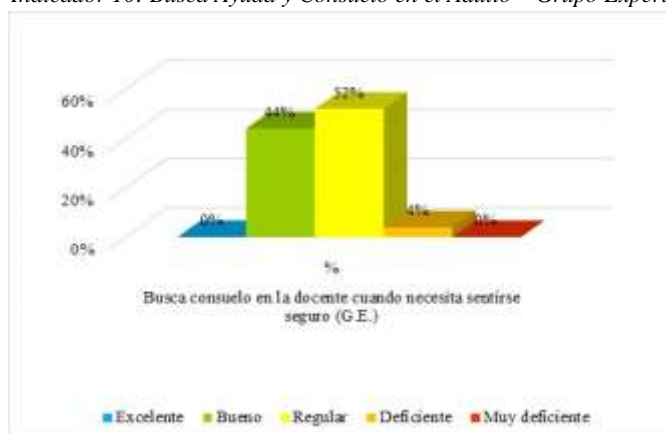
Busca Ayuda y Consuelo en el Adulto

Categorías	Empatía			
	Grupo experimental		Grupo control	
	Busca consuelo en la docente cuando necesita sentirse seguro	Busca consuelo en la docente cuando necesita sentirse seguro	Busca consuelo en la docente cuando necesita sentirse seguro	Busca consuelo en la docente cuando necesita sentirse seguro
	F	%	F	%
Excelente (5)	0	0%	0	0%
Bueno (4)	11	44%	8	32%
Regular (3)	13	52%	8	32%
Deficiente (2)	1	4%	9	36%
Muy deficiente (1)	0	0%	0	0%
Total	25	100%	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Figura 11:

Indicador 10: Busca Ayuda y Consuelo en el Adulto – Grupo Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Se observa un avance significativo en este ítem que es parte de la dimensión habilidades sociales, pues un 44% se ubica en la categoría “bueno”, un 52% en regular y solo un 4% en deficiente; lo cual vislumbra una mayor confianza del niño hacia la docente para buscar apoyo emocional en momentos donde necesita ayuda y apoyo.

Habiendo hecho el análisis, los resultados para la posprueba de acuerdo con la escala de evaluación de Minedu, son los siguientes:

Tabla 27:

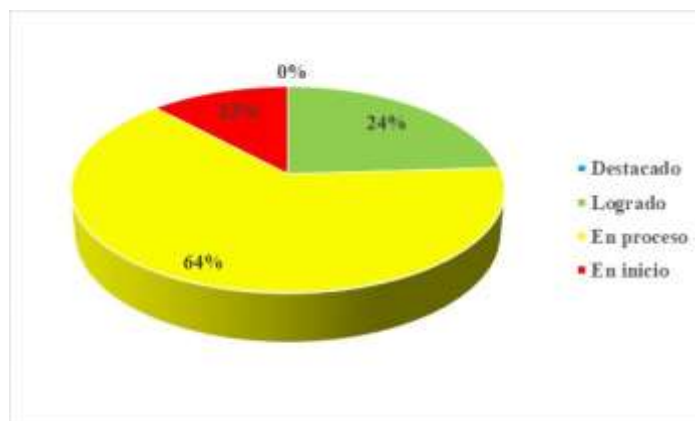
Resultados Posprueba según Escala de Evaluación Minedu

Resumen de Resultados Posprueba				
Escala Minedu	Grupo Experimental		Grupo Control	
	F	%	F	%
Destacado	0	0%	0	0%
Logrado	6	24%	5	20%
En proceso	16	64%	11	44%
En inicio	3	12%	9	36%
Total	25	100%	0	0%

Nota: Se detallan los resultados finales de la posprueba del grupo experimental, es decir luego de haber aplicado el plan de intervención de acuerdo con la escala de evaluación de Minedu. Fuente: Guía de observación.

Figura 12:

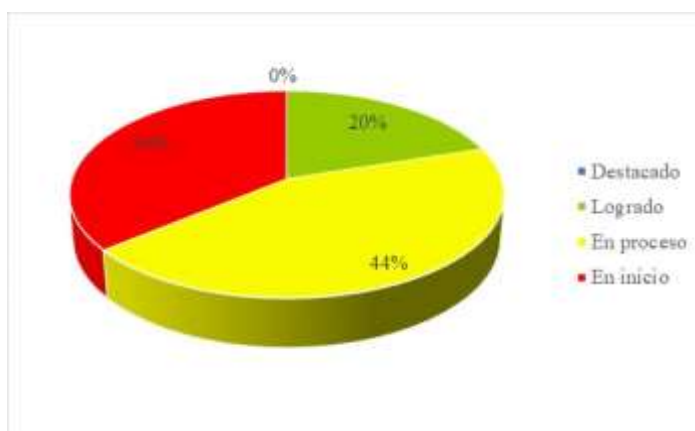
Resultados Posprueba según Escala de Evaluación Minedu - Experimental



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Figura 26:

Resultados Posprueba según Escala de Evaluación Minedu - Control



Nota: Guía de observación aplicada a Estudiantes de 4 años

Al comparar los resultados del grupo experimental después de la aplicación de la intervención de juegos cooperativos con los del grupo de control que no recibió esta intervención, se observa un cambio significativo en el nivel de desarrollo de habilidades socioemocionales. En el grupo experimental, se observa una mejora sustancial en el desarrollo de habilidades socioemocionales después de la aplicación de los talleres de juego cooperativo. El porcentaje de niños en la categoría "Inicio" disminuyó drásticamente del 76% al 12%, lo que indica que un menor número de niños tienen dificultades significativas en el reconocimiento y gestión de sus emociones. Por el contrario, el porcentaje de niños en las categorías "En proceso" y "Logrado" aumentó significativamente al 64% y 24%, respectivamente. Esto sugiere que la mayoría de los niños en el grupo experimental han progresado en el desarrollo de habilidades socioemocionales y están en camino de alcanzar niveles más avanzados en esta área.

En contraste, en el grupo de control, no se observan cambios significativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales, el porcentaje en las categorías se mantuvo constante, por lo tanto, no hay una mejora significativa en comparación con el grupo experimental. Por lo tanto, se puede concluir que la aplicación de talleres de juego cooperativo en el grupo experimental ha tenido un efecto positivo en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños de 4 años. Estos hallazgos dan evidencia de que el juego cooperativo sí tiene influencia en el desarrollo de habilidades socioemocionales, si en el corto plazo ha permitido dar buenos avances, se considera que, si se aplica por un periodo de tiempo más prolongado, como desde el inicio de año escolar, los resultados serán mucho más evidentes.

4.1.3. Análisis e Interpretación del Objetivo Específico 3:

Comparar y establecer las diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, antes y después de la aplicación de las estrategias de juego cooperativo en niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.

4.1.3.1. Comparación de Resultados Pre y Posprueba Experimental – Contraste con Grupo de Control.

Al comparar los resultados del antes y el después del plan de intervención en la problemática detectada, se observa que:

Tabla 27:

Resumen de Dimensión Conciencia de las emociones que experimenta

Dimensión: Conciencia de uno mismo														
Categorías														
Indicador	Grupos	Resultados	Excelente		Bueno		Regular		Deficiente		Muy Deficiente		Total	Total %
			F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
Conciencia de las emociones que experimenta	Grupo Experimental	Pre Prueba	0	0%	5	20%	7	28%	10	40%	3	12%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	11	44%	11	44%	3	12%	0	0%	25	100%
	Grupo Control	Pre Prueba	0	0%	6	24%	5	20%	13	52%	1	4%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	6	24%	5	20%	14	56%	0	0%	25	100%
Expresión de lo que siente	Grupo Experimental	Pre Prueba	0	0%	5	20%	7	27%	10	41%	3	12%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	11	44%	11	44%	3	12%	0	0%	25	100%
	Grupo Control	Pre Prueba	0	0%	6	24%	4	15%	14	57%	1	4%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	6	24%	4	15%	15	60%	1	0%	25	100%

Nota: Resumen de Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre y Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

El análisis de los cambios antes y después de la aplicación del plan de intervención de juegos cooperativos revela una mejora significativa en la conciencia emocional; que forma parte de la dimensión Conciencia de uno mismo, de los niños en el grupo experimental (ver tabla 23);. Antes de la intervención, los resultados indicaban un patrón preocupante, ya que más de la mitad (52%) se encontraba en las categorías “deficiente y muy deficiente”, un 28% estaba en “regular”; sin embargo, después de la aplicación del plan de intervención, se observa una transformación positiva. El 44% se ubica en la categoría "bueno", indicando que estos niños ahora son capaces tanto de reconocer como de expresar las razones detrás de sus emociones. Otro 44% se encuentra en “regular”, lo que sugiere que, aunque algunos aún están

mejorando en la expresión de las razones, han avanzado significativamente desde el estado inicial y solo un 12% permanece en el nivel "deficiente".

En contraste con el grupo de control, que no recibió intervención del plan, constituido por niños de la misma edad e institución educativa, que presentan características similares a las de la problemática encontrada en el grupo experimental pero en menos medida, se observa una muy ligera variación en los resultados entre la preprueba y posprueba para este indicador, pues ha pasado de tener un 4% en muy deficiente a la categoría deficiente, esto se evidenció al observar que el niño de todas las emociones básicas, ha pasado de no reconocer ninguna a reconocer dos de ellas, aumentando ligeramente el porcentaje en deficiente, que en la posprueba arrojó un 56%; con respecto a las demás categorías se mantiene con los mismos porcentajes de 24% en bueno y 20% en regular. Basándonos en los resultados obtenidos se acredita que el grupo experimental presenta mejores resultados en comparación con el grupo de control, lo cual sugiere que la intervención ha tenido un impacto positivo en la problemática.

Para el segundo indicador, que mide la expresión emocional de los niños, se observa una variación similar que el primer indicador (conciencia emocional), debido a la interrelación, de esta manera se observa, después de la aplicación del plan de intervención, una transformación significativa, así que, el 44% de los niños se ubica en el nivel "bueno" y otro 44% en "regular", mientras que solo el 12% permanece en "deficiente". Si consideramos que antes de, el 53%, se ubicaba en "deficiente y muy deficiente", la mejora es alentadora, los niños han avanzado significativamente en la capacidad de expresar sus emociones, tanto en situaciones específicas como en su propia autoestima. Los juegos cooperativos aplicados involucraban interacciones sociales que requerían comunicación efectiva y expresión de emociones, proporcionando a los niños un entorno propicio para practicar y fortalecer estas habilidades.

En comparación con el grupo de control, se observa que en la pre prueba un 24% de los niños se encuentra en la categoría "bueno", 15% en "regular" y mas del 50% entre "deficiente" y "muy deficiente" evidenciando porcentajes similares a los

del grupo experimental antes de la intervención; sin embargo en la posprueba, el grupo de control no obtuvo mucha diferencia, al igual que el primer indicador “conciencia de las emociones”, solo ha variado en 3% sus resultados para la categoría “muy deficiente” que ahora forma parte de la “deficiente”; lo cual indica que los resultados en la pre y pos prueba para el grupo de control no han variado significativamente en comparación con el otro grupo, que sí tuvo intervención.

Tabla 29:

Resumen de Dimensión Regulación Emocional

Indicador	Grupos	Resultados	Dimensión: Regulación emocional										Total	Total %
			Categorías											
			Excelente		Bueno		Regular		Deficiente		Muy Deficiente			
F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%			
Predisposición para el trabajo	Grupo Experimental	Pre Prueba	0	0%	5	20%	2	7%	15	61%	3	12%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	7	28%	15	60%	3	12%	0	0%	25	100%
	Grupo Control	Pre Prueba	0	0%	5	21%	8	31%	11	43%	1	5%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	5	21%	9	32%	10	41%	1	5%	25	100%
Autocontrol	Grupo Experimental	Pre Prueba	0	0%	5	20%	3	13%	9	36%	8	31%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	6	26%	13	53%	5	19%	1	3%	25	100%
	Grupo Control	Pre Prueba	0	0%	3	11%	10	41%	10	40%	2	8%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	3	11%	10	41%	10	40%	2	8%	25	100%
Comprensión de la tarea a realizar	Grupo Experimental	Pre Prueba	0	0%	5	20%	1	4%	9	36%	10	40%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	6	24%	13	52%	5	20%	1	4%	25	100%
	Grupo Control	Pre Prueba	0	0%	3	10%	11	44%	4	14%	8	32%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	3	10%	11	44%	4	14%	8	32%	25	100%

Nota: Resumen de Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre y Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a la segunda dimensión, Regulación emocional (ver tabla 24), la mejora observada sugiere que el plan de intervención con juegos cooperativos ha tenido un impacto positivo en la predisposición al trabajo de los niños. Los juegos cooperativos han contribuido a crear un ambiente más motivador y participativo, fomentando así una actitud más positiva hacia las actividades en el aula, pues los resultados de la preprueba, mostraron que el 73% enfrentaban dificultades y se

ubicaban en las categorías “deficiente y muy deficiente” y solo un 20% en “bueno”, mientras que el post prueba indica que ahora un 60% se encuentra en “regular” y solo un 28% en “deficiente”, reduciendo a un porcentaje mínimo la categoría de “muy deficiente”. Un progreso parecido se observa en los indicadores autocontrol y comprensión de la tarea a realizar, que luego de presentar un porcentaje de 67% y 76%, respectivamente, para las categorías deficiente y muy deficiente, en la post prueba se observa una reducción de estos porcentajes a un 3%, ubicando al 48% y 52% de los niños en la categoría regular, luego de aplicar la intervención.

En comparación con los resultados del grupo de control para la dimensión Regulación emocional, en la pre prueba se visualiza que entre un 10% y 21% de los niños se encuentra en la categoría “bueno”, entre el 31% y 44% en “regular” y entre 46% y 48% en “deficiente” y “muy deficiente” evidenciando cierta variación a los del grupo experimental antes de la intervención; sin embargo en la posprueba, el grupo de control no obtuvo mucha diferencia, de tal manera que solo evidencia un mínima variación de 2% en sus resultados para la categoría “deficiente” del indicador predisposición para el trabajo, que ahora forma parte de la categoría “regular” esto se puede explicar por la presencia de factores externos a la investigación que pudieran haber contribuido a generar estas pequeñas variaciones en la motivación a trabajar en grupo de algunos niños como puede ser la familia o desarrollo propio de la edad del niño, pero que no son superiores a los resultados logrados por el grupo experimental frente a la intervención.

A pesar de la mejora general, la presencia de porcentajes en "deficiente" y "muy deficiente" destaca la necesidad de un enfoque continuo en estrategias pedagógicas para fomentar el desarrollo de la regulación. El aumento en el nivel "bueno" para el ítem "Respeto hacia las normas y tiempos establecidos" sugiere que la intervención ha tenido un impacto positivo en la comprensión y aplicación de las normas por parte de los niños, posiblemente relacionado con el énfasis en juegos cooperativos. A ello se añade el factor edad, los niños 4 años aún están en las etapas tempranas de aprender a regular sus emociones y comportamientos. Pueden experimentar dificultades para expresarlas y comprenderlas completamente, así como para controlar sus impulsos y seguir normas establecidas. Estas habilidades de

regulación continúan desarrollándose a lo largo de la niñez y requieren acompañamiento del adulto.

Sin duda alguna, los juegos cooperativos han ofrecido oportunidades para practicar la regulación emocional, la comunicación y el respeto hacia las normas de manera lúdica y social, por ello si se continúa aplicando esta estrategia, los niños podrán recibir acompañamiento en el desarrollo de la regulación, que es una de las capacidades que exige el programa curricular de inicial del Perú. Sin embargo, es notable el avance que ha habido en aquellos niños; que en la preprueba se ubicaban en la categoría muy deficiente y deficiente; hayan podido progresar hacia una categoría regular, gracias a las estrategias de juegos cooperativo.

Tabla 30:

Resumen de Dimensión Habilidades Sociales

Dimensión: Habilidades Sociales														
Categorías														
Indicador	Grupos	Resultados	Excelente		Bueno		Regular		Deficiente		Muy Deficiente		Total	Total %
			F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
Colaboración y cooperación	Grupo Experimental	Pre Prueba	0	0%	5	19%	2	7%	10	40%	9	35%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	7	29%	14	57%	3	12%	0	1%	25	100%
	Grupo Control	Pre Prueba	0	0%	5	19%	8	33%	3	13%	9	35%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	5	19%	8	33%	3	13%	9	35%	25	100%
Relaciones efectivas y saludables	Grupo Experimental	Pre Prueba	0	0%	5	20%	1	4%	3	13%	16	63%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	6	24%	15	61%	3	11%	1	4%	25	100%
	Grupo Control	Pre Prueba	0	0%	4	17%	10	40%	2	9%	8	33%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	4	17%	10	40%	2	9%	8	33%	25	100%

Nota: Resumen de Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre y Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

Habiendo analizado los resultados de los indicadores de la dimensión Habilidades personales, ahora se visualizan los resultados de la dimensión Habilidades sociales (ver tabla 25). De esta manera, el indicador Colaboración y cooperación, para el grupo experimental, después de la intervención, muestra cambios significativos. De un 7% ha aumentado a un 57% en “regular”, de un 19% ha pasado a constituir el 29%

en "bueno", el 40% en "deficiente" ha reducido a un 12% y de un 35% en "muy deficiente", ahora solo el 1% se encuentra en esa categoría. El análisis crítico de estos cambios sugiere una mejora general en las habilidades sociales de cooperación de los niños después de la implementación del plan de intervención con juegos cooperativos que fomentan la colaboración y la interacción social. La disminución en el porcentaje de niños en "deficiente y muy deficiente" y el aumento en "regular" y "bueno" indican un progreso positivo en la participación en responsabilidades con otros, ayudar a compañeros y participar voluntariamente en actividades, desarrollando una mayor disposición y habilidad para participar en actividades sociales y responsabilidades compartidas.

Con respecto al indicador sobre relaciones efectivas y saludables, antes y después de la intervención, manifiestan mejoras, pues ha habido un aumento; en las categorías bueno con un 24% y "regular" con un 61%, cuyos porcentajes antes de la intervención fueron de 20% y 4%, respectivamente; mientras que se redujo considerablemente los porcentajes preocupantes de la categoría "muy deficiente" que pasó de un 63% a un 4%. Esto refleja una mejora en habilidades sociales tras la intervención; asimismo la disminución en "muy deficiente" sugiere que los niños han desarrollado habilidades para escuchar, esperar turnos y tratar afectuosamente a sus compañeros. La consistencia entre los resultados indica consolidación de aprendizaje, destacando la efectividad de las estrategias pedagógicas centradas en juegos cooperativos.

En resumen, los cambios reflejan mejoras sustanciales en habilidades sociales, validando la efectividad del enfoque de juegos cooperativos en el desarrollo de relaciones efectivas y saludables entre los niños. Sin embargo aún persisten áreas en desarrollo para los niños pues aún se encuentran en la categoría regular y eso significa que requieren acompañamiento en la adquisición y fortalecimiento de habilidades sociales de acuerdo a la edad que atraviesan. Por ello podría ser beneficioso continuar con la aplicación de estrategias pedagógicas centradas en juegos cooperativos para fortalecer aún más las habilidades sociales de los niños.

En comparación con los resultados del grupo de control para la dimensión Habilidades sociales, en la pre prueba se visualiza que entre un 17% y 19% de los niños se encuentra en la categoría “bueno”, entre 33% y 40% en “regular” y entre 43% y 48% en “deficiente” y “muy deficiente”, siendo estos resultados ligeramente más favorables que los del grupo experimental antes de la intervención; sin embargo en la posprueba, el grupo de control no obtuvo variación, por lo tanto sus resultados no superan a los alcanzados por el experimental que recibió intervención.

Tabla 31:

Resultados de Dimensión Empatía

Indicador	Grupos	Resultados	Dimensión: Empatía										Total	Total %
			Categorías											
			Excelente		Bueno		Regular		Deficiente		Muy Deficiente			
F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%			
Comprensión de las emociones de otros	Grupo Experimental	Pre Prueba	0	0%	5	20%	2	6%	7	28%	12	46%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	7	26%	15	58%	4	14%	0.5	2%	25	100%
	Grupo Control	Pre Prueba	0	0%	5	18%	9	36%	7	28%	4.5	18%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	5	18%	9	36%	7	28%	4.5	18%	25	100%
Ofrecer ayuda y soporte	Grupo Experimental	Pre Prueba	0	0%	5	20%	1	4%	2	6%	18	70%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	7	26%	15	58%	4	14%	1	2%	25	100%
	Grupo Control	Pre Prueba	0	0%	4	14%	11	44%	10	38%	1	4%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	4	14%	11	44%	10	38%	1	4%	25	100%
Busca compañía y consuelo del adulto	Grupo Experimental	Pre Prueba	0	0%	4	16%	13	52%	8	32%	0	0%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	11	44%	13	52%	1	4%	0	0%	25	100%
	Grupo Control	Pre Prueba	0	0%	8	32%	8	32%	9	36%	0	0%	25	100%
		Post Prueba	0	0%	8	32%	8	32%	9	36%	0	0%	25	100%

Nota: Resumen de Resultados de la aplicación de la Guía de Observación Estructurada en la Pre y Posprueba a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 512 Nuestra Señora de Lourdes, Distrito Sullana 2023. Fuente: Elaboración propia.

La cuarta y última dimensión que corresponde a empatía, antes de la intervención, en cuanto al indicador Comprensión de las emociones de otros, el análisis de datos revela un progreso positivo en el desarrollo de habilidades empáticas después de la intervención para el grupo experimental. La disminución en "muy deficiente" de un 46% a un 2% y el aumento en "regular" de un 6% a un 58% y de 20% a un 26% en

"bueno" sugieren una mejora en la capacidad de los niños para comunicar necesidades y mostrar interés en las emociones de sus compañeros. La variación en los resultados destaca la diversidad de respuestas de los niños y señala áreas específicas de enfoque continuo. La presencia de porcentajes en "regular" indica que el desarrollo de habilidades empáticas es un proceso continuo, resaltando la importancia de estrategias pedagógicas centradas en juegos cooperativos para consolidar y avanzar en estas habilidades. En resumen, los cambios reflejan una evolución positiva en las habilidades empáticas, validando la efectividad de las estrategias pedagógicas centradas en juegos cooperativos en el fomento de la empatía entre los niños.

Antes de la intervención, los resultados para el indicador Ofrecer ayuda y soporte, indicaban que el 76% se ubicaba en la categoría "deficiente y muy deficiente" lo cual indicaba una prevalencia significativa de niños en una fase inicial en cuanto a esta capacidad; sin embargo, después de la intervención, se observaron mejoras con resultados consistentes de 58% en "regular", 26% "bueno" y 14% aun "deficiente". Estos resultados revelan un progreso positivo en la capacidad de los niños para consolar y brindar apoyo sin que se lo pidan. La disminución en el porcentaje de niños en "deficiente y muy deficiente" y el aumento en "regular" y "bueno" sugieren un impacto positivo del plan de intervención centrado en juegos cooperativos. La consistencia en los resultados respalda la efectividad del enfoque de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales relacionadas con la empatía y la proactividad en la asistencia a compañeros. Aunque persisten áreas en desarrollo ("regular"), la presencia de mejoras sugiere que el plan de intervención ha sido efectivo en fortalecer estas habilidades.

Finalmente el indicador busca compañía y consuelo del adulto, nos muestra que antes de la intervención, el resultado del 52% en la categoría "regular" y 32% en "deficiente" indicaba que una parte significativa del grupo experimental estaba en una fase inicial en el desarrollo de habilidades de búsqueda de apoyo emocional, después de la intervención, aunque el 52% en "regular" se mantiene, ha aumentado el porcentaje en "bueno" a 44%, reduciendo significativamente el porcentaje de "deficiente y muy deficiente" a 4%. Estas cifras revelan que, aunque ha habido mejoras, la búsqueda de consuelo en la docente sigue siendo un proceso en desarrollo

para algunos niños. El aumento en el porcentaje "bueno" sugiere que una proporción significativa ha alcanzado con éxito la capacidad de buscar consuelo en la docente, respaldando la efectividad del plan de intervención centrado en juegos cooperativos. Sin embargo, la persistencia de algunos niños en el nivel "deficiente" subraya la importancia de seguir brindando apoyo emocional y fortalecer la relación con la figura del docente. Asimismo, la variabilidad en las respuestas indica la diversidad de procesos de desarrollo emocional en cada niño.

Mientras que para el grupo de control no ha habido variación entre preprueba y posprueba se presenta el 36% "regular" y el 28% en deficiente, que sugiere que una parte significativa del grupo está en proceso de desarrollo de la capacidad de buscar apoyo emocional y consuelo en la docente cuando lo necesitan. Este resultado es una oportunidad de fortalecer las habilidades de empatía, ya que mostrar interés activo en las emociones de los demás es esencial para comprender sus experiencias emocionales.

A modo de resumen, el plan de intervención centrado en juegos cooperativos ha tenido un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños de 4 años en la Aula Ternura, pues les ha permitido pasar de "Inicio" a "Proceso", como se refleja en los cambios observados en los 10 indicadores analizados. En términos generales, se ha logrado un progreso notable en diversas áreas. Estos resultados respaldan la utilidad y eficacia de las estrategias basadas en juegos cooperativos como enfoque pedagógico para promover el bienestar emocional y social de los niños de 4 años.

Sin embargo, es importante destacar que, a pesar de los avances, los niños que se encuentran en la categoría regular aún requieren un acompañamiento continuo, y aquellos en la categoría de "deficiente y muy deficiente" demandan una atención más intensiva. La consolidación de estos logros y la superación de las áreas en desarrollo podrían lograrse de manera más efectiva si la estrategia de juegos cooperativos se implementa de manera permanente en el aula. La continuidad de estas prácticas pedagógicas podría ofrecer un entorno propicio para el desarrollo continuo de las habilidades socioemocionales, brindando a los niños oportunidades constantes para practicar, internalizar y perfeccionar dichas habilidades a lo largo del tiempo escolar.

4.2. Contrastación de Hipótesis

Aplicación prueba de normalidad

Hipótesis estadísticas

HO: Los datos tienen distribución normal

H1: Los datos no tienen distribución normal

Regla de decisión

- Si p-valor es menor o igual a 0.05 entonces rechaza la hipótesis nula. Se acepta la alterna.
- Si p-valor es superior a 0.05 entonces no se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 32:

Resultados Prueba de Shapiro para Análisis de Normalidad

	Grupo	Shapiro Estadístico	gl	Sig.
Pretest	Experimental	,297	25	,000
	Control	,184	25	,028
Postest	Experimental	,156	25	,119
	Control	,184	25	,028

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para ambos grupos. Fuente: Elaboración propia.

Se observa que el valor p de ambos grupos para el pretest, obtuvo valores inferiores del 0.05, lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto no hay normalidad, mientras que para el postest hubo diferencia entre los grupos, pues el de control arroja un valor de 0.28 lo cual indica que no hay normalidad, sin embargo para el otro grupo se obtuvo un valor de 0.119, que supera el valor 0.05, lo cual nos indica que hay normalidad. Por lo tanto, se concluye que los datos no siguen una distribución normal. En muchos casos, especialmente en estudios sociales y comportamentales, es común encontrar datos que no siguen una distribución normal, pues los resultados de cada niño son muy diversos y por ello no se agrupan en torno a un comportamiento central o predecible. De esta manera, algunos niños observados, tienen habilidades socioemocionales más desarrolladas, mientras que otros aún están en proceso, creando una distribución más dispersa de los datos.

Hipótesis estadísticas

HO: Las varianzas son iguales.

H1: Las varianzas no son iguales.

Regla de decisión

Si p-valor es menor o igual a 0.05 entonces rechaza Ho y se acepta H1.

Si p-valor es superior a 0.05 entonces no se rechaza Ho y se acepta.

Tabla 33:

Resultados Prueba de Homogeneidad de Varianza Estadístico Levene

		Prueba de homogeneidad de varianza			
		Estadístico de			
		Levene	gl1	gl2	Sig.
Postest_Grupos	Se basa en la media	,030	1	48	,864
	Se basa en la mediana	,009	1	48	,923
	Se basa en la mediana y con gl ajustado	,009	1	47,311	,923
	Se basa en la media recortada	,028	1	48	,867

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para ambos grupos. Fuente: Elaboración propia.

Al someter los datos al estadístico de Levene se obtuvo un valor p igual a 0.864, que es superior a 0.05, por tal motivo no se rechaza la Ho, por ello se afirma que tienen varianzas iguales. Esto significa que cualquier diferencia que se observe en las habilidades socioemocionales entre los grupos experimental y de control, es más probable que refleje diferencias reales y no simplemente variabilidad aleatoria, lo cual proporciona una base más sólida para comparar y analizar las diferencias entre ambos.

El cálculo de estos dos datos: normalidad y homocedasticidad, son indispensables para la elección del tipo de prueba estadística a utilizar en la contrastación de hipótesis, paramétrica o no paramétrica. Específicamente para esta investigación habiendo determinado que los datos de la muestra no siguen una normalidad y que existe igualdad entre las varianzas, se hará uso de la prueba U de Mann – Whitney para dos muestras independientes (grupo experimental y grupo control), que corresponde a las no paramétricas.

Hipótesis General

- **H1:** Si se aplica el juego cooperativo entonces mejoran las habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana

H0: Si se aplica el juego cooperativo entonces no mejoran las habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.

Especificación de la regla de decisión

- Si P-VALOR $\leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.
- Si P-VALOR $> \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.
- Considerando $\alpha = 0.05$

Tabla 34:

Diferencia de rangos de Wilcoxon Hipótesis General

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	25	10,50	210,00

Tabla 35:

Prueba Wilcoxon – Whitney Hipótesis General

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	
Grupo Experimental pretest y postest	
N total	25
Estadístico de prueba	210,000
Error estándar	26,756
Estadístico de prueba estandarizado	3,924
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para el grupo experimental antes y después del plan de intervención. Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con los estadísticos de la tabla 33 para la prueba Wilcoxon, se puede notar que al comparar la diferencia entre los rangos de ambos grupos, el del experimental (10.50) supera al de control (2.25), después de aplicar el plan de intervención solo en el primero de ellos; asimismo al analizar el nivel de significancia

del grupo experimental de $0,000 < 0,05$ se aceptó la hipótesis de investigación alterna en donde se afirma que existen mejoras en las habilidades socioemocionales después de aplicar las estrategias del juego cooperativo en los niños de 4 años, de la Institución educativa N° 512 – Sullana.

Hipótesis específica 1

OE1: Identificar los resultados del nivel de logro en las habilidades socioemocionales antes de la aplicación de las estrategias de juego cooperativo en niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.

- **H2:** Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, antes de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.

H0: No existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, antes de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.

Especificación de la regla de decisión

- Si P-VALOR $\leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.
- Si P-VALOR $> \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.
- Considerando $\alpha = 0.05$

Tabla 36:

Diferencia de Rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 1

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	25	23,08	577,00
Control	25	27,92	698,00

Tabla 37:

Prueba U de Mann – Whitney Hipótesis I

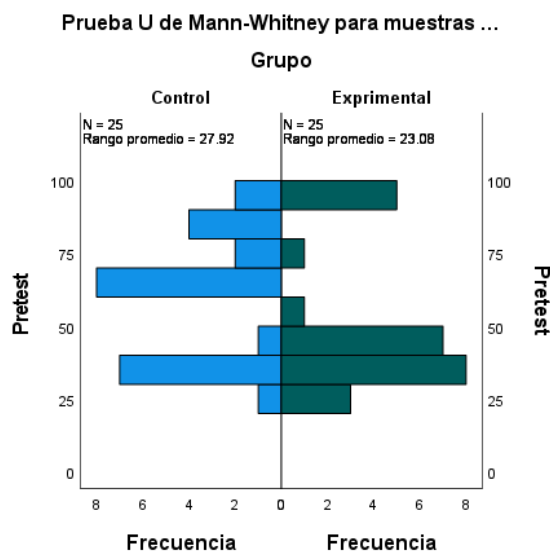
Resumen de prueba U de Mann-Whitney de muestras independientes	
N total	50
U de Mann-Whitney	373,000
W de Wilcoxon	698,000
Estadístico de prueba	373,000
Error estándar	50,791
Estadístico de prueba estandarizado	1,191
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,234

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para ambos grupos. Fuente: Elaboración propia.

A través de la prueba estadística se observa que el rango del grupo control es levemente mayor que el del experimental, asimismo a través del valor de significancia $p=0,234$ que es mayor a 0.05, entonces se acepta la hipótesis nula, es decir, no existen diferencias en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes de la aplicación de estrategias de juego cooperativo. Cabe mencionar que para calcular la diferencia se ha tomado en cuenta al grupo experimental en comparación con el de control, tal como se observa en la siguiente gráfica.

Figura 26:

Resultados Posprueba según Escala de Evaluación Minedu - Control



Esto es favorable para la investigación, pues al no haber una diferencia significativa, nos garantiza que ambos grupos han partido de una realidad problemática similar antes de la intervención, por lo tanto, esto permitirá que los resultados que se obtengan después de aplicar la posprueba, reflejen qué tanta significancia hay entre el antes y el después de la intervención. Así se concluye que ambos grupos son homogéneos antes de aplicarse el plan de intervención.

Hipótesis específica 2

- **H3:** Existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.
- **H0:** No existen diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo de control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.

Especificación de la regla de decisión

- Si P-VALOR $\leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.
- Si P-VALOR $> \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.
- Considerando $\alpha = 0.05$

Tabla 38:

Diferencia de Rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 2

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	25	31,08	777,00
Control	25	19,92	498,00

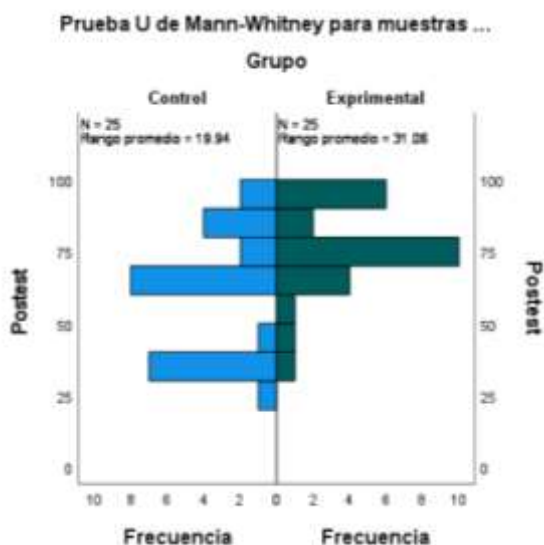
Tabla 39:

Prueba U de Mann – Whitney Hipótesis 2

Resumen de prueba U de Mann-Whitney de muestras independientes	
N total	50
U de Mann-Whitney	173,500
W de Wilcoxon	498,000
Estadístico de prueba	173,000
Error estándar	51,309
Estadístico de prueba estandarizado	-2,709
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,007

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para ambos grupos. Fuente: Elaboración propia.

Al comparar los rangos de los grupos en el posttest, se observa que el grupo experimental ha superado al de control, luego de recibir la intervención de juego cooperativo, además al calcular el valor de $p=0.007$, se observa que es menor a 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir, si existen diferencias en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de la institución educativa N° 512, después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo. Al igual que para el pretest, se ha tomado en cuenta al grupo experimental que recibió la intervención estratégica de juegos cooperativos, en comparación con el de control que no fue intervenido. Tal como se observa en la siguiente gráfica, el grupo experimental refleja una variación en sus resultados en la posprueba.



Hipótesis específica 3

OE3: Comparar y establecer las diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, antes y después de la aplicación de las estrategias de juego cooperativo en niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.

a) **H4:** Existen diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes y después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.

H0: No existen diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes y después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.

Especificación de la regla de decisión

- Si P-VALOR $\leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula.
- Si P-VALOR $> \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.
- Considerando $\alpha = 0.05$.

Tabla 40:

Prueba de Rangos de Wilcoxon Hipótesis 3

Grupo	N	Rango	Suma de rangos
Experimental	25	10,50	210,00
Control	25	2,25	4,50

Tabla 41:

Prueba U de Mann – Whimney Hipótesis 3

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	
Grupo Experimental	
N total	25
Estadístico de prueba	210,000
Error estándar	26,756
Estadístico de prueba estandarizado	3,924
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000
Grupo Control	
N total	25
Estadístico de prueba	4,500
Error estándar	1,837
Estadístico de prueba estandarizado	,816
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,414

Nota: Calculado en SPSS versión 27, para ambos grupos. Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con la tabla 39 para la prueba U de Mann Whitney, se puede notar que el rango de las diferencias en el grupo experimental fue de 10,50 puntos el cual es mayor al rango obtenido por el grupo control. Además, según la tabla 40, los resultados de las diferencias obtenidas del postest y pretest para el grupo experimental fueron de 0.000, que es menor a 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir, existen diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes y después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo en el grupo experimental. Mientras que para el grupo control, que obtuvo una significancia de 0,414 que es mayor a 0.05, indica que no existe diferencia significativa, pues no recibió intervención, en comparación con el otro grupo.

4.3. Discusión de Resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación revelan un impacto significativo del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de cuatro años en la institución educativa N° 512 de Sullana. Comparando con investigaciones previas, los hallazgos refuerzan la efectividad del enfoque cooperativo en el ámbito educativo. En particular, este estudio mostró una mejora sustancial en las habilidades socioemocionales en el grupo experimental, respaldado por un diseño

cuasi experimental con un grupo de control adicional para fortalecer la credibilidad de los resultados. Los datos revelaron una disminución del 76% al 12% en niños que se encontraban en el nivel "inicio" antes y después de la intervención, respectivamente, con un 64% de los niños migrando al nivel "En proceso". La significancia estadística fue respaldada por la prueba U de Withney ($0.000 < 0.005$), lo que indica una mejora estadísticamente significativa en comparación con el grupo control, que no mostró variaciones notables. La comparación con investigaciones anteriores; como el estudio de Maquera et al. (2019), que utilizó una prueba T de Student y encontró un avance del 25% entre la pre y posprueba (T de Student: $0.000 < 0.05$); el estudio de Fiestas (2018), que también utilizó una prueba T de Student y reportó un avance del 20% entre pre y posprueba (T de Student: $0.000 < 0.05$); y el estudio de Cusilayme (2017), que empleó la prueba U de Mann Withney y observó un avance del 14% entre pre y posprueba (U de Mann Withney: $0.000 < 0.05$); revela una consistencia en los resultados, donde todos los estudios reportaron mejoras significativas en las habilidades socioemocionales de los niños después de la implementación de programas de juego cooperativo. Este conjunto de resultados resalta la confiabilidad de los hallazgos y la efectividad del plan de intervención basado en la intervención propuesta en esta investigación para promover el desarrollo integral de los niños en el contexto educativo.

Conclusiones

- **Primera:** Se concluye que los efectos de aplicar el juego cooperativo en el desarrollo de habilidades socioemocionales de los niños de cuatro años de la I.E. N° 512, muestran efectos significativos luego de aplicar el plan de intervención, permitiendo que un porcentaje considerable de niños que se encontraban en el nivel de logro inicial, ahora se ubiquen en proceso, específicamente de un 76% de niños en inicio, se observa ahora un porcentaje del 64% en proceso y un 24% en Logrado, lo cual indica que más del cincuenta por ciento de niños está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia que se busca lograr. Asimismo, se respaldó el resultado a través de la significancia de 0.000 de la prueba estadística para aprobar la hipótesis alterna que indica que hubieron mejoras en las habilidades socioemocionales al aplicar el juego cooperativo.
- **Segunda:** Se identificó el nivel de logro en las habilidades socioemocionales *antes* de la aplicación del juego cooperativo en niños de cuatro años de los grupos experimental y de control, resultando que ambos grupos parten de una problemática similar al ubicar a un porcentaje de niños considerable en etapa de inicio por un lado el grupo experimental tuvo un 76% (19) y un 36% (9), evidentemente el grupo experimental muestra un grado más preocupante, por lo cual se decidió aplicarle el plan de intervención, además luego de aplicar la prueba estadística se confirmó que el P-Valor es de 0.234, siendo mayor a 0.05, aceptando la hipótesis nula que indica que no existen diferencias en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales entre ambos grupos, antes de poner en marcha el plan de intervención sobre juegos cooperativos, datos que fueron recopilados al aplicar el pretest.
- **Tercera:** *Después* de implementar el juego cooperativo en el grupo experimental y comparar el progreso en habilidades socioemocionales con el grupo de control, se evidenció un avance significativo en el nivel de logro de los niños. Esto se reflejó en una disminución del porcentaje de niños en el nivel "inicio" del 76% en el pretest al 12% en el posttest. Este cambio indica que el

64% de los niños alcanzaron el nivel "En proceso" después de la intervención. En contraste, el grupo de control no mostró una variación notable en sus resultados. Resultado que se constató, a través de la estadística inferencial, al obtener un valor de p igual a 0.007, menor que 0.05, por lo cual, se confirma la hipótesis alterna, demostrando que existen diferencias significativas en el nivel de logro de habilidades socioemocionales en niños de cuatro años luego de la aplicación de estrategias de juego cooperativo entre ambos grupos.

- **Cuarta:** Al comparar los resultados antes y después de la aplicación del juego cooperativo, este estudio revela diferencias significativas en el nivel de logro de habilidades socioemocionales antes y después de la implementación del juego cooperativo en niños de cuatro años, lo cual se evidencia en el impacto positivo en el desarrollo de estas habilidades del grupo experimental, con un traslado significativo de los niños del nivel "Inicio" al nivel "En Proceso", según lo reflejado en los cambios observados en los 10 indicadores analizados. Esta diferencia significativa es confirmada por la prueba estadística de Wilcoxon que arrojó un valor de 0.000, al ser un valor menor al 0.05, permite que se acepte la hipótesis alterna que indica que si existen diferencias significativas entre el pre test y posttest del grupo experimental donde se aplicó la intervención. Este progreso notable abarca diversas áreas y confirma la utilidad y eficacia de las estrategias basadas en juegos cooperativos como enfoque pedagógico para promover el bienestar emocional y social de los niños de cuatro años.

Recomendaciones

Teniendo en cuenta los resultados de esta investigación se recomienda:

- **Primera:** Habiendo comprobado el impacto positivo observado en el desarrollo de habilidades socioemocionales mediante el uso de juegos cooperativos, se recomienda que las institución educativa consideren la integración sistemática de estas actividades como parte de las actividades pedagógicas diarias en las aulas donde se efectuó el plan de intervención, una alternativa es desde inicio de año escolar, de esta manera se asegurará que los niños finalicen el periodo escolar en el nivel logrado, con respecto a sus habilidades socioemocionales.
- **Segunda:** Para maximizar los beneficios de los juegos cooperativos, se sugiere promover una colaboración estrecha entre los docentes y los padres de familia. Los padres pueden ser informados sobre los juegos cooperativos utilizados en el aula y alentados a participar en actividades similares en el hogar. Esto puede fortalecer la continuidad entre el aprendizaje en la escuela y el entorno familiar, proporcionando a los niños más oportunidades para desarrollar y practicar habilidades socioemocionales.
- **Tercera:** Es crucial establecer un sistema de monitoreo y evaluación continuos para seguir de cerca el progreso de los niños en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Esto podría implicar la implementación de evaluaciones periódicas que permitan a los educadores y administradores escolares medir el impacto a largo plazo de la integración de juegos cooperativos en el currículo. Además, se podrían realizar estudios de seguimiento para analizar el mantenimiento de estas habilidades a lo largo del tiempo y su impacto en el rendimiento académico y la adaptación social de los niños.

Referencias Bibliográficas

- Arranz , E. (s.f.). *Juegos cooperativos y sin competición*. Obtenido de Educación física primaria: [www.educacionfisicaenprimaria.es › uploads](http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads)
- Bantulá, J. (2019). *Juegos motrices cooperativos*. Obtenido de Google books: https://books.google.com.pe/books?id=k1SRDwAAQBAJ&pg=PT19&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Bermejo, R., & Blásquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Obtenido de <https://www.sintesis.com/data/indices/9789490773345.pdf>
- Bisquerra, R. (2007). *Redalyc*. Obtenido de https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/62119/SIGBDFORE25_Habilidades%20Socioemocionales%20de%20acuerdo%20a%20diferentes%20autores.pdf?sequence=4
- Calero, I., Carhuas, V., & Fretel, E. (2019). *El juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 066 "Viña del Rio", Huánuco - 2018*. Obtenido de Repositorio Institucional - UNHEVAL: <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/4920>
- Castellanos, P. (04 de Mayo de 2021). *Efectos de la pandemia en la educación de los niños*. Obtenido de PUCP: <https://aeg.pucp.edu.pe/tema-central/efectos-de-la-pandemia-en-la-educacion-de-los-ninos/>
- Chappa, H. (2003). *Distimia y otras depresiones crónicas: tratamiento psicofarmacológico y cognitivosocial*. MADRID: Editorial Médica Panamericana.
- Church, E. B. (2019). *Las habilidades socioemocionales en la primera infancia: Llegar al corazón*. (1 ed., Vol. 1). España, Madrid , España: Narcea Ediciones, 2019. Recuperado el 10 de febrero de 2023, de

https://books.google.com.pe/books?id=OPikDwAAQBAJ&dq=EL+DESARROLLO+SOCIOEMOCIONAL+EN+LOS+NI%C3%91OS&source=gbs_navlinks_s

Cusilayme Salinas, M. (2018). *El Juego Cooperativo para el Desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 5 Años en las Instituciones Educativas Iniciales La Libertad y Víctor Andrés Belaunde*. Obtenido de <https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/7275/78.3229.E.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Delgado , L., & Sanchez, R. (s.f). *Habilidades Socioemocionales*. Obtenido de Portal UNAM: <https://cuaieed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-35-HABILIDADES-SOCIOEMOCIONALES.pdf>

Diehl, K., & Gomez, R. (2020). *Desarrollo Socioemocional: Aspectos básicos e implicaciones*. Obtenido de The Rise Institute: <https://sientoxciento.org/wp-content/uploads/2021/08/Desarrollo-socioemocional-aspectos-basicos-e-implicaciones-2021-Final-diseno.pdf>

EDIFAM. (2004). *Manual de Capacitación en Educación Inicial para Asesores Pedagógicos y Maestras de Parvularia Desarrollo Socio-Emocional*.

Elizondo, Y., & Solano , K. (2019). *Juegos cooperativos*. Obtenido de <https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/21341>

Elizondo, Y., & Solano, K. (2019). *El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Los Ositos*. Obtenido de Repositorio UNA: Universidad Nacional de Costa Rica: <https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/21341>

Fernández, J. (2017). *El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje*. Obtenido de Redalyc.org: <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345751100053.pdf>

Flores, M. (2019). *Juegos Cooperativos para disminuir conductas agresivas en niños de cuatro años en una institución educativa*. Obtenido de USAT:

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3178/3/TIB_FloresAcostaMarcia.pdf

Garaigordobil, M. (2002). *Jugar, cooperar y crear*. Obtenido de Dialnet:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3764108>

Garaigordobil, M. (2003). *Programa de juego cooperativo y creativo para grupos infantiles de 4 a 6 años*. Madrid: Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S.A.).

Garaigordobil, M. (2003). *Programas de juego: Una propuesta de educación para la paz y la convivencia*. Obtenido de Carm:
[https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrEb10C2bFkelgQCk97egx.;_ylu=Y29sbwNiZjE EcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1689405827/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.carm.es%2fweb%2fBlob%3fARCHIVO%3dmgaraigordobil1.pdf%26TABLA%3dARCHIVOS%26CAMPOCLAVE%3dIDARCHIVO%26VALORCLAVE%](https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrEb10C2bFkelgQCk97egx.;_ylu=Y29sbwNiZjE EcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1689405827/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.carm.es%2fweb%2fBlob%3fARCHIVO%3dmgaraigordobil1.pdf%26TABLA%3dARCHIVOS%26CAMPOCLAVE%3dIDARCHIVO%26VALORCLAVE%26)

Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria*. Obtenido de Observatorio del juego:
<https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/el-juego-cooperativo-para-prevenir-la-violencia-en-los-centros-escolares.pdf>

García Retana, J. Á. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *REVISTA EDUCACION*,
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44023984007.pdf>.

Goleman, D. (2006). *La práctica de la inteligencia emocional*. Obtenido de Centro virtual:
<https://drive.google.com/file/d/1U9njwCzxxkVqU59plFRAbc8CaSwonkzC/view>

Hernandez Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Obtenido de El oso panda.com:
<https://drive.google.com/file/d/0B7fKI4RAT39QeHNzTGh0N19SME0/view?resourcekey=0-Tg3V3qROROH0Aw4maw5dDQ>

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Aprendizaje cooperativo en el aula* (5th ed.). Argentina. Paidós.
- La República. (30 de Mayo de 2022). *Casos de violencia escolar reportados este año superan a los del 2020 y 2021*. Obtenido de <https://larepublica.pe/sociedad/2022/05/30/violencia-escolar-casos-reportados-este-ano-superan-a-los-del-2020-y-2021-educacion-sexual-integral-minedu-defensoria-del-pueblo>
- Lajara, A. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/bd4eade2-292c-4a27-a37e-a694c4beb97c>
- Machado, L., & Lema, R. (2013). *La recreación y el juego como intervención educativa*. Obtenido de Scholar articles: <http://www.accede.iuacj.edu.uy/bitstream/handle/20.500.12729/275/9789974759022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Maquera, Y., & Velasquez, L. (2019). *Programa de Juegos Cooperativos para estimular las competencias emocionales en niños de 5 años de la I.E. Inicial Particular SHAMMAH distrito Mariano Melgar Arequipa - 2019*. Obtenido de Repositorio UNSA: <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7a8d4f5b-1835-48f8-b475-d51c0d3ec8c7/content>
- Martin, G., & Peno, S. (2012). *Juegos Cooperativos para educadores: de la teoría a la práctica*. Obtenido de pdf.slide: <https://pdfslide.net/documents/juegos-cooperativos-para-educadores-de-la-teoria-a-la-practica.html?page=1>
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>
- Minedu. (octubre de 2021). *Orientaciones para el desarrollo de habilidades socioemocionales*. Obtenido de Tuamawta:

<https://tuamawta.com/2021/11/13/minedu-orientaciones-para-el-desarrollo-de-las-habilidades-socioemocionales/>

Minedu. (2021). *Orientaciones para el desarrollo de las habilidades socioemocionales*.

Obtenido de Tuamawta: <https://tuamawta.com/2021/11/13/minedu-orientaciones-para-el-desarrollo-de-las-habilidades-socioemocionales/>

Minedu. (30 de Junio de 2023). *Estadísticas: Números de casos reportados en el SíseVe a nivel nacional*. Obtenido de SiseVe: <http://www.siseve.pe/web/app/index>

Ministerio de Salud. (20 de Setiembre de 2021). *En 50% se ha incrementado la violencia en niños y adolescentes en Lima Metropolitana durante la pandemia*. Obtenido de Gob.pe: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/523605-en-50-se-ha-incrementado-la-violencia-en-ninos-y-adolescentes-en-lima-metropolitana-durante-la-pandemia>

Ñaupas , H., Mejía , E., Novoa , E., & Villagomez, A. (2013). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y redaccion de tesis*. Obtenido de https://edicionesdelau.com/wp-content/uploads/2018/09/Anexos-Metodologia_%C3%91aupas_5aEd.pdf

Omeñaca, R., & Ruiz , V. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Obtenido de Google Books: https://books.google.com.pe/books?id=fy_qy1n84H8C

Oñederra, J. (2008). *Bullying: Concepto, causas, consecuencias, teorías y estudios epidemiológicos*. Obtenido de Redalyc: <http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/meriales%20docentes%20curso%20verano%202008/1.%20Bullying%20aproximacion%20al%20fenomeno%20Oñederra.pdf>

Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear: (nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Obtenido de Books Google: https://books.google.com.pe/books?id=VMyn5SVi_-4C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Pérez, N. (2015). Las competencias emocionales. *Las competencias emocionales*, 82.

- Piaget, J. (1969). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Prada, R. (1998). *Profundamente humanos* (SEGUNDA EDICION ed.). Bogotá: San Pablo. Obtenido de https://www.google.com.pe/books/edition/Profundamente_Humanos_Deeply_Humans/JW_4Qe0N5tkC?hl=es-419&gbpv=1&dq=maslow+piramide&pg=PA28&printsec=frontcover
- Prairat, E. (s.f). *Juegos Cooperativos: ¡Juguemos juntos!* Obtenido de Intered Euskal Herria: <https://pedagogiadeloscuidados.intered.org/wp-content/uploads/2017/07/Juguemos-juntos.pdf>
- Primi, R. (2017). *Habilidades Socioemocionales*. Obtenido de Unam: <https://cuaieed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-35-HABILIDADES-SOCIOEMOCIONALES.pdf>
- Revista especializada en psicomotricidad. (2013). *Una propuesta de juego cooperativo y creativo para niños y niñas de educación infantil*. Obtenido de Revista especializada en psicomotricidad: https://www.researchgate.net/publication/260115120_Una_propuesta_de_juego_cooperativo_y_creativo_para_ninos_y_ninas_de_Educacion_Infantil
- Rice, P. (1997). *Desarrollo humano: estudio del ciclo vital*. Mexico: Pearson Educación, 1997.
- Rosales , J. (2019). *Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes de cuatro años de una .* Obtenido de UCV: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37982/Rosales_TJ-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Slavin, R. (1990). *Aprendizaje Cooperativo: Teoría, investigación y práctica*. Obtenido de <http://ecoasturias.com/images/PDF/slavin-el-aprendizaje-cooperativo.pdf>
- Vázquez, P. G. (2022). *Desarrollo de las habilidades socioemocionales y de los valores en Educación Infantil y Primaria*. (2 ed.). C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L. Obtenido de

https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_de_las_habilidades_socioemoci/zeJsEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=Desarrollo+de+las+habilidades+socioemocionales+y+de+los+valores+en+Educaci%C3%B3n+Infantil+y+Primaria++de+pedro+gallardo&printsec=frontcover

Anexos

Matriz de consistencia



Título: Juego cooperativo y sus efectos en las habilidades socioemocionales en niños de la Institución Educativa N° 512 – Sullana 2023						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Subdimensiones	Metodología
<p>Problema General</p> <p>¿Qué efectos tiene el juego cooperativo en las habilidades socioemocionales de niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 512 – Sullana 2023?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Medir los efectos del juego cooperativo en las habilidades socioemocionales de los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 512 – Sullana 2023</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>H1: Si se aplica el juego cooperativo entonces mejoran las habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.</p> <p>H0: Si se aplica el juego cooperativo entonces no mejoran las habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.</p>	<p>Juego cooperativo</p>	<p>Fernandez (2019)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación y cohesión de grupo. • El aprendizaje cooperativo como contenido a enseñar. • El aprendizaje cooperativo como recurso para enseñar y aprender 	<p>Garaigordobil (2002)</p> <p>a) Participación b) Comunicación e interacción amistosa. c) Cooperación. d) Diversión</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Diseño de investigación: Cuasi experimental</p> <p>Instrumentos de recolección de datos y su validez y confiabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guía de observación estructurada. - Índice de validez de Contenido a partir de la V de Aiken. - Índice de confiabilidad

Título: Juego cooperativo y sus efectos en las habilidades socioemocionales en niños de la Institución Educativa N° 512 – Sullana 2023						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Subdimensiones	Metodología
						Alfa de Cronbach Población y muestra 50 niños y niñas (G.E. – G.C.) de cuatro años de la IE. a través del muestreo no probabilístico.
Problema Específicos ¿Cuál es el nivel de habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años, antes de la aplicación del Juego Cooperativo en la Institución Educativa N° 512 – Sullana?	Objetivos Específicos Identificar los resultados del nivel de logro en las habilidades socioemocionales antes de la aplicación del juego cooperativo en niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.	Hipótesis Específicas H2: Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, antes de la aplicación de estrategias de juego cooperativo. H0: No existen diferencias significativas entre los grupos experimental y	Habilidades Socioemocionales	Goleman (2006) y Bisquerra (2007) 1. Habilidades Personales	1.1. Conciencia de uno mismo a) Conciencia de las emociones que experimenta. b) Expresión de lo que siente (uso de vocabulario emocional) 1.2. Regulación emocional a) Predisposición para el trabajo. b) Autocontrol c) Comprensión de la tarea a realizar	

Título: Juego cooperativo y sus efectos en las habilidades socioemocionales en niños de la Institución Educativa N° 512 – Sullana 2023						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Subdimensiones	Metodología
¿Cuál es el nivel de habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años, después de la aplicación del Juego Cooperativo en la Institución Educativa N° 512 – Sullana?	Conocer los resultados del nivel de logro en las habilidades socioemocionales después de la aplicación del juego cooperativo en niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.	<p>de control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, antes de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.</p> <p>H3: Existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.</p> <p>H0: No existen diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo de control en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, después de la</p>		2. Habilidades Sociales	<p>2.1. Habilidades sociales</p> <p>a) Colaboración y cooperación</p> <p>b) Relaciones efectivas y saludables</p> <p>2.2. Empatía</p> <p>a) Comprensión de las emociones de otros</p> <p>b) Ofrecer ayuda y soporte.</p> <p>c) Búsqueda de compañía y consuelo del adulto.</p>	

Título: Juego cooperativo y sus efectos en las habilidades socioemocionales en niños de la Institución Educativa N° 512 – Sullana 2023

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Subdimensiones	Metodología
¿Qué diferencias significativas se encuentran en el nivel de habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años, antes y después de la aplicación del Juego Cooperativo en la Institución Educativa N° 512 – Sullana?	Comparar y establecer las diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales, antes y después de la aplicación del juego cooperativo en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 512 – Sullana.	<p>aplicación de estrategias de juego cooperativo.</p> <p>H4: Existen diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes y después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.</p> <p>H0: No existen diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes y después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.</p>				

Instrumento					
	ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA DE PIURA PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE				
GUÍA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA					
Objetivo Medir las habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años del aula Ternura de la Institución Educativa Inicial N°512					
Ítems	Categorías				
	5 Excelente	4 Bueno	3 Regular	2 Deficiente	1 Muy deficiente
1. HABILIDADES PERSONALES					
1.1. Conciencia de uno mismo					
a) Conciencia de las emociones que experimenta.					
1. Reconoce sus emociones: alegría, enojo, tristeza.					
2. Menciona porqué se siente triste, enojado, alegre.					
b) Expresión de lo que siente					
3. Verbaliza sus emociones: Tristeza, enfado y alegría.					
4. Expresa lo que siente ante una situación desagradable.					
5. Dice qué le gusta de sí mismo.					
1.2. Regulación emocional					
a) Predisposición para el trabajo					
6. Muestra entusiasmo al presentarle una tarea o actividad a realizar.					
7. Participa de actividades lúdicas con agrado.					
8. Acepta las sugerencias de su maestra.					
b) Autocontrol					
9. Comunica a la docente su necesidad de descanso					
10. Respeta los tiempos establecidos en el trabajo.					
11. Respeta los acuerdos y normas.					
c) Comprensión de la tarea a realizar					
12. Presta atención a las consignas dadas por la maestra.					
13. Hace preguntas cuando tiene dudas.					
2. HABILIDADES SOCIALES					
2.1. Habilidades sociales					
a) Colaboración y cooperación					
14. Participa de las responsabilidades con otros.					
15. Está dispuesto a ayudar a otros niños cuando tienen dificultades para culminar una tarea.					
16. Se involucra de manera voluntaria en las actividades.					
b) Relaciones efectivas y saludables					
17. Escucha con atención las opiniones de sus compañeros.					
18. Espera su turno para participar.					
19. Trata con afecto a sus compañeros.					
2.2. Empatía					
a) Comprensión de las emociones de otros					
20. Comunica al adulto referente si un compañero requiere ayuda.					

21. Muestra interés por las emociones de sus pares.					
b) Ofrecer ayuda y soporte					
22. Es capaz de consolar a sus compañeros si lo necesitan.					
23. Brinda ayuda a sus compañeros sin que se lo pidan.					
c) Busca compañía y consuelo del adulto					
24. Busca consuelo en la docente cuando necesita sentirse seguro.					

Datos complementarios:

- **Fecha:** _____
- **Hora:** _____
- **Lugar:** _____

OBSERVACIONES:

Firma del observador

Base de datos validación de instrumento

J u e s	Ítem 1		Ítem 2		Ítem 3		Ítem 4		Ítem 5		Ítem 6		Ítem 7		Ítem 8		Ítem 9		Ítem 10		Ítem 11		Ítem 12		Ítem 13		Ítem 14		Ítem 15		Ítem 16		Ítem 17		Ítem 18		Ítem 19		Ítem 20		Ítem 21		Ítem 22		Ítem 23		Ítem 24				
	Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio		Criterio						
	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n	Pe r t i n e n c i a	Re d a c c i ó n							
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Fórmula para calcular la V de Aiken

$$V = \frac{\bar{X} - l}{k} = 0.75$$

índice de validez de Contenido a partir de la V de Aiken					
item	critério	Media	DEP	V de Aiken	Interpretación de la V
Item 1	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 2	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 3	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 4	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 5	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 6	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 7	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 8	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 9	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 10	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 11	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 12	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 13	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 14	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 15	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 16	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 17	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 18	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 19	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 20	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 21	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 22	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 23	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido
Item 24	Pertinencia	4.00	0.00	0.75	Válido
	Redacción	4.00	0.00	0.75	Válido

AULA
TERNURA
4 AÑOS

MI CARPETA PEDAGÓGICA

2023



Índice de carpeta pedagógica

I.	Rúbricas de Evaluación	119
II.	Diseño del plan de intervención.....	123
	2.1. Datos generales del plan	123
	2.1.1. Denominación del plan	123
	2.1.2. Institución Educativa se llevó a cabo la intervención	123
	2.1.3. Beneficiarios	123
	2.1.4. Duración:.....	123
	2.2. Justificación del plan de intervención	123
	2.3. Metodología.....	125
	2.4. Objetivos del plan.....	127
	2.5. Matriz curricular de la intervención pedagógica: Talleres de aprendizaje.....	128
	2.6. Esquema de los talleres	132
	2.7. Materiales para los talleres	135
	2.8. Matriz de evaluación e indicadores	136
III.	Planificador semanal	137
IV.	Talleres	140
V.	Anexos	165
	Control de asistencia	164
	Evidencias audiovisuales.....	165

I. Rúbricas de Evaluación
RÚBRICA DE LOS NIVELES DE LOGRO DE LAS COMPETENCIAS DE FID

Participante del Programa de Profesionalización Docente: *Reto Alburquerque Antonia*

Fecha de registro: *30/11/23*

Competencia	Niveles de Logro de la Competencia	Previo al Inicio	En Inicio	Proceso	Logrado	Logro Destacado
	Desempeños en relación con la competencia	Cuando el estudiante no logra demostrar lo descrito en el nivel de Inicio	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo de acuerdo al nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia.	Cuando el estudiante está evidenciando el nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en tiempo programado.	Cuando el estudiante evidencia un nivel de desempeño superior a lo esperado en el curso o módulo respecto a la competencia.
Competencias 3,4 y 5	✓ Planifica la enseñanza considerando diversas estrategias que faciliten el desarrollo del pensamiento complejo, incluyendo instrumentos de evaluación acordes a los criterios de evaluación y respondiendo a las necesidades, características e intereses de los estudiantes de EB así como a la diversidad y demandas del contexto sociocultural.					✓
	✓ Conduce el proceso de aprendizaje evidenciando dominio disciplinar y gestionando los saberes y					✓

Competencia	Niveles de Logro de la Competencia					
	Previo al Inicio	En Inicio	Proceso	Logrado	Logro Destacado	
	Cuando el estudiante no logra demostrar lo descrito en el nivel de Inicio	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo de acuerdo al nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel de desempeño esperando en el curso o módulo respecto a la competencia.	Cuando el estudiante está evidenciando el nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en tiempo programado.	Cuando el estudiante evidencia un nivel de desempeño superior a lo esperado en el curso o módulo respecto a la competencia.	
	recursos culturales de los estudiantes de EB y sus familias.				✓	
	✓ Brinda retroalimentación oportuna y clara a los estudiantes de educación básica en base a las evidencias generadas mediante la utilización de estrategias y tareas de evaluación pertinentes.				✓	
	✓ Propicia un clima de respeto y empatía en los procesos de enseñanza aprendizaje en los diferentes espacios educativos promoviendo el respeto de los derechos de los estudiantes de EB y actuando frente a situaciones que atenten contra ellos.				✓	



Nelly F L
 NELLY RUTH FLORES LOZADA.
 DNI 03641952

RÚBRICA DE LOS NIVELES DE LOGRO DE LAS COMPETENCIAS DE FID

Participante del Programa de Profesionalización Docente: HAIRA ANTONIA RETO ALBUQUEQUE

Fecha de registro: DICIEMBRE

	Niveles de Logro de la Competencia	Previo al Inicio	En Inicio	Proceso	Logrado	Logro Destacado
Competencia	Desempeños en relación con la competencia	Cuando el estudiante no logra demostrar lo descrito en el nivel de inicio	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo de acuerdo al nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia.	Cuando el estudiante está evidenciando el nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en tiempo programado.	Cuando el estudiante evidencia un nivel de desempeño superior a lo esperado en el curso o módulo respecto a la competencia.
Competencias 11 y 12	✓ Utiliza diversas herramientas y aplicaciones digitales para la redacción, presentación y divulgación de los resultados obtenidos en la investigación aplicada.					✓
	✓ Contrasta la teoría y otras investigaciones o estudios con los resultados obtenidos en la investigación aplicada, identificando los aportes para la mejora de la realidad educativa					✓

Competencia	Niveles de Logro de la Competencia					
	Previo al Inicio	En Inicio	Proceso	Logrado	Logro Destacado	
Desempeños en relación con la competencia	Cuando el estudiante no logra demostrar lo descrito en el nivel de Inicio	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo de acuerdo al nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia.	Cuando el estudiante está evidenciando el nivel de desempeño esperado en el curso o módulo respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en tiempo programado.	Cuando el estudiante evidencia un nivel de desempeño superior a lo esperado en el curso o módulo respecto a la competencia.	
recursos culturales de los estudiantes de EB y sus familias.					✓	
✓ Brinda retroalimentación oportuna y clara a los estudiantes de educación básica en base a las evidencias generadas mediante la utilización de estrategias y tareas de evaluación pertinentes.					✓	
✓ Propicia un clima de respeto y empatía en los procesos de enseñanza aprendizaje en los diferentes espacios educativos promoviendo el respeto de los derechos de los estudiantes de EB y actuando frente a situaciones que atenten contra ellos.					✓	


 NELLY RUTH FLORES LOZADA
 DNI 03641952



II. Diseño del plan de intervención

2.1. Datos generales del plan

2.1.1. *Denominación del plan*

“Jugamos cooperando para relacionarnos mejor”

2.1.2. *Institución Educativa se llevó a cabo la intervención*

Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Lourdes N° 512 – Sullana.

2.1.3. *Beneficiarios*

Niños de 4 años del aula Ternura

2.1.4. *Duración:*

12 días entre el 10/10/23 al 6/12/23 (10 hrs.)

2.2. Justificación del plan de intervención

La implementación del presente plan de intervención sobre juegos cooperativos ha sido propuesta con el objetivo de propiciar el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 4 años, su beneficio se sustenta porque ofrecen un contexto en el cual los niños pueden aprender y practicar competencias sociales y emocionales de manera lúdica y divertida, tal como lo afirman Machado & Lema (2013) quienes mencionan que el juego es “como un instrumento que nos permite recrear las relaciones con los demás, la cultura y nosotros mismos.” (p.53), siendo que, el juego es la naturaleza del niño, se convierte en el medio por el cual puede desarrollar relaciones saludables, empatía, autoconfianza y regulación emocional, lo que contribuye a su bienestar general y a su capacidad para enfrentar desafíos sociales y emocionales en la vida, acorde con la edad que atraviesa.

Esta elección se ha basado en sólidos fundamentos teóricos y metodológicos respaldados por la psicología del desarrollo y las investigaciones

de expertos en el campo del aprendizaje socioemocional. A continuación, se mencionan las razones y fundamentos teóricos para la elección del plan de intervención como estrategia a ser implementada.

- a) El Desarrollo socioemocional en la primera infancia: Según la teoría del desarrollo de Erik Erikson, la etapa de la primera infancia es crucial para la formación de la identidad y las habilidades socioemocionales. Los niños de 4 años están en pleno proceso de desarrollo de habilidades clave como la empatía, la comunicación, la resolución de conflictos y la cooperación.
- b) Teoría de Vygotsky y el aprendizaje social: Lev Vygotsky enfatiza la importancia del aprendizaje social y la interacción con los demás en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños. Los juegos cooperativos ofrecen oportunidades para el aprendizaje social y emocional a través de la colaboración y la comunicación con compañeros.
- c) Investigaciones de Garaigordobil: La Dra. María Jesús Garaigordobil ha realizado investigaciones extensas sobre el desarrollo socioemocional en niños y ha destacado la eficacia de los juegos cooperativos en la mejora de habilidades como la empatía, la autorregulación emocional y la resolución de conflictos. Sus investigaciones respaldan la elección de estos juegos en el programa.
- d) El enfoque de Desarrollo personal del área de personal social en el Programa curricular de inicial: este enfoque subraya la importancia relevante de las habilidades socioemocionales en la primera infancia, aun cuando no se utiliza explícitamente ese término, están incluidas dentro de competencias como “Construye su identidad” y “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”. Durante esta etapa formativa, los niños están inmersos en la construcción activa de su identidad, habilidades socioemocionales, como la autoconciencia y la autorregulación emocional, desempeñan un papel fundamental al permitir que los niños se comprendan a sí mismos y desarrollen una base sólida para su autoconcepto, además en el

entorno de preescolar, los niños aprenden a interactuar con sus compañeros, a compartir, a resolver conflictos y trabajar en equipo. Estas habilidades tempranas sientan las bases para relaciones exitosas en el futuro.

2.3. Metodología

Para el presente plan de intervención se ha considerado trabajar una metodología lúdica vivencial y reflexiva la cual se basa en la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando se integra con experiencias de juego significativas y luego se alienta a los participantes a reflexionar sobre esas experiencias. Esta metodología se utiliza ampliamente no solo en la educación, sino también en la psicoterapia, el desarrollo personal y otros campos para facilitar el aprendizaje y el crecimiento. A continuación, se exponen las características de la metodología del presente plan de intervención:

- **Selección de Juegos Cooperativos Apropriados:** Se eligen juegos cooperativos que sean adecuados para el grupo de participantes y que estén alineados con los objetivos de aprendizaje y desarrollo. Estos juegos se diseñan para fomentar la colaboración, la comunicación y la empatía.
- **Participación Activa:** Los participantes son actores activos en el juego. Se les alienta a trabajar juntos para lograr un objetivo común y a involucrarse plenamente en la experiencia.
- **Experiencias Diversas:** Se utilizan una variedad de juegos cooperativos que pueden incluir juegos de mesa, actividades al aire libre, rompecabezas, desafíos grupales y más. La diversidad de experiencias enriquece el proceso de aprendizaje.
- **Reflexión Guiada:** Después de cada juego cooperativo, se lleva a cabo una reflexión guiada. Los participantes comparten sus experiencias, pensamientos y emociones, y se les hace preguntas que los alientan a reflexionar sobre lo que han aprendido.

- **Conexión con Objetivos de Aprendizaje:** Durante la reflexión, se relacionan las experiencias del juego cooperativo con los objetivos de aprendizaje o desarrollo específicos. Se explora cómo las habilidades sociales y emocionales se aplican en la vida cotidiana.
- **Aplicación a la Vida Real:** Los participantes son alentados a aplicar lo que han aprendido a situaciones de la vida real. Se discuten estrategias para transferir las habilidades adquiridas a sus interacciones diarias.
- **Desarrollo Socioemocional:** Se hace hincapié en el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía, la resolución de conflictos y la autorreflexión, a través de la participación en juegos cooperativos.

Es necesario destacar que a diferencia del juego libre y los talleres de psicomotricidad; donde la espontaneidad y la autonomía de los niños son prioritarias; los juegos cooperativos se diseñan estratégicamente para dirigir la atención hacia objetivos específicos de desarrollo socioemocional. Esta estructuración permite al investigador enfocarse en situaciones y dinámicas que favorecen la colaboración, la comunicación efectiva y la comprensión emocional, aspectos fundamentales para la construcción de la identidad en esta etapa crucial del desarrollo infantil.

Además, la elección de juegos cooperativos dentro de este plan de intervención se alinea de manera más directa con la competencia "Construye su identidad" y los desempeños relacionados al plan. Al proporcionar estructura y orientación en el juego, se busca maximizar las experiencias que promueven el autoconocimiento, la autenticidad en las relaciones y el reconocimiento de las emociones propias y ajenas, aspectos centrales de la construcción de la identidad en la infancia.

2.4.Objetivos del plan

2.4.1. *Objetivo general:*

Implementar y ejecutar talleres de juego cooperativo para mejorar las habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años de la Institución Educativa en estudio

2.4.2. *Objetivos específicos*

Se pretende que los niños de 4 años de la Institución educativa N° 512 sean capaces de:

- a) Reconocer y expresar sus emociones a través de las vivencias y experiencias proporcionadas desde el juego cooperativo como principal estrategia de intervención.
- b) Identificar y verbalizar sus cualidades, pasatiempos y talentos como parte de la formación de su autoconcepto y autoestima.
- c) Aprender a regular emociones como el enojo, la tristeza y la frustración de manera efectiva mientras se divierten y colaboran para lograr el reto de cada juego propuesto.
- d) Incrementar su interacción amistosa, comunicación y resolución de conflictos intragrupo mientras son desafiados al alcance de un fin común en cada taller.
- e) Desarrollar simpatía e interés por ayudar a otros al construir relaciones interpersonales más comprensivas y solidarias en el entorno educativo.

2.5. Matriz curricular de la intervención pedagógica: Talleres de aprendizaje

Nombre del taller	Relación con el objetivo del plan	Competencia/ capacidad	Desempeño	Evidencia después del plan de intervención
Taller N° 1: “Conocemos nuestras emociones jugando”	Puedan reconocer y expresar sus emociones a través de las vivencias y experiencias proporcionadas desde el juego cooperativo como principal estrategia de intervención.	Construye su identidad <ul style="list-style-type: none"> • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. 	• Entrevista a niños
Taller N° 2: “Expresamos lo que sentimos”				• Entrevista a niños.
Taller N° 3: “Expresamos nuestras cualidades y pasatiempos”	Identifiquen y verbalicen sus cualidades, pasatiempos y talentos como parte de la formación de su autoconcepto y autoestima.	Construye su identidad <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. 	• Entrevista a niños
Taller N° 4: “Aprendiendo a controlar mis emociones”	Aprendan a regular emociones como el enojo, la tristeza y la frustración de manera efectiva mientras se divierten y colaboran para lograr el reto de cada juego propuesto.	Construye su identidad <ul style="list-style-type: none"> • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Videos de campo
Taller N° 5: “Respetamos consignas”				
Taller N° 6: “Respetamos turnos”				
Taller N° 7: “Aprendemos a cooperar jugando”	Incrementen su interacción amistosa, comunicación y resolución de conflictos intragrupo mientras son desafiados al	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común. <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas 	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas 	<ul style="list-style-type: none"> • Videos de campo • Imágenes descriptivas
Taller N° 8: “Aprendemos a cooperar jugando”				

Nombre del taller	Relación con el objetivo del plan	Competencia/capacidad	Desempeño	Evidencia después del plan de intervención
Taller N° 9: “Jugando nos relacionamos mejor”	alcance de un fin común en cada taller.		del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	
Taller N° 10: “Jugamos con empatía”	Desarrollen la empatía al construir relaciones interpersonales más comprensivas y solidarias en el entorno educativo.	Construye su identidad • Autorregula sus emociones	• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	<ul style="list-style-type: none"> • Videos • Diario de campo • Imágenes descriptivas
Taller N° 11: “Ofrecemos ayuda mientras jugamos”				
Taller N° 12: “Ofrecemos apoyo mientras jugamos”				

Para la investigación se ha previsto trabajar con un conjunto de 12 talleres de aprendizaje planificados por las investigadoras y previa coordinación con las actividades de aprendizaje de la docente a cargo del aula experimental donde se aplicará el plan de intervención, los cuales se detallan a continuación:

Nombre del taller	Nombre del Juego Cooperativo	Propósito
Taller N° 1: “Conocemos nuestras emociones jugando”	Cazadores de emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia emocional: Ayuda a los niños a reconocer y comprender diferentes emociones a través de las tarjetas de emoción y las discusiones subsiguientes. • Comunicación: Fomenta la comunicación verbal entre los miembros del equipo mientras comparten sus hallazgos y hablan sobre las emociones. • Cooperación: Los niños deben trabajar en equipo para resolver acertijos y encontrar las tarjetas de emociones.
Taller N° 2: “Expresamos lo que sentimos”	Emociónate	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento, la expresión y la gestión de emociones: Los niños practican reconocer y nombrar diferentes emociones a través del juego. • Comunicación: Los niños mejoran sus habilidades de comunicación al compartir sus propias experiencias y alentar a sus compañeros de juego a hacer lo mismo.

Nombre del taller	Nombre del Juego Cooperativo	Propósito
		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo: Al avanzar juntos en el tablero cuando muestran empatía, los niños aprenden sobre la importancia de trabajar.
<p>Taller N° 3: “Expresamos nuestras cualidades y pasatiempos”</p>	<p>Descubriendo mis superpoderes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y expresión de sus atributos: Al reconocer las cualidades que más le gustan de sí mismo y su pasatiempo favorito frente a sus compañeros, se conocen entre sí y fortalecen la autoestima individual.
<p>Taller N° 4: “Aprendiendo a controlar mis emociones”</p>	<p>Telaraña</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Regulación emocional: Trabajar la respuesta ante la frustración durante el juego al requerir que el equipo transporte los vasos con una telaraña hecha de tiras de un lugar a otro para formar una pirámide de vasos, sin manipular el vaso con las manos. • Colaboración y comunicación efectiva del equipo reforzando también la autoestima en los niños.
<p>Taller N° 5: “Respetamos consignas”</p>	<p>Pasamos el globo – pelota en cadena</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Regulación emocional: al escuchar y respetar consignas dadas por la docente durante las dos variaciones del juego, las cuales son pasar globos por sobre la cabeza en una hilera hasta llegar al cesto al final; luego se pasarán pelotas entre los participantes con los pies y se repite, pero con sorbetes y aros.
<p>Taller N° 6: “Respetamos turnos”</p>	<p>Manteo cooperativo con relevo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Regulación emocional: Al fomentar el respeto de turnos entre los niños mientras trabajan juntos para trasladar pelotas en mantas, a mitad de camino se relevan la pelota con dos compañeros más hasta llegar a depositarlo en un cesto.
<p>Taller N° 7: “Aprendemos a cooperar jugando”</p>	<p>El tobogán</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales – cooperación: Al trabajar en equipo para formar un recorrido con rollos de cartón o tubos y guiar diversas bolitas plástica, una a una, a lo largo del recorrido hasta introducir las en un cesto.
<p>Taller N° 8: “Aprendemos a cooperar jugando”</p>	<p>Laberintos cooperativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales – cooperación: Fomentar la cooperación al guiar la pelota hasta que logre entrar por el agujero del laberinto de cartón que será manipulado por todos los integrantes al mismo tiempo.
<p>Taller N° 9: “Jugando nos relacionamos mejor”</p>	<p>Saltamontes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales – relaciones efectivas: Al trabajar en equipo para mantener una bola dentro del paracaídas y evitar que se escape, se fortalecen la comunicación y las relaciones entre los participantes formando lazos de amistad saludables.
	<p>Cinta rodante</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales – relaciones efectivas: los participantes fortalecerán sus relaciones, mediante la comunicación para el alcance de un mismo objetivo:

Nombre del taller	Nombre del Juego Cooperativo	Propósito
		hacer girar la cinta en una misma dirección hasta llegar a su destino.
Taller N° 10: “Jugamos con empatía”	El oso hormiguero	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales – empatía: promueve la empatía, cuando los participantes socorren a la hormiga capturada por el oso hormiguero, llevándola a salvo a una de las colchonetas, permitiéndoles volver al juego; mientras hacen esto, dichas hormigas no pueden ser capturadas.
Taller N° 11: “Ofrecemos ayuda mientras jugamos”	Barco se hundió	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales – empatía: Para este juego, los niños guiados por el capitán a cargo del barco, luego de hundirse comienzan el rescate, y sólo queda cuatro botes salvavidas, por lo cual en grupos deberán cruzar el mar alternando la colchoneta que es el barco para poder cruzar, ayudándose mutuamente.
	Tobillos atados	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales – empatía: Trabajar en pareja para caminar coordinadamente con los tobillos atados y superar obstáculos o desafíos juntos.
Taller N° 12: “Ofrecemos apoyo mientras jugamos”	Gatos y ratones	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales – empatía: Trabajar en equipo para evitar que el Gato atrape al ratón, se forma una ronda y está girará para evitar que el gato intente atrapar al jugador que será el ratón.
	El ciempiés	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales – empatía: Trabajar en equipo para formar un "ciempiés" humano y superar obstáculos mientras se mantienen unidos por globos entre sus cuerpos.

2.6. Esquema de los talleres

El esquema para los talleres será el siguiente, habiéndose tomado como referencia el Currículo Nacional de Educación Básica, oficializado por el Ministerio de Educación con Resolución Ministerial N° 281-2016-MINEDU, que entró en vigor desde el año 2017; sin embargo por la naturaleza de la investigación, se omitirá en algunos talleres la expresión gráfico – plástica, debido a que no es el fin del plan de intervención, en su lugar se considerarán actividades que permitan reforzar el propósito de cada taller basado en las habilidades socioemocionales, tales como videos, canciones, etc.

- **Datos generales del Taller:** donde se especifica el nombre de cada taller, asimismo, la edad de los niños y la fecha de aplicación.
- **Aprendizaje esperado y materiales:** Competencias, capacidades, desempeños e indicadores que se buscan alcanzar con el desarrollo del taller; además permitirán enlazar el plan de intervención con las competencias planteadas por el MINEDU en el currículo.
- **Secuencia metodológica del taller:** La tabla adjunta contiene los tiempos en que se dividirá cada taller: Inicio, desarrollo y cierre. Cada taller tendrá una duración entre 45 a 50 minutos, según la complejidad de cada juego propuesto.

Para todos los talleres se seguirá la siguiente secuencia metodológica:

SECUENCIA METODOLÓGICA		Tiempo
INICIO	Asamblea: Se comentan brevemente los objetivos del juego y materiales.	15 min.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo del juego• Relajación• Reflexión	30 min
CIERRE	Retroalimentación	5 min.

Se describe a continuación cada fase:

a) Inicio del Taller: Asamblea

En el comienzo de cada taller, se llevará a cabo una Asamblea en semicírculo para establecer el contexto y las expectativas para la sesión. Esta asamblea tiene como objetivo brindar a los niños una comprensión clara de lo que van a experimentar y aprender durante el juego cooperativo.

El desarrollo de la Asamblea inicia con la bienvenida de la maestra a todos los niños y niñas, creando un ambiente acogedor y amigable. Cuando se dé inicio por primera vez al programa de intervención, es necesario que la maestra comunique a los niños lo que cada semana vivenciarán. Puede iniciar diciendo el siguiente mensaje: “Bienvenidos, cada semana vamos a dedicar una parte de nuestro tiempo a algunos juegos cooperativos que me gustaría enseñarles. He pensado hacer estos juegos porque jugar es divertido y nos hace sentirnos felices, pero también porque es una actividad en la que podemos hacernos amigos y trabajar en equipo”

En la apertura de los talleres, se darán a conocer 3 reglas especiales para estos juegos, los cuales la maestra debe interiorizar taller por taller, propuestas por (Garaigordobil (2003):

- Todos participan y nadie sobra, porque para poder jugar y pasarlo bien necesitamos la ayuda de todos.
- Todos ganamos, nadie pierde ni es eliminado
- El objetivo no es ganar, sino ayudarse y colaborar para llegar a una meta entre todos.

Luego se recuerdan brevemente los acuerdos del juego que se llevará a cabo durante el taller. Además, se presentan los materiales que se utilizarán durante el juego, mostrando a los niños los recursos con los que contarán para participar en

la actividad cooperativa. Es un momento clave para que la maestra refuerce la importancia del juego cooperativo y cree entusiasmo en el grupo, destacando lo divertido y valioso que será aprender y jugar juntos, además de comprometerse a trabajar juntos, a escuchar y respetar las ideas de los demás, y a recordar que el juego es una oportunidad para aprender y disfrutar.

b) Desarrollo

En esta fase del taller, los niños se sumergirán en el juego cooperativo propuesto en cada taller. Estos juegos han sido seleccionados por las investigadoras tomando en cuenta las dimensiones de las habilidades socioemocionales que se buscan reforzar en los niños de 4 años, algunas de ellas han sido adaptadas de otros autores, incluyendo alguna variación en el desarrollo del mismo como el caso del pionero Orlick, otros que son usualmente competitivos, han sido transformados a cooperativos. Los juegos son en equipos, el número de integrantes variará de acuerdo con cada juego, los cuales implican desde trabajar en pareja o toda el aula como un solo equipo. Para formar los grupos se realizarán dinámicas como el “Rey manda” tarjetas de colores, o chapas de colores, tarjetas con nombres de familias, animales, etc. de acuerdo al criterio de la maestra; pero algo si es seguro, los equipos deben variar, no pueden ser siempre los mismos, de tal manera que permita que todos se relacionen y tengan la oportunidad de compartir equipo.

Al final de cada juego, la maestra invita a los niños a tomar asiento en un círculo en el suelo, sobre cojines cómodos. Se crea un ambiente tranquilo y relajado, a través de ejercicios de respiración o música relajante, para volver a la calma luego del éxtasis del juego, permitiendo dar paso a la siguiente fase: la reflexión; además del aspecto lúdico, en estos talleres se buscará que el niño interiorice lo aprendido durante los juegos y que permita que se desarrolle emocionalmente, es por ello que en este lapso, se lleva a cabo una breve reflexión con los niños, a través de preguntas y repreguntas sobre lo que experimentaron, cómo se sintieron y qué aprendieron acerca de trabajar juntos y sus propias emociones, de acuerdo al propósito de cada juego; además se identificarán

incidentes negativos que se produzcan entre los jugadores con el fin de abordarlos constructivamente; asimismo se reforzará haciendo uso de materiales audiovisuales como cortometrajes, o pequeñas historias donde se aplique la acción que se busca lograr concientizar.

Durante el momento de reflexión (posterior al juego), se harán preguntas como: ¿Han sido divertidos los juegos? ¿Qué les ha gustado del juego y por qué? ¿Qué sentimientos se tienen al ser abrazado por otro? ¿se han abrazado con muchos compañeros? ¿Alguien no ha podido abrazarse? ¿Qué sentimientos hemos tenido en el juego de los aviones en el que teníamos que ayudar a otro y ser ayudados por otros? ¿Todos se han ayudado? ¿Han tenido dificultades para cooperar en el juego de la pelota? ¿Se caía mucho al suelo?

c) Cierre

Finalmente se da cierre al taller, haciendo una retroalimentación a través de preguntas sobre lo trabajado en el taller y en ocasiones se invita a algunos de los participantes a comentar lo experimentado en el taller o que narre la parte que más le gustó del mismo.

2.7. Materiales para los talleres

- ✓ Tarjetas de emociones, caja sorpresa con mapa, lupas.
- ✓ Tablero del juego emocionate, dado, cartas de preguntas.
- ✓ Sillas, Corona de papel
- ✓ 4 "telarañas" hechas con tiras de liga o cuerdas, vasos de plástico.
- ✓ Globos de colores, pelotas pequeñas de colores, sorbetines y ligas
- ✓ Mantas o telas, pelotas medianas, 2 cestos, Ulas ulas
- ✓ Tubos divididos por la mitad (canaletas), pelotas pequeñas, 2 cestos
- ✓ 4 laberintos de cartón, pelotitas pequeñas, 4 cestos o tinas.
- ✓ Paracaídas de colores, pelotas pequeñas, cinta gigante.
- ✓ Colchonetas, chorro de piscina.

- ✓ 8 colchonetas, gorro de capitán., obstáculos, conos, sillas, etc. cintas para atar los pies.
- ✓ 4 camisetas o polos de colores.

2.8. Matriz de evaluación e indicadores

Hipótesis de investigación	Resultados esperados
<p>H2: Existen diferencias en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.</p> <p>H0: No existen diferencias en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.</p>	<p>Más del 50% de los niños de cuatro años de ambos grupos, en esa institución aún están en las primeras etapas de desarrollo de habilidades socioemocionales. Podrían exhibir comportamientos y respuestas que reflejen una comprensión elemental de las interacciones sociales, la regulación emocional y otras competencias asociadas.</p>
<p>H3: Existen diferencias en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.</p> <p>H0: No existen diferencias en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.</p>	<p>Se espera que más de 50% de los niños experimenten un progreso o un nivel intermedio de competencia en habilidades socioemocionales, es decir, que hayan avanzado más allá de las etapas iniciales, mostrando una comprensión más profunda y habilidades más refinadas en áreas como la regulación emocional, y las interacciones sociales, después de aplicado el plan de intervención.</p>
<p>H4: Existen diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes y después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.</p> <p>H0: No existen diferencias significativas en el nivel de logro de las habilidades socioemocionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, antes y después de la aplicación de estrategias de juego cooperativo.</p>	<p>Se espera que, al comparar los resultados de la preprueba y posprueba, se encuentran diferencias significativas respecto a las habilidades socioemocionales en los niños de cuatro años de la Institución educativa N° 512 – Sullana.</p>

Planificador semanal

PROYECTO: CONOCEMOS ACERCA DE LA ENERGÍA

OCTUBRE	VIERNES 2	MARTES 3	MIÉRCOLES 4	JUEVES 5	VIERNES 6
	"Entre amigos negociamos posibles actividades del proyecto"	"Averiguamos donde encontramos energía"	"Experimentamos con la energía calorífica"	"Conozcamos cuánta energía gastan los artefactos eléctricos"	"Leemos afiches o carteles sobre el ahorro de energía y realizamos la difusión"
	VIERNES 9	MARTES 10			
	"Dialogamos cómo podemos prevenir los accidentes eléctricos"	¡El ahorro de la energía eléctrica!			
		TALLER N° 1: "CONOCEMOS NUESTRAS EMOCIONES JUGANDO"			

PROYECTO: NOS CUIDAMOS Y ALIMENTAMOS SANAMENTE

OCTUBRE	VIERNES 16	MARTES 17	MIÉRCOLES 18	JUEVES 19	VIERNES 20
	"Presentación de la experiencia de aprendizaje y celebramos el día de la alimentación"	"Alimentos saludables y productos no saludables" TALLER N° 2: "EXPRESAMOS LO QUE SENTIMOS"	"Agrupamos los alimentos"	"¿Cómo cuidamos nuestro cuerpo para estar sanos y fuertes?"	"Creamos textos con los alimentos"
	VIERNES 23	MARTES 24	MIÉRCOLES 25	JUEVES 26	VIERNES 27
	"Practicamos hábitos alimenticios"	"¿Cómo nos protegemos de las enfermedades?" TALLER N° 3: "Expresamos nuestras cualidades y pasatiempos"	"Las vacunas me protegen y estaré sano y fuerte"	"¿Cómo nos cuidamos de los accidentes?"	¡Cuidado esos objetos son peligrosos!
	VIERNES 30	MARTES 31			
	"Contamos y seríamos productos de nuestra ciudad"	Evaluación de proyecto			

PROYECTO: CONOCIENDO A MI PROVINCIA

NOVIEMBRE

			JUEVES 2	VIERNES 3
			"Conozco con alegría la historia de mi provincia"	"¿Qué platos consumimos en Sullana" Feria gastronómica
VIERNES 6	MARTES 7	MIÉRCOLES 8	JUEVES 9	VIERNES 10
"conocemos los lugares turísticos de Sullana"	"Elaboramos un mural de mi comunidad" TALLER N° 4: "APRENDEMO A CONTROLAR MIS EMOCIONES"	"Así son los símbolos de mi Sullana" TALLER N° 5: "RESPETAMOS CONSIGNAS"	"Conociendo las costumbres y tradiciones de Sullana"	"¿Con qué instituciones cuenta mi provincia?"
VIERNES 13	MARTES 14	MIÉRCOLES 15	JUEVES 16	VIERNES 17
"Conociendo la flora y fauna de Sullana"	"¿Cómo cuidamos el lugar donde vivimos?" TALLER N° 6: "RESPETAMOS TURNOS"	"Nos divertimos contando y ordenando los alimentos de nuestra provincia" TALLER N° 7: "APRENDEMO A COOPERAR JUGANDO"	"Observar, explorar y clasificar diferentes tipos de alimentos y semillas"	Evaluamos nuestras actividades de la experiencia.

PROYECTO: CONOCEMOS NUESTROS DERECHOS Y DEBERES

NOVIEMBRE

VIERNES 20	MARTES 21	MIÉRCOLES 22	JUEVES 23	VIERNES 24
"Celebramos nuestros derechos"	"Conociendo nuestros derechos" TALLER N° 8: "APRENDEMO A COOPERAR JUGANDO"	"Tener un nombre es importante" TALLER N° 9: "JUGANDO NOS RELACIONAMOS MEJOR"	"Tengo una familia y un techo donde vivir"	"Todos somos iguales y soy responsable con mis deberes"
VIERNES 27	MARTES 28	MIÉRCOLES 29	JUEVES 30	
"Elaboramos un mural sobre nuestros derechos"	"Tenemos derecho a una buena salud" TALLER N° 10: "JUGAMOS CON EMPATIA"	"Tengo derecho a la educación" TALLER N° 11: "OFRECEMO AYUDA MIENTRAS JUGAMOS"	"Jugando soy feliz" Evaluación del proyecto	

PROYECTO: NOS PREPARAMOS PARA LA NAVIDAD					
DICIEMBRE	IUNES 4	MARTES 5	MIERCOLES 8	JUEVES 7	VIERNES 8
	"¡Comienza la Navidad!"	"El significado de navidad" TALLER N° 12: "OFRECEMOS AYUDA MIENTRAS JUGAMOS"	"Decoramos nuestra aula"	"Armamos nuestro nacimiento"	"Escuchamos la historia del nacimiento"
	IUNES 11	MARTES 12	MIERCOLES 13	JUEVES 14	VIERNES 15
	"Elaboramos un adorno navideño"	"Tenemos derecho a una buena salud"	"Entonamos villancicos"	"Navidad, momento de compartir"	"Elaboramos un mural navideño" Evaluación del proyecto

3.1. Talleres

TALLER N° 1

I. Datos generales

Título	“Conocemos nuestras emociones jugando” (Conciencia de las emociones que experimenta).
Edad	4 años
Fecha	10/10/2023

II. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Construye su identidad ✓ Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Los niños y niñas reconocen y expresan de manera espontánea emociones propias y las de sus compañeros a través de palabras y gestos.
• Propósito del taller: Que los niños reconozcan y comprendan diferentes emociones a través del juego “Cazadores de emociones”			

III. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Colocar las tarjetas de emociones en un lugar accesible para todos los niños.
- ✓ Esconderlas pistas o acertijos en diferentes lugares de la sala de juego o área designada.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	Asamblea La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas y los invita a formar un círculo para recordar juntos los acuerdos para ejecutar el taller. Muestra a los niños una caja sorpresa y pregunta ¿Qué creen que hay dentro de la caja? ¿para qué nos servirán estos materiales? Los niños observan y exploran los materiales a usarse, previamente preparados; asimismo anticipa el propósito del taller.	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos • Caja sorpresa 	5 min.
	Expresividad Los niños y niñas participan del juego “Cazadores de emociones”, para desarrollarlo, se formarán 4 grupos haciendo uso de la dinámica “el Rey manda”, los equipos deben trabajar juntos para encontrar las pistas escondidas por toda la sala.	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con dibujos de diferentes emociones. 	30 min.

DESARROLLO	<p>Cada pista o acertijo los llevará a la ubicación de una tarjeta de emoción. Una vez que un equipo encuentre una pista, deben resolver el acertijo o seguir las indicaciones para llegar a la tarjeta de emoción correspondiente.</p> <p>Transcurrido el tiempo, retornarán al aula para mostrar las tarjetas encontradas. Cada equipo responde a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué observan en la tarjeta? ¿Por qué estará ...? ¿se han sentido así alguna vez? ¿Qué es lo que los hace sentir así? ¿podrían relatarnos una situación donde se sintieron así? ¿qué es una emoción? ¿Por qué serán importantes las emociones?</p> <p>Relajación</p> <p>los niños y niñas se sientan en el piso, mientras la docente les invita a sentarse en sus cojines, cerrar los ojos y respirar profundo, acompañados de una melodía de música clásica. Luego la docente hace preguntas en base al juego para reforzar el propósito del taller: ¿Ha sido divertido el juego? ¿Por qué les ha gustado? ¿Qué han sentido mientras jugaban? ¿cómo lograron completar el juego? ¿creen que podrían haber logrado encontrar las tarjetas solos? ¿será importante trabajar en equipo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un conjunto de pistas o acertijos relacionados con las emociones. • Petate o cojines. • Hojas bond y colores 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta:</p> <p>¿Qué es lo que más les gusto de lo que hemos realizado?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

TALLER N° 2

I. Datos generales

Título	“Expresamos lo que sentimos” (Expresión de lo que siente)
Edad	4 años
Fecha	12/10/2023

II. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Construye su identidad ✓ Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Los niños y niñas reconocen y expresan de manera espontánea emociones propias y las de sus compañeros a través de palabras y gestos durante el juego.

III. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Tener todos los materiales listos y el espacio de juego ordenado para evitar accidentes.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	Asamblea La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas, les invita a participar de la dinámica “abrazos musicales”; al finalizar; los invita a formar un semicírculo para recordar juntos los acuerdos antes de ejecutar el taller. Los niños observan y exploran los materiales a usarse y escuchan el propósito del taller.	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos 	5 min.
	Expresividad Los niños y niñas participan del juego “Emociónate”, para desarrollarlo, se formarán grupos de 2 o 3 integrantes (mediante la dinámica de las tarjetas de colores), los equipos deberán tirar el dado, avanzar tantas casillas como indique y responder a la pregunta de la carta cogida al azar. Habrá cartas de situaciones (en ellas se explica una situación y la tarea del grupo consistirá en reconocer la emoción que siente en ese	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de juego. • Cartas de preguntas • Dado 	30 min.

DESARROLLO	<p>momento el protagonista de la historia), cartas de emociones (aparece el dibujo de un niño con una expresión facial determinada. El niño deberá explicar una situación en la que se haya sentido como él.) y cartas de expresión facial (consiste en imaginar una situación y hacer gestos que pondría si le estuviese sucediendo a él), a las cuales los niños deberán responder, según la que se haya elegido.</p> <p>cada vez que un niño caiga en una de las casillas con un dibujo, deberá nombrar la emoción que representa. Así favoreceremos la verbalización de las emociones y su recuerdo.</p> <p>Reflexión</p> <p>los niños y niñas se sientan en el piso, mientras la docente les invita a sentarse en el petate, cerrar los ojos y juntos realizan una dinámica de respiración profunda del pez, acompañados de una melodía relajante.</p> <p>Luego la docente hace preguntas en base al juego para reforzar el propósito del taller: ¿Ha sido divertido el juego? ¿Por qué les ha gustado? ¿Qué han sentido mientras jugaban al abrazo musical? ¿qué emociones identificaron en el juego Emociónate? ¿cómo lograron completar el juego? ¿creen que podrían haber logrado completar el juego solos? ¿será importante trabajar en equipo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petate o cojines. • hojas bond y colores 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta:</p> <p>¿Qué es lo que más les gusto de lo que hemos realizado?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

TALLER N° 3

I. Datos generales

Título	“Expresamos nuestras cualidades y pasatiempos” (Conciencia de uno mismo - Autoestima).
Edad	4 años
Fecha	17/10/2023

II. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Construye su identidad ✓ Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	Los niños y niñas verbalizan las características que le gustan de sí mismos y su pasatiempo favorito diferenciándolos de las de los demás con respeto, en su grupo de aula.
Objetivo del taller: Fortalecer la conciencia emocional en los niños de 4 años mediante el juego cooperativo.			

III. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Preparar los materiales y el área de juego para evitar accidentes.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	Asamblea La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas y los invita a formar un círculo para recordar juntos los acuerdos para ejecutar el taller. Muestra a los niños una caja sorpresa y pregunta ¿Qué creen que hay dentro de la caja? ¿para qué nos servirán estos materiales? Los niños observan uno por uno el interior de la caja; asimismo se anticipa el propósito del taller.	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos • Caja sorpresa • Espejo dentro de la caja. 	5 min.
	Expresividad <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas inician el tiempo de juegos, con la canción “soy una serpiente”, luego participan del juego “La silla de las cualidades”, para desarrollarlo, se formará un círculo amplio con sillas, los y las estudiantes deben colocarse dentro del círculo. La docente tocará la cabeza de un niño o una niña, y cuando esto suceda, el o la estudiante deberá subir a la silla con ayuda de los compañeros que están a su lado, le colocarán una corona, la docente pregunta: ¿Quién es? Todos, deberán decir fuerte su nombre, mientras tanto, el niño sobre la silla deberá decir una cualidad o característica suya que más le guste, y su pasatiempo favorito, a lo cual todo el grupo debe aplaudir y entonar un corito que hable de ser importantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas • Corona de papel 	30 min.

DESARROLLO	<p>Reflexión los niños y niñas se sientan en el piso, mientras escuchan una canción sobre autoestima.</p> <p>Los niños y las niñas elaboran el “correo de la amistad” donde elaborarán una tarjeta a su compañero o compañera en la tarjeta harán un dibujo de cómo juegan juntos, y debe escribirle (con ayuda de la encargada), algo que quiera decirle, por ejemplo: “eres mi mejor amigo o amiga”, “eres importante para mí”, “me gusta jugar contigo”, “eres especial”, entre otros mensajes según el niño o niña desee. Al final del día se reparten las cartas y las tarjetas y se dan un abrazo de agradecimiento por su amistad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petate o cojines. • Hojas bond y colores 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta: ¿Qué es lo que más les gusto de lo que hemos realizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

TALLER N° 4

I. Datos generales

Título	“Aprendiendo a controlar mis emociones” (Regulación emocional).
Edad	4 años
Fecha	19/10/2023

II. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Construye su identidad ✓ Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Los niños y niñas regulan sus emociones mostrando tolerancia en situaciones de frustración durante el taller de juegos.
Objetivo del taller: Mejorar la regulación emocional de los niños de 4 años a través de juegos cooperativos.			

III. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Preparar los materiales y el área de juego para evitar accidentes.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	Asamblea La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas y los invita a formar un círculo para recordar juntos los acuerdos para ejecutar el taller. Asimismo la maestra presenta los materiales y deja que los niños los exploren, al mismo tiempo Les hace preguntas: ¿qué observan? ¿para qué creen que usaremos estos materiales? A continuación, anticipa el propósito del taller.	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos 	5 min.
	Expresividad Los niños y niñas participan del juego “La telaraña cooperativa”, para desarrollarlo, se formarán 4 grupos (mediante la dinámica de las tarjetas con nombres de animales), los equipos deben trabajar juntos (cada niño tomará una tira de la telaraña para poder asir los vasos a la telaraña) para transportar vaso por vaso hasta el otro extremo del área de juego, donde formarán una torre. Transcurrido el tiempo, retornarán al aula.	<ul style="list-style-type: none"> • 4 "telarañas" hechas con tiras de liga o cuerdas • Vasos de plástico. 	30 min.

DESARROLLO	<p>Reflexión los niños y niñas se sientan en el piso, y entonan la canción “cuando estoy enojado”, mediante la cual la maestra refuerza en los niños la importancia de controlar sus emociones negativas como el enojo y tristeza. Luego la docente hace preguntas en base al juego para reforzar el propósito del taller: ¿Ha sido divertido el juego? ¿Por qué les ha gustado? ¿Qué han sentido mientras jugaban a la telaraña? ¿fue fácil o difícil, por qué? ¿Qué sintieron cuando armaban la torre de vasos? ¿se derrumbó? ¿Qué deberíamos hacer cuando nos enojamos o estamos tristes? ¿cómo lograron completar el juego? ¿creen que podrían haber logrado completar el juego solos? ¿será importante trabajar en equipo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petate o cojines. • Hojas bond y colores 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta: ¿Qué es lo que más les gusto de lo que hemos realizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

TALLER N° 5

I. Datos generales

Título	“Respetamos consignas” (Regulación emocional).
Edad	4 años
Fecha	24/10/2023

II. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Construye su identidad ✓ Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Los niños y niñas regulan sus emociones respetando consignas en el desarrollo de los juegos en equipo.
Objetivo del taller: Mejorar la regulación emocional de los niños de 4 años a través de juegos cooperativos.			

III. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Preparar los materiales y el área de juego para evitar accidentes.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	Asamblea La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas y los invita a formar un círculo para recordar juntos los acuerdos para ejecutar el taller. Asimismo, la maestra presenta los materiales y deja que los niños los exploren, al mismo tiempo Les hace preguntas: ¿qué observan? ¿para qué creen que usaremos estos materiales? A continuación, anticipa el propósito del taller.	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos 	5 min.
	Expresividad Los niños y niñas participan del juego “Pasamos el globo”, para desarrollarlo, se formarán 2 grupos con la dinámica aros musicales, los equipos deben pasar globos por sobre la cabeza en una hilera hasta llegar al cesto al final. Asimismo, se trabajará el juego “pelota en cadena”, los mismos equipos pasarán diferentes pelotas en movimiento a lo largo de una cadena formada por los niños, quienes pasarán la pelota con sus pies a su compañero, quien recibirá la pelota también con sus pies, sin dejarla caer, lo mismo harán con Sorbetines para pasar ligas entre ellos. Transcurrido el tiempo, retornarán al aula.	<ul style="list-style-type: none"> • Globos de colores. • Pelotas pequeñas de colores • Sorbetines y ligas 	30 min.

DESARROLLO	<p>Reflexión los niños y niñas se sientan en el piso, y practican ejercicios de respiración con la técnica del globo. Luego la docente hace preguntas en base al juego para reforzar el propósito del taller: ¿Ha sido divertido el juego? ¿Por qué les ha gustado? ¿Qué han sentido mientras jugaban con los globos y pelotas? ¿cómo lograron completar el juego? ¿Qué serán las consignas? ¿será importante jugar respetando las consignas? ¿fue fácil o difícil seguirlas, por qué? ¿para qué son importantes las consignas que da la maestra durante los juegos? ¿creen que podrían haber logrado completar el juego si no respetaban las consignas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petate o cojines. • Hojas bond y colores 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta: ¿Qué es lo que más les gusto de lo que hemos realizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

TALLER N° 6

I. Datos generales

Título	“Respetamos turnos” (Regulación emocional).
Edad	4 años
Fecha	26/10/2023

II. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Construye su identidad ✓ Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Los niños y niñas regulan sus emociones respetando turnos en el desarrollo de los juegos en equipo.
Objetivo del taller: Mejorar la regulación emocional de los niños de 4 años a través de juegos cooperativos.			

III. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Preparar los materiales y el área de juego para evitar accidentes.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	Asamblea La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas y los invita a formar un círculo para recordar juntos los acuerdos para ejecutar el taller. Asimismo, la maestra presenta los materiales y deja que los niños los exploren, al mismo tiempo Les hace preguntas: ¿qué observan? ¿para qué creen que usaremos estos materiales? A continuación, anticipa el propósito del taller.	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos 	5 min.
	Expresividad Los niños y niñas participan del juego “Manteo cooperativo con relevo”, para desarrollarlo, se formarán 2 grupos con la dinámica del rompecabezas, los equipos deben trasladar de dos en dos, pelotas en mantas, a mitad de camino se relevan la pelota con dos compañeros más hasta llegar a depositarlo en un cesto. Asimismo, se ejecutará la variante con ulas ulas, con la misma dinámica en parejas. Transcurrido el tiempo, retornarán al aula.	<ul style="list-style-type: none"> • Mantas o telas. • Pelotas medianas • 2 cestos • Ulas ulas 	30 min.

DESARROLLO	<p>Reflexión los niños y niñas se sientan en el piso, y entonan una canción de juego de palabras para relajarse. Luego la docente hace preguntas en base al juego para reforzar el propósito del taller: ¿Ha sido divertido el juego? ¿Por qué les ha gustado? ¿Qué han sentido mientras jugaban con las mantas, globos y pelotas? ¿fue fácil o difícil respetar su turno para jugar, por qué? ¿cómo lograron completar el juego? ¿por qué será importante jugar respetando turnos? ¿qué creen que podría haber pasado si no respetábamos nuestro turno para jugar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petate o cojines. • Plastilina. 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta: ¿Qué es lo que más les gusto de lo que hemos realizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

TALLER N° 7

I. Datos generales

Título	“Aprendemos a cooperar jugando” (Habilidades sociales – cooperación).
Edad	4 años
Fecha	31/10/2023

II. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común. ✓ Interactúa con otras personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Participa de manera espontánea en las actividades lúdicas propuestas, cooperando en el logro del objetivo de su grupo.

Objetivo del taller: Afianzar las habilidades sociales de los niños de 4 años a través de juegos cooperativos.

III. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Preparar los materiales y el área de juego para evitar accidentes.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Asamblea La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas y los invita a formar un círculo para recordar juntos los acuerdos para ejecutar el taller. Asimismo, la maestra presenta los materiales y deja que los niños los exploren, al mismo tiempo Les hace preguntas: ¿qué observan? ¿para qué creen que usaremos estos materiales? A continuación, anticipa el propósito del taller.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos 	5 min.
	<p>Expresividad Los niños y niñas participan del juego “el tobogán”, para desarrollarlo, se formarán 2 grupos con la dinámica de las tarjetas con nombres de familias, los equipos deben formar un recorrido con rollos de cartón o tubos y guiar diversas bolitas plásticas (una por una), el reto está en que se debe ir formando el camino por donde pasará la pelota sin dejarla caer; hasta llegar al cesto donde se introducirá, al final del recorrido. Transcurrido el tiempo, retornarán al aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tubos divididos por la mitad (canaletas) • Pelotas pequeñas • 2 cestos 	30 min.

DESARROLLO	<p>Reflexión los niños y niñas se sientan en el piso, y entonan una canción de juego de palabras para relajarse (La ballena). Luego la docente hace preguntas en base al juego para reforzar el propósito del taller: ¿Ha sido divertido el juego? ¿Por qué les ha gustado? ¿Qué han sentido mientras jugaban al tobogán? ¿cómo lograron completar el juego? ¿les gustó realizar todas esas acciones con su grupo? ¿por qué? ¿creen que podrían haber completado el juego solos? ¿Qué es cooperar? ¿por qué será importante cooperar? ¿Dónde más podemos cooperar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petate o cojines. • Hojas bond y colores 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta: ¿Qué es lo que más les gusto de lo que hemos realizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

TALLER N° 8

I. Datos generales

Título	“Aprendemos a cooperar jugando” (Habilidades sociales – cooperación).
Edad	4 años
Fecha	02/11/2023

II. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común. ✓ Interactúa con otras personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Participa de manera espontánea en las actividades lúdicas propuestas, cooperando en el logro del objetivo de su grupo.

Objetivo del taller: Afianzar las habilidades sociales de los niños de 4 años a través de juegos cooperativos.

III. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Preparar los materiales y el área de juego para evitar accidentes.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Asamblea</p> <p>La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas y los invita a formar un círculo para recordar juntos los acuerdos para ejecutar el taller. Asimismo, la maestra presenta los materiales y deja que los niños los exploren, al mismo tiempo Les hace preguntas: ¿qué observan? ¿para qué creen que usaremos estos materiales? A continuación, anticipa el propósito del taller.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos 	5 min.
	<p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas participan del juego “laberintos cooperativos”, para desarrollarlo, se formarán 4 grupos con la dinámica de las tarjetas con nombres de frutas, los equipos deben guiar diversas pelotitas (una por una), hasta que logre entrar por el agujero central del laberinto de cartón que será manipulado por todos los integrantes al mismo tiempo. el reto está en que se debe coordinar los movimientos del laberinto por todos los jugadores para lograr el objetivo. Transcurrido el tiempo, retornarán al aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 laberintos de cartón. • Pelotitas pequeñas. • 4 cestos o tinas. 	30 min.

DESARROLLO	<p>Reflexión los niños y niñas se sientan en el piso, y entonan una canción de juego de palabras para relajarse. Luego la docente hace preguntas en base al juego para reforzar el propósito del taller: ¿Ha sido divertido el juego? ¿Por qué les ha gustado? ¿Qué han sentido mientras jugaban al laberinto? ¿cómo lograron completar el juego? ¿les gustó realizar todas esas acciones con su grupo? ¿por qué? ¿creen que podrían haber completado el juego solos? ¿Qué es cooperar? ¿por qué será importante cooperar? ¿Dónde más podemos cooperar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petate o cojines. • Hojas bond y colores 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta: ¿Qué es lo que más les gusta de lo que hemos realizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

TALLER N° 9

I. Datos generales

Título	“Jugando nos relacionamos mejor” (Habilidades sociales – relaciones efectivas).
Edad	4 años
Fecha	07/11/2023

II. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común. ✓ Interactúa con otras personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se relaciona de manera espontánea con sus compañeros de grupo durante las actividades lúdicas propuestas.
Objetivo del taller: Afianzar las habilidades sociales de los niños de 4 años a través de juegos cooperativos.			

III. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Preparar los materiales y el área de juego para evitar accidentes.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	Asamblea La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas y los invita a formar un círculo para recordar juntos los acuerdos para ejecutar el taller. Asimismo, la maestra presenta los materiales y deja que los niños los exploren, al mismo tiempo Les hace preguntas: ¿qué observan? ¿para qué creen que usaremos estos materiales? A continuación, anticipa el propósito del taller.	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos 	5 min.
	Expresividad Los niños y niñas participan del juego “saltamontes”, para este juego participarán todos como un solo equipo, quienes se ubicarán alrededor de un paracaídas, se les explica que por el patio se ha escapado un saltamontes (pelotita) y que se necesita de la ayuda de todos para mantenerlo dentro del paracaídas y poder atraparlo, la idea es que el saltamontes no se caiga y para ello deben trabajar todos en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Paracaídas de colores. • Pelotas pequeñas • Cinta gigante 	30 min.

DESARROLLO	<p>Asimismo, se desarrolla el juego “Cinta rodante” que consiste en que los participantes deben cruzar de un extremo a otro del lugar de juego, pero dentro de una cinta rodante gigante, para lo cual deberán coordinar sus pasos para hacer rodar la cinta en conjunto. Transcurrido el tiempo, retornarán al aula.</p> <p>Reflexión los niños y niñas se sientan en el piso, y hacen ejercicios de respiración con los ojos cerrados para relajarse. Luego la docente hace preguntas en base a los juegos para reforzar el propósito del taller: ¿Han sido divertidos los juegos? ¿Por qué les han gustado? ¿Qué han sentido mientras jugaban? ¿cómo lograron completar el juego? ¿lograron mantener la bola desde el inicio en el paracaídas o tuvieron que repetir el ejercicio? ¿La bola se cayó? ¿Lograron comunicarse con sus compañeros para que la bola no se cayera? ¿cómo? ¿Qué deben hacer para mantener la bola en el paracaídas? ¿creen que podrían haber completado el juego solos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petate o cojines. • Hojas bond y colores 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta: ¿Qué es lo que más les gusto de lo que hemos realizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

TALLER N° 10

I. Datos generales

Título	“Jugamos con empatía” (Habilidades sociales – empatía).
Edad	4 años
Fecha	09/11/2023

II. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común. ✓ Interactúa con otras personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Muestra iniciativa por ayudar a sus compañeros de grupo que necesitan apoyo durante las actividades lúdicas propuestas.

Objetivo del taller: Promover la empatía mediante juegos cooperativos en niños de 4 años.

III. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Preparar los materiales y el área de juego para evitar accidentes.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Asamblea La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas y los invita a formar un círculo para recordar juntos los acuerdos para ejecutar el taller. Asimismo, la maestra presenta los materiales y deja que los niños los exploren, al mismo tiempo Les hace preguntas: ¿qué observan? ¿para qué creen que usaremos estos materiales? A continuación, anticipa el propósito del taller.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos 	5 min.
	<p>Expresividad • Los niños y niñas participan del juego “el oso hormiguero”, para este juego participarán todos como un solo equipo y consiste en que el oso hormiguero (este rol se turna) intenta capturar hormigas para comer, cada vez que atrapa a una la hormiga cae y las otras hormigas pueden rescatarla llevándola en conjunto a la colchoneta, las hormigas que ayudan no pueden ser capturadas durante el proceso de rescate, esto permite que la hormiga sea liberada y pueda volver a jugar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colchonetas • Churro de piscina. 	30 min.

DESARROLLO	<p>Reflexión La docente hace preguntas en base al juego para reforzar el propósito del taller: ¿Han sido divertidos los juegos? ¿Por qué les han gustado? ¿Qué han sentido mientras jugaban? ¿cómo lograron completar el juego? ¿creen que podrían haber completado el juego solos? ¿cómo se sintieron cuando sus compañeros les rescataron para continuar en el juego? ¿les ha gustado ser ayudados por sus compañeros? ¿Qué es empatía? ¿Cómo podemos ser empáticos? Finalmente, los niños y niñas se sientan en el piso, y observan un corto sobre la empatía titulado “el erizo”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petate o cojines. • Video del cortometraje. • Hojas bond y colores. 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta: ¿Qué es lo que más les gusta de lo que hemos realizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

TALLER N° 11

I. Datos generales

Título	“Ofrecemos ayuda mientras jugamos” (Habilidades sociales – empatía).
Edad	4 años
Fecha	14/11/2023

II. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común. ✓ Interactúa con otras personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Muestra iniciativa por ayudar a sus compañeros de grupo que necesitan apoyo durante las actividades lúdicas propuestas.

Objetivo del taller: Promover la empatía mediante juegos cooperativos en niños de 4 años.

III. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Preparar los materiales y el área de juego para evitar accidentes.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Asamblea</p> <p>La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas y los invita a formar un círculo para recordar juntos los acuerdos para ejecutar el taller. Asimismo, la maestra presenta los materiales y deja que los niños los exploren, al mismo tiempo Les hace preguntas: ¿qué observan? ¿para qué creen que usaremos estos materiales? A continuación, anticipa el propósito del taller.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos 	5 min.
	<p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas participan del juego “el barco se hundió”, para lo cual se dividirán 4 grupos; donde los niños guiados por el capitán (docente) a cargo del barco, quien comenta que el barco está a punto de hundirse y es necesario subir a los botes salvavidas, por lo cual en grupos deberán cruzar el mar alternando la colchoneta que es el barco para poder cruzar, ayudándose mutuamente. Se entregará por grupo dos colchonetas. 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 colchonetas. • Gorro de capitán. • Obstáculos, conos, sillas, etc. • Cintas para atar los pies. 	30 min.

DESARROLLO	<p>Luego, se explica el juego “tobillos atados”, donde trabajarán en pareja para caminar coordinadamente con los tobillos atados y superar obstáculos o desafíos juntos. Esto permitirá que los niños sean empáticos al respetar el ritmo de su compañero y adaptarse para avanzar juntos hasta la meta final.</p> <p>Reflexión La docente hace preguntas en base al juego para reforzar el propósito del taller: ¿qué les ha parecido el juego? ¿por qué les ha gustado? ¿qué han sentido mientras jugaban? ¿cómo lograron completar los juegos? ¿creen que podrían haber completado el juego solos? ¿cómo se sintieron mientras se ayudaban a cruzar el mar en los botes? ¿lograron cruzar todos juntos el mar? ¿y al caminar de tobillos atados? ¿les ha gustado ser ayudados por sus compañeros? ¿Qué es ayudar a otros? ¿Cómo podemos ayudar a nuestros compañeros? Finalmente, los niños y niñas se sientan en el piso, y entonan una canción sobre ayudar a otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petate o cojines. • Hojas bond y colores. 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta: ¿Qué es lo que más les gusto de lo que hemos realizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

TALLER N° 12

IV. Datos generales

Título	“Ofrecemos apoyo mientras jugamos” (Habilidades sociales – empatía).
Edad	4 años
Fecha	16/11/2023

V. Aprendizaje esperado

Área	Competencia/ capacidades	Desempeño	Evidencia
Personal social	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común. ✓ Interactúa con otras personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Muestra iniciativa por ayudar a sus compañeros de grupo que necesitan apoyo durante las actividades lúdicas propuestas.

Objetivo del taller: Promover la empatía mediante juegos cooperativos en niños de 4 años.

VI. Secuencia del taller

Antes del taller

- ✓ Preparar los materiales y el área de juego para evitar accidentes.

SECUENCIA METODOLÓGICA		Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Asamblea La maestra les da la bienvenida a los niños y niñas y los invita a formar un círculo para recordar juntos los acuerdos para ejecutar el taller. Asimismo, la maestra presenta los materiales y deja que los niños los exploren, al mismo tiempo Les hace preguntas: ¿qué observan? ¿para qué creen que usaremos estos materiales? A continuación, anticipa el propósito del taller.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos 	5 min.
	<p>Expresividad Los niños y niñas participan del juego “gatos y ratones”, para lo cual se dividirán 4 grupos; que formarán una ronda, se elige a un niño o niña que será el ratón al que protegerán los demás y se le coloca una camiseta de color para diferenciarlo, se requerirá trabajar en equipo para evitar que el Gato (ubicado fuera de la ronda) atrape al ratón, mientras tanto la ronda girará. El personaje del ratón a proteger se turnará entre los participantes al ser atrapados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 4 camisetas o polos de colores. 	30 min.

DESARROLLO	<p>Luego, se explica el juego “el ciempiés”, donde trabajarán en dos equipos para formar un "ciempiés" humano y superar obstáculos mientras se mantienen unidos por globos entre sus cuerpos. Terminados los juegos, retornan al aula</p> <p>Reflexión En asamblea, la docente hace preguntas en base al juego para reforzar el propósito del taller: ¿qué les ha parecido el juego? ¿por qué les ha gustado? ¿qué han sentido mientras jugaban? ¿cómo lograron completar los juegos? ¿creen que podrían haber completado el juego solos? ¿cómo se sintieron mientras protegían al ratón? ¿Qué estrategias usaron para mantener el globo entre sus cuerpos y evitar que se caiga? ¿Cómo podemos ayudar a nuestros compañeros? Finalmente, los niños y niñas se sientan en el piso, y escuchan una historia sobre compañerismo y apoyo mutuo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petate o cojines. • Fotos impresas • Materiales decorativos: hojas art color, papel crepé, goma, etc 	
CIERRE	<p>Los niños y niñas comentan de manera libre sus vivencias durante el taller, mientras que la maestra les pregunta: ¿Qué es lo que más les gusta de lo que hemos realizado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué materiales les gustaría usar para el siguiente taller?</p>		5 min.

V. Anexos

Control de asistencia

AULA: TERNURA 4 AÑOS - TURNO MAÑANA

ALUMNO	OCTUBRE			NOVIEMBRE								DICIEMBRE					
	10	17	24	7	8	14	15	21	22	28	29	5	6	12	13	19	20
ARAMBULO ALBARADO RENATA	X	X	X	X	X	X	F	X	F	X	X	X	X				
CAMACHO SANCHEZ JEYCOB	X	J	X	X	X	X	X	X	F	X	X	X	X				
CARRASCO SANCHEZ CARLOS	X	X	X	F	X	X	X	X	X	X	F	F	X				
CARRILLO CRUZ FLAVIA	X	X	X	F	X	F	X	X	X	X	X	X	X				
CASTILLO CASTRO LEANDRO	X	F	F	X	X	F	X	X	X	X	X	X	X				
CASTRO ALEMAN SIANNA CATALINA	X	X	X	F	F	X	X	X	X	X	X	X	X				
CASTRO CAVERO SILVIA MARIA CRISTINA	X	X	X	X	X	X	F	X	F	X	F	X	X				
CLAVIJO FORES ADRIEL EMANUEL	J	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
CRURAY CASTRO ZAHIEL JAVIER	X	X	X	X	X	X	F	X	X	X	X	X	X				
FLORES SANCHEZ BENJAMIN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
GARCIA VEGAS MARCO ANTONIO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
GARCIA GÓMEZ ALESSIA VALENTINA	X	X	J	X	X	F	X	X	X	X	X	X	X				
GARRIDO PALACIOS MIA	X	X	X	X	F	F	X	F	X	F	X	X	X				
GUARDADO DEL CARPIO ALICIA AITANA	X	X	X	X	F	X	F	X	F	F	F	F	F				
MONTERO RAMOS BRIANNA JHAMILET	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
NORIEGA LARA KHALESSI VALENTINA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	F				
OGOÑA CHUNGA JOAN ABISAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	F	F	X	X				
OLIVOS GÓMEZ LUHANA SOPHIA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
PALACIOS ESPARRAGA ANGELA	X	X	X	F	X	F	X	F	X	X	X	X	F				
QUEDENA OLAZABAL AMBER	X	X	X	X	X	X	F	X	F	F	X	X	X				
RAMOS SANTIAGO DANIA	J	X	X	F	F	X	X	X	X	X	X	X	X				
RAYMUNDO HUERTAS FRANCISCO	J	X	X	X	X	X	X	X	X	X	F	X	X				
RIVERA ZAPATA ARIANA GUISEL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
RUESTA GARCIA IKER	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F				
VEGA LUPUCHE ENZO	X	J	X	X	X	X	X	X	F	F	X	X	X				

Evidencias audiovisuales

EVIDENCIAS AUDIBLES
Entrevistas a niños
<p>Link de drive: https://drive.google.com/drive/folders/1vHA3GhdgF7I3NjEE53qQoTftCWPo1OBP?usp=drive_link</p>
Zael Curay Castro
<p>Entrevistador: Hola Zahel ¿Cómo estás el día de hoy? Niño: bien Entrevistador: Y por qué te sientes bien A ver cuéntame Niño: porque, sí vine al colegio a jugar con Enzo Entrevistadora Enzo eso es tu mejor amigo aquí en el colegio y cuéntame qué hacen para divertirse con Enzo. Niño: jugamos a las escondidas y a las atrapaditas Entrevistador: Ah qué bien Niño: pero Enzo corre más rápido también me gusta el recreo la hora de lonchera Entrevistador: ¿Cómo te sientes cuando juegas con Enzo? Niño: yo me siento feliz cuando juego con Enzo Entrevistador: Si algún día Enzo llega triste qué haces, ¿Cómo lo ayudas a sentirse mejor? Niño: Lo hago que respire le canto una canción bonita Entrevistador: Ah muy bien le cantas una canción bonita eso es muy amable de tu parte a ver y dime ¿Te gusta compartir con tus amigos tus juguetes? o no te gusta compartir. Niño: sí me gusta compartir. Entrevistador: Zael dime cómo te sientes cuando logras hacer algo por ti mismo por ejemplo una tarea que te encomendada por la mis Miss o en tu casa alguna tarea que te asigne tu mamá Niño-. yo me siento feliz cuando hago la tarea rapidito Entrevistador: Ah qué bien, Zael dime qué es lo que más te gusta de ti Por ejemplo si te miras en un espejo. Niño: Los ojos la nariz Entrevistador: Ah qué bien, Y finalmente para terminar ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así? Niño: Está llorando, cuando no me compran nada yo lloro Entrevistador: ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así? Niño: cuando a mí me compran algo estoy sorprendido Entrevistador: ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así? Niño: cuando no me compran nada estoy molesto Entrevistador: ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así? Niño: también me pongo feliz cuando ayudo a mi mamá. Entrevistador: muy bien Zael muchas gracias por tu tiempo eso ha sido todo.</p>
Jeycob Camacho Sánchez
<p>Entrevistador: Hola Jeycob cómo te sientes el día de hoy Niño: bien Entrevistador: Y por qué te sientes bien Niño: porque he comido toda mi lonchera Entrevistador -: Qué bien!! también porque me encontré una fresa</p>

Entrevistador: Dime y qué haces para divertirte
Niño: me gusta jugar
Entrevistador: ¿Dime quién es tu mejor amigo? ¿tienes mejores amigos?
Niño: Emma
Entrevistador: Y qué haces con tu mejor amigo
Niño: Comemos galletas y dulces
Entrevistador: Ahora dime ¿Qué haces cuando tu mejor amigo esta triste o está llorando?
Niño: para que se sienta mejor comemos juntos
Entrevistador: Ahora dime Jeycob te gusta compartir tus cosas
Niño: SI
Entrevistador: dime Jeycob ¿Qué te gusta a ti ?,por ejemplo, a mí me gusta mis ojos mi
cabello niño: todo
Entrevistador: por último, te voy a mostrar tres imágenes de las emociones que hemos
estado viendo ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
Niño: está triste cuándo te sentiste triste cuando comí muchos dulces y me dolió el
estómago
Entrevistador: en esta otra imagen ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño?
¿Cuándo te sientes así?
Niño: molesto, por qué le dan comida saludable y no quiere.
Entrevistador: ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
Niño: feliz.
Entrevistador: muy bien Jeycob muchas gracias por tu tiempo eso ha sido todo.

Renata Arámbulo Albarado

Entrevistador: Hola Renata ¿Cómo estás el día de hoy? ¿Cómo te sientes?
Niño: feliz
Entrevistador: Por qué te sientes feliz
Niño: porque estoy en mi colegio
Entrevistador: dime Renata ¿Qué haces para divertirte cuando no vienes al colegio?
Niño: me quedo en casa
Entrevistador: ¿Qué haces en casa?
Niño: juego con mis muñecas
Entrevistador: Ahora dime ¿Tienes amigos preferidos? ¿Juegas con alguien especial?
¿Con quién juega siempre? ¿Cómo se llama?
Niña: Camila
Entrevistador: Y a qué juegas con ella
Niño: a las escondidas
Entrevistador: ¿Y cómo te sientes cuando juegas con ella?
Niño: muy bien
Entrevistador: Ah qué bien suena muy bien \\Renata Qué haces cuando ves a alguien que
está triste o llorando.
Niño -: juego con él
Entrevistador: ¿Eres muy amable Renata dime y ahora? te gusta compartir tus juguetes
con tus amigos.
Niño: si me gusta compartir para que ellos para que no lloren
Entrevistador: Ah qué bien Renata eres una excelente amiga. Dime ahora ¿Cómo te
sientes cuando logras cumplir tu trabajo por ti sola?
Niño: me siento feliz
Entrevistador: Ahora dime un día cuando te sentiste muy triste
Niño: cuando ya no pude jugar con mis amigos
Entrevistador: la última pregunta ¿Aquí en estas imágenes qué observas?

Niño: Un niño que está triste cuando no le dan sus juguetes
 Entrevistador: y en esta imagen
 Niño: cuando le dan una sorpresa, cuando le dan un regalo está sorprendido
 Entrevistador: Y en esta imagen
 Niño: este niño está molesto porque cuando no le dan los juguetes
 Narrador: Y esta última imagen.
 Niño: Este niño está feliz, cuando le dan regalos
 Entrevistador: Muy bien Renata eso ha sido todo por el día de hoy Gracias.

Dania Ramos Santiago

Entrevistador: Hola Dania ¿Cómo estás el día de hoy?
 Niño: bien
 Entrevistador: ¿Y por qué te sientes bien?
 Niño: porque me he comportado bien todos los días que he venido a la escuela
 Entrevistador: Qué bien eso es genial. Dime ¿Qué haces para divertirte cuando no vienes al colegio?
 Niño: juego con mis muñecas
 Entrevistador: Dime tienes amigos preferidos
 Niño: Tengo dos amigos cómo se llaman Aroncito y Cristel ah y también Karim
 Entrevistador: Ah entonces tienes tres amiguitos, que bien dime ¿Aque juegas con ellos para divertirte.
 Niño: a las escondidas a las muñecas, con globitos
 Entrevistador: Ah qué bien Dania Eso suena divertido, ¿Qué haces si uno de tus amiguitos está llorando o está triste?
 Niño: le doy abracitos
 Entrevistador: dime Dania te gusta compartir tus cosas con tus amigos
 Niño: sí porque juego mucho con mis amigos y me divierto mucho
 Entrevistador: ahora Dania Dime cómo te sientes cuando logras hacer algo por ti sola por ejemplo cuando tu mamá te manda arreglar tus muñecas y tú lo ordenas todo rápido
 Niño: me siento feliz cuando doblo toda mi ropa después mi papá me la desacomoda.
 Entrevistador: dime Dania qué es lo que más te gusta de ti.
 Niño: me gustan mis abrazos
 Entrevistador: Eres una persona muy cariñosa muy bien Dania ahora te voy a enseñar, estas imágenes, quiero que identifiques las emociones ¿Qué emoción ves aquí?
 Niño: en esta imagen el niño está llorando, se siente triste
 Entrevistador: ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: el niño tiene la boca abierta está asustado
 Entrevistador: ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: tiene miedo
 Entrevistador: ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: está molesto, me siento molesta cuando me pegan
 Entrevistador: ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: está feliz, me sientes feliz cuando me compran cosas
 Entrevistador: muy bien Dania eso ha sido todo muchas gracias por tu participación.

Silvia María Cristina Castro Cavero

Entrevistador: Hola María Cristina ¿Cómo estás el día de hoy? ¿Cómo te sientes?
 Niño: bien, feliz
 Entrevistador: ¿Por qué te sientes feliz?
 Niño: porque me encontré una pelota

Entrevistador: Ahora dime ¿qué te gusta hacer para divertirte?
Niño: jugar con la pelota
Entrevistador: ¿María Cristina cómo se llaman Tus amiguitos?
Niño: Renata
Entrevistador: A qué juegas con Renata
Niño: a las escondiditas
Entrevistador: y te diviertes mucho con Renata ¿Cómo te sientes cuando juegas con ella
Niño: feliz
Entrevistador: Dime María Cristina, si Renata se encuentra triste, llorando qué haces
Niño: La ayudo
Entrevistador: ¿Cómo la ayudas?
Niño: la invito a jugar
Entrevistador: dime María Cristina te gusta compartir tus juguetes con Tus amiguitos
Niño: sí comparto mis juguetes
Entrevistador: Ah muy amable María Cristina dime cómo te sientes cuando haces una actividad por ti sola, por ejemplo, cuando te pone los zapatos ¿Cómo te sientes?
Niño: feliz
Entrevistador: ahora dime María Cristina qué es lo que más te gusta de ti
Niño: mi cabello, mis ojitos también
Entrevistador: María Cristina ¿Qué haces cuando te sientes molesta?
Niño: jugar
Entrevistador: muy bien María Cristina tú juegas para que se te pase el enojo.
Ahora te voy a enseñar unas imágenes y me vas a decir qué es lo que ves.
¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
Niño: está triste yo estoy triste cuando mi mamá no está
Entrevistador: ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
Niño: asustado me siento asustada con las arañas
Entrevistador: Muy bien y esta ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño?
¿Cuándo te sientes así?
Niño: está molesto, cuando te cogen tus cosas mis cosas.
Entrevistador: ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
Niño: se siente feliz yo soy feliz cuando juego con mis amigos.
Entrevistador: Muchas gracias, María Cristina.

Enzo Vegas Lupuche

Entrevistador: Hola Enzo ¿Cómo estás el día de hoy? ¿Cómo te sientes?
Niño: bien
Entrevistador: Por qué te sientes bien
Niño: porque ha venido mi amigo Zael a jugar conmigo
Entrevistador: Ah muy bien, él es tu mejor amigo y cuéntame ¿Cómo haces para divertirte? Niño: Jugamos en el recreo
Entrevistador: Y Ah ¿Qué juegan?
Niño: a las atrapaditas y a veces a las escondidas con mi amiga Briana
Entrevistador: Dime ¿Cómo te sientes cuando juegas con tus amigos?
Niño: bien, feliz.
Entrevistador: Si ves que alguno de tus amiguitos que está triste o llorando
Enzo: yo le digo que respire.
Entrevistador: Ah qué buena estrategia, dime si te gusta compartir tus juguetes con ellos
Niño: si, me gusta compartir mis juguetes
Entrevistador: ¿Cómo te sientes? cuando logras algo por ti solo por ejemplo ¿Cuándo haces la tarea o que tu mamá te asigne una tarea? y lo logras hacer.

Niño: me siento feliz
 Entrevistador: dime Enzo ¿Qué es lo que más te gusta de ti? Ejemplo si te ves en un en espejo qué te gusta
 Niño: mi piel
 Entrevistador: Ah muy bien eso te gusta tu piel ahora te voy a enseñar estas estas imágenes y me vas a decir ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: la tristeza, me siento triste cuando mi hermana me pega
 Entrevistador: y esta ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: sorpresa, cuando me traen Regalos
 Entrevistador: y esta y esta ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: está enojado, molesto, yo me molesto cuando no me prestan cosas
 Entrevistador: y esta emoción y esta ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: feliz, yo me siento feliz cuando me llevan al parque
 Entrevistador: muy bien Enzo eso ha sido todo por el día de hoy Gracias

Amber Quedena Olazabal

Entrevistador: Hola Amber ¿Cómo estás el día de hoy? ¿Cómo te sientes?
 Niño: bien
 Entrevistador: ¿Por qué te sientes bien?
 Niño: porque he venido a clases porque estaba enfermita
 Entrevistador: Ah qué bueno. Puedes decirme Amber ¿Qué haces para divertirte?
 Niño: juego, converso, salgo al recreo
 Entrevistador: y me puedes decir ¿Quiénes son tus mejores amigos?
 Niño: Renata, Alexia, Flavia, María Cristina
 Entrevistador: Y qué a qué juegan cuando están juntas
 Niño: a los zombis, a las escondidas
 Entrevistador: Y ¿Cómo te sientes cuando juegas con ellos?
 Niño: me siento muy bien me divierto
 Entrevistador: dime qué haces cuando un amigo está que triste o llorando
 Niño: le pregunto porque está triste, porque está llorando
 Entrevistador: Y qué haces para que se sienta mejor
 Niño: si se cae le sobo su pierna
 Entrevistador: dime Amber te gusta compartir tus cosas con tus amigos
 Niño: sí
 Entrevistador: finalmente mira estas imágenes ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: está feliz, yo me siento feliz jugando
 Entrevistador: y está imágenes ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: está enojado, me siento enojada cuando me pegan
 Entrevistador: Y está imágenes ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: sorprendida, cuando me dan regalos
 Entrevistador: y esta imagen ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: triste, cuando me caigo o me golpeo o me doy.
 Entrevistador: muy bien , eso ha sido todo, muchas gracias por tu participación .

Ariana Rivera zapata

Entrevistador: Hola Ariana ¿Cómo estás el día de hoy? ¿Cómo te sientes?
 Niño: me siento bien
 Entrevistador: Por qué te sientes bien
 Niño: Estoy feliz porque me gusta estar jugando
 Entrevistador: Ah que bien dime Ariana ¿quiénes son tus amigos?
 Niño: Zael
 Entrevistador: ¿A qué juegas con Zael?
 Niño: a los bloques
 Entrevistador: si en algún momento ves a tus amigos triste qué haces
 Niño: lo calmo
 Entrevistador: y cómo lo calmas
 Niño: cantando una canción
 Entrevistador: Dime Ariana te gusta compartir tus cosas con tus amigos
 Niño: sí comparto los libros
 Entrevistador: Dime Ariana cómo te sientes cuando logras hacer algo por ti sola
 Niño: bien
 Entrevistador: Te mostrarte aquí en las imágenes ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: está es feliz, me siento feliz cuando llega mi papá.
 Entrevistador: en esta ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: está molesto, me molesto cuando me quitan las cosas
 Entrevistador: y en esta otra imagen ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: está el niño sorprendido, me siento sorprendida por ejemplo cuando mi papá me da un regalo.
 Entrevistador: en esta última ¿Qué emoción ves aquí? ¿Cómo se siente el niño? ¿Cuándo te sientes así?
 Niño: triste, cuando me lastimo lloro.
 Entrevistador: muy bien , eso ha sido todo, muchas gracias por tu participación .

Emanuel Clavijo Flores

Entrevistador: Hola Emanuel ¿Cómo estás el día de hoy? ¿Cómo te sientes?
 Niño: me siento feliz
 Entrevistador: Por qué te sientes bien
 Niño: por venir al colegio
 Entrevistador: ¿Qué haces para divertirte?
 Niño: alas escondidas
 Entrevistador: tienes algún amigo preferido
 Niño: Benjamín
 Entrevistador: ¿a qué juegas con él?
 Niño: alas escondidas
 Entrevistador: si en algún momento ves a tus amigos triste o llorando qué haces
 Niño: lo abrazo
 Entrevistador: Emanuel te gusta compartir tus cosas con tus amigos
 Niño: por qué hago cosas buenas
 Entrevistador: Dime Emanuel cómo te sientes cuando logras hacer algo por ti solo
 Niño: feliz

Entrevistador: Te mostrarte aquí en las imágenes ¿Qué emoción ves aquí?
 Niño: feliz, triste, molesto
 Entrevistador: muy bien, eso ha sido todo, muchas gracias por tu participación.

Sianna Catalina Castro Alemán

Entrevistador: Hola Amiguita ¿Cuál es tu nombre?
 Niño: Sianna Catalina Castro Alemán
 Entrevistador: ¿Cómo estás el día de hoy?
 Niño: bien
 Entrevistador: Por qué te sientes bien
 Niño: porque mi mama siempre me compra lo que quiero
 Entrevistador: tienes algún amigo preferido
 Niño: Zael, María Cristina, Benjamín
 Entrevistador: ¿Qué hacen para divertirse?
 Niño: a los zombis
 Entrevistador: si en algún momento ves a tus amigos triste o llorando qué haces
 Niño: les digo que no lloren
 Entrevistador: dime una situación cuando te sentiste alegre.
 Niño: cuando Fanny me regalo un pajarito
 Entrevistador: dime una situación cuando te sentiste triste.
 Niño: cuando mi pajarito se fue.
 Entrevistador: Te mostrarte aquí en las imágenes ¿Qué emoción ves aquí?
 Niño: feliz, triste, molesto, asustado
 Entrevistador: muy bien, eso ha sido todo, muchas gracias por tu participación.

Mia Garrido Palacios

Entrevistador: Hola Amiguita ¿Cuál es tu nombre?
 Niño: Mia Garrido Palacios
 Entrevistador: ¿Cómo estás el día de hoy?
 Niño: bien
 Entrevistador: tienes algún amigo preferido
 Niño: Luhana
 Entrevistador: ¿Qué hacen para divertirse?
 Niño: con la cocina
 Entrevistador: si en algún momento ves a tus amigos triste o llorando qué haces
 Niño: le digo a la mis para que la calme
 Entrevistador: te gusta compartir tus cosas con tus amigos
 Niño: si
 Entrevistador: dime una situación cuando te sentiste feliz.
 Niño: por gracias a Dios me han podido comprar regalos para navidad
 Entrevistador: Te mostrarte aquí en las imágenes ¿Qué emoción ves aquí?
 Niño: feliz, triste, molesto, asustado
 Entrevistador: muy bien Mia , eso ha sido todo, muchas gracias por tu participación.

Benjamín Flores Sánchez

Entrevistador: Hola Amiguito ¿Cuál es tu nombre?
 Niño: Benjamín Flores Sánchez
 Entrevistador: ¿Cómo estás el día de hoy?
 Niño: bien

Entrevistador: tienes algún amigo preferido
 Niño: Alessia, Renata, Enzo, Zael
 Entrevistador: ¿Qué hacen para divertirse?
 Niño: a los piratas
 Entrevistador: si en algún momento ves a tus amigos triste o llorando qué haces
 Niño: les hago cosquillas para que se calmen
 Entrevistador: te gusta compartir tus cosas con tus amigos
 Niño: si
 Entrevistador: dime una situación cuando te sentiste triste
 Niño: cuando estoy solo.
 Entrevistador: dime una situación cuando te sentiste feliz.
 Niño: cuando me hacen cosquillas
 Entrevistador: benjamín que es lo que más te gusta hacer
 Niño: jugar pintar, dibujar.
 Entrevistador: muy bien Benjamín eso ha sido todo, muchas gracias por tu participación.

Alessia García Gómez

Entrevistador: Hola Amiguita ¿Cuál es tu nombre?
 Niño: Alessia García Gómez
 Entrevistador: ¿Cómo estás el día de hoy?
 Niño: bien
 Entrevistador: tienes algún amigo preferido
 Niño: Enzo, Galexí, Benjamín
 Entrevistador: ¿Qué hacen para divertirse?
 Niño: a la pelota
 Entrevistador: si en algún momento ves a tus amigos triste o llorando qué haces
 Niño: les hago cosquillas, para que se rían
 Entrevistador: te gusta compartir tus cosas con tus amigos
 Niño: si
 Entrevistador: dime una situación cuando te sentiste triste
 Niño: cuando mi tía me pega
 Entrevistador: dime una situación cuando te sentiste feliz.
 Niño: cuando mis tías me hacen cosquillas
 Entrevistador: Alessia que es lo que más te gusta hacer
 Niño: jugar a los ponis
 Entrevistador: muy bien Alessia eso ha sido todo, muchas gracias por tu participación.

Luhana Olivos Gomés

Entrevistador: Hola Amiguita ¿Cuál es tu nombre?
 Niño: Luhana Olivos Gomes
 Entrevistador: ¿Cómo estás el día de hoy?
 Niño: bien
 Entrevistador: porque te sientes bien
 Niño: por venir al colegio
 Entrevistador: tienes algún amigo preferido
 Niño: Renata
 Entrevistador: si en algún momento ves a tus amigos triste o llorando qué haces
 Niño: le ayudo, jugando con el
 Entrevistador: te gusta compartir tus cosas con tus amigos
 Niño: si
 Entrevistador: Dime Luhana cómo te sientes cuando logras hacer algo por ti solo

<p>Niño: feliz</p> <p>Entrevistador: dime una situación cuando te sentiste triste</p> <p>Niño: extraño a mi papa y a mi hermano</p> <p>Entrevistador: dime una situación cuando te sentiste feliz.</p> <p>Niño: cuando venga mi papá</p> <p>Entrevistador: dime una situación cuando te sentiste Molesta.</p> <p>Niño: cuando mi hermano me pega</p> <p>Entrevistador: muy bien Luhana eso ha sido todo, muchas gracias por tu participación.</p>
EVIDENCIAS VISUALES
<p>Link de drive:</p> <p>https://drive.google.com/drive/folders/115rDwXj3pPVd0Rds11MdQGax2DYI9X6Z?usp=drive_link</p>
Video 1: Cooperación después del juego libre en sectores
<p>Descripción: Se observa cooperación en la mayoría de los niños al ordenar los juguetes y otros utensilios del aula, después del juego libre en sectores, como Ariana y Siana que de manera voluntaria acomodan las sillas para dar inicio a la asamblea, mientras que Alessia, Jeycob y los demás ponen en su lugar las cajas de bloques imantados. Se puede visualizar un avance en los niños en la cooperación que es parte de las habilidades sociales, aun hay niños que les cuesta colaborar, como Flavia, que no participa del trabajo en grupo.</p>
Video 2: Regulación – Escucha activa
<p>Descripción: Se observa un avance esperanzador en los niños, sobretodo en Jeycob y Alessia, quienes, a pesar de sus desafíos para prestar atención a las consignas habituales, se sumergen completamente en la dinámica de la clase. La docente, con habilidad, capta la atención de los pequeños, presentando estímulos visuales y actividades prácticas que capturan su interés antes del taller. Esta notable mejora en la capacidad para mantener la atención se demuestra en sus expresiones faciales que reflejan un enfoque concentrado, evidenciando un esfuerzo consciente por comprender y seguir las instrucciones proporcionadas por la maestra.</p>
Video 3: Interacciones sociales en el juego
<p>Descripción: Se observa una mayor interacción en los niños durante los talleres, en este caso durante el juego “El oso Hormiguero”, donde los niños debían auxiliar a las hormigas que eran cazadas por el oso, a través de un abrazo, se observa disposición de los niños por mostrar simpatía en procurar salvar a la mayor cantidad de compañeros que requerían su ayuda, se observa mas interacción con Alessia, a quien durante los primeros talleres los niños solían excluirla, sin embargo en este taller que es casi uno de los últimos aplicados, hay mucha más simpatía y apretura a tratar de ayudarse entre ellos.</p>
Video 4: Interacciones
<p>Descripción: Se observa que durante el juego libre Flavia, que es introvertida, se relaciona más en grupo, facilitando que exprese más abiertamente con sus compañeras; sien embargo se requiere mucho más acompañamiento y apoyo para lograr que aprenda a interactuar mas seguido con sus compañeros.</p>
Video 5: Habilidades sociales - Brinda Apoyo
<p>Descripción: Se observa mayor inclusión de Alessia por parte de sus compañeros Enzo y Zahel en sus actividades lúdicas, durante el juego en sectores.</p>

Imágenes descriptivas

Durante los talleres de juego cooperativo

Juego: “La telaraña”



Se trabajó la respuesta ante la frustración durante el juego al requerir que el equipo transporte los vasos con una telaraña hecha de tiras de un lugar a otro para formar una pirámide de vasos, sin manipular el vaso con las manos.

Juego: “Manteo cooperativo”



Se trabajó la regulación emocional al fomentar el respeto de turnos entre los niños mientras trabajan juntos para trasladar pelotas en mantas, a mitad de camino se relevan la pelota con dos compañeros más hasta llegar a depositarlo en un cesto.

Juego: "Aros cooperativos"



Se evidencia trabajo en equipo y cooperación de dos para trasladar el aro de un extremo a otro, esto buscaba fortalecer la regulación en los niños.

Juego: "Saltamontes"



Al trabajar en equipo para mantener al saltamontes (bola) dentro del paracaídas y evitar que se escape, se han fortalecido la comunicación y las relaciones entre los participantes formando lazos de amistad saludables.

Juego: "Laberintos"



El laberinto, permitía que los niños en interacción unos con otros coordinen los movimientos del tablero para que la canica llegue al centro del laberinto.

Juego: “El oso hormiguero”



Se buscó promover la empatía, cuando los participantes socorrían a la hormiga capturada por el oso hormiguero, mediante un abrazo, permitiéndoles volver al juego; mientras hacen esto, dichas hormigas no pueden ser capturadas. Se evidenció afectividad y ayuda mutua.

Juego: “pasamos el globo”



Se buscó fortalecer la regulación emocional al escuchar y respetar consignas dadas por la docente durante las dos variaciones del juego.

Juego: “Tobogán”

Se Fortaleció las Habilidades sociales – cooperación, al trabajar en equipo para formar un recorrido con rollos de cartón o tubos y guiar diversas bolitas plástica, una a una, a lo largo del recorrido hasta introducirlas en un cesto.

Juego: “Abrazos musicales”

Se evidenció conexión Emocional entre los niños mediante el juego "Abrazos Musicales" que promueve la interacción emocional a través del contacto físico y la expresión afectiva. Se observa a los niños participar en abrazos mientras disfrutaban de la música.

Evidencias escritas:

Evidencias desde la perspectiva del docente de aula

La implementación de 12 talleres de juegos cooperativos en mi aula de niños de 4 años ha proporcionado evidencia tangible de mejoras significativas en las habilidades socioemocionales. Aunque es importante señalar que estos niños se encuentran en un proceso continuo de aprendizaje, los resultados son notables.

En el inicio de los talleres, observé que la mayoría de niños presentaban dificultades en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Sin embargo, durante los juegos se ha podido evidenciar que los niños están interiorizando el concepto y la importancia del trabajo en equipo, la dinámica de cada taller ha permitido que consideren a cada miembro de su grupo como necesario para alcanzar un objetivo, asimismo la estrategia de dividir los equipos de forma variada ha asegurado que no se forme siempre el mismo grupo, sino que interactúen con todos, sin excepciones, dando oportunidad a que los niños que tienen dificultades en la gestión de sus emociones han mantengan niveles mejorados de autocontrol.

Un caso destacado es el de Jeycob, quien solía manifestar frustración fácilmente cuando enfrentaba desafíos en las actividades. Durante su participación en los talleres que promovían el autocontrol y la gestión emocional, ha mejorado significativamente en controlar sus emociones. Ahora, cuando enfrenta una dificultad, se detiene, respira y busca ayuda; en cierta oportunidad, manifestó enojo por no poder cumplir con lo indicado en los juegos cooperativos, así que decidió retirarse, sin embargo, tiempo después logró canalizar sus emociones y retornó al juego, con ánimos de continuar participando. Sin embargo, aún hay veces en las que le cuesta regular sus emociones y eso es parte de su desarrollo, por lo cual se puede decir que se encuentra en Proceso.

Adicionalmente, Marcos, un niño que solía sentirse inseguro al interactuar con sus compañeros durante los primeros talleres, ha experimentado un cambio positivo. Participando en juegos que fomentan relaciones efectivas y saludables como la del

“Oso Hormiguero y abrazos musicales”; por lo tanto está desarrollando la confianza para expresar sus emociones mientras juega, fortaleciendo así sus habilidades sociales.

La colaboración y cooperación, aspectos centrales de los juegos cooperativos, han perdurado en la dinámica social del grupo y los beneficios se manifiestan en la predisposición al trabajo conjunto, por ejemplo, niños como Joan y Alessia que inicialmente eran excluidos por los demás niños de participar en actividades de grupo, ahora son incluidos con entusiasmo y disposición para trabajar con sus compañeros en diversas tareas, pero aún están en camino de aprender a ser empáticos. Aquellos niños como Briana, Enzo y Ariana, han sido de mucho apoyo para ayudar a fomentar el trabajo colaborativo en los juegos.

Otro ejemplo es el de Flavia, que solía mostrar resistencia al trabajo en grupo por ser introvertida, durante los primeros talleres, pero con la introducción de juegos que fomentan la colaboración y cooperación, ha pasado de evitar actividades grupales a convertirse en una participante activa y comprometida. Este cambio evidencia un progreso en sus habilidades sociales.

En general, estos ejemplos ilustran cómo los talleres de juegos cooperativos están impactando positivamente en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estos niños de 4 años. Aunque aún se encuentran En Proceso, los resultados observados son prometedores y respaldan la eficacia de este enfoque enriquecedor; el cual tendría mejores resultados si se aplicara por un período de tiempo mas amplio.

Con base en los resultados observados después de la implementación de los talleres de juegos cooperativos, me gustaría ofrecer algunas recomendaciones para investigadoras interesadas en fortalecer las habilidades socioemocionales en niños de 4 años:

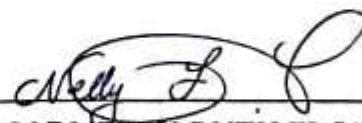
1. Evaluación Continua: Establecer un sistema de evaluación continua para medir el progreso a lo largo del tiempo. Esto permitirá una comprensión más profunda

de cómo evolucionan las habilidades socioemocionales y qué estrategias específicas están siendo más efectivas.

3. Involucramiento de los Padres: Fomenten la participación de los padres en el proceso. Proporcionar a los padres información sobre las actividades realizadas y sugerir prácticas para apoyar el desarrollo socioemocional en casa puede potenciar los resultados obtenidos en el aula.

Al considerar estas recomendaciones, las investigadoras podrán construir sobre la base establecida y contribuir aún más al desarrollo de herramientas efectivas para fortalecer las habilidades socioemocionales en niños en edad preescolar.

En conclusión, la eficacia de la estrategia de los juegos cooperativos será mucho más evidente en el largo plazo con persistencia y trabajo continuo, pues es importante destacar que el proceso de desarrollo socioemocional es progresivo y cada niño aprende a su propio ritmo, estos indicios de eficacia durante el desarrollo de los talleres, respaldan que la investigación ha establecido una buena base para el desarrollo socioemocional de los niños de 4 años. La incorporación de estrategias lúdicas y colaborativas parece influir positivamente en el desarrollo socioemocional, proporcionando una perspectiva alentadora para futuras intervenciones educativas en este ámbito, pues ha permitido que los niños se encaminen en el proceso del alcance de dichas habilidades que serán fortalecidas en futuras etapas de su vida



LIC. NELLY RUTH FLORES LOZADA

DOCENTE 4 AÑOS

AULA TERNURA





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED-09/03/83 D.L. N° 077-02-ED-18/06/02
 ROR. N° 136-0116-MINEDU/VINCI/REGICOR/WH/FOIR.04/05/16 - 2023 Y LUBRIFICACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU 12/6/2020



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 189-2023-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Ventiséis de Octubre, 13 de septiembre de 2023

Visto el Informe N° 068-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 08/09/2023, presentado por la Unidad de Investigación, referido a los Planes de trabajos de investigación para obtención del Título Profesional en el Programa de Profesionalización Docente en la Especialidad de Educación Inicial.

CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 56°, literal a) que a la letra dice: los estudiantes del Programa de Profesionalización Docente PPD pueden solicitar la asesoría de un docente formador de la Escuela o decidir por la asesoría de un docente externo. El servicio de asesoría de la Escuela se rige por las costas establecidas a nivel institucional. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto de investigación a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General;

Que, por las disposiciones del artículo 75° - inciso f), g) y h) que a la letra dice: Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado. La Unidad de Investigación presenta el Informe N° 068-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 08/09/2023, para la aprobación respectiva, en cumplimiento a los incisos citados.

Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 75° inciso h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses;

Que, teniendo en cuenta lo expresado en los artículos mencionados que conllevan a garantizar la culminación del trabajo de investigación, se ha sistematizado la información agrupándola en la que se denomina Planes de los trabajos de investigación;

Que, el Informe N° 068-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 08/09/2023, presentado por la Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado sus planes para desarrollo de los trabajos de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación se designan al docente asesor, miembros de jurado, la aprobación de los proyectos de investigación queda definida según como se detalla en el anexo adjunto;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.L. N° 08-83-201-09/03/83 D.S. N° 017-02-ED-18/08/03
 S.B. N° 156-2016-MINEDU/VMC/DI/ANEXO/DIR/PPD/EEESP/ Piura - DISTRIBUCIÓN
LICENCIAMIENTO (modificado por R.M. N° 224-2020-MINEDU, 12/6/2020)



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 189-2023-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 13 de septiembre de 2023

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR N° 001349-2023, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 016-2023-DG-EEESP "PIURA" de fecha 31/01/2023:

SE RESUELVE:

Artículo Primero. - APROBAR LOS PLANES PARA EL DESARROLLO DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE TITULACIÓN, consignados en el informe N° 068-2023-JU-EEESP "PIURA" de fecha 08/09/2023.

Artículo Segundo. - NOMBRAR asesores, miembros de jurado, de cada plan según como se indica en el Anexo adjunto a la presente resolución.

Artículo Tercero. - PRECISAR el periodo de vigencia del trabajo de investigación es de 24 meses, contados a partir de la fecha de expedición de la resolución de aprobación hasta la fecha de presentación del informe final. Vencido este periodo perderá vigencia y validez, debiendo los investigadores iniciar una nueva investigación.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



[Firma manuscrita]
Maria Carolina Sandoval Rojas
 DIRECTOR GENERAL

DI.MESR/DG.EESPPP
 Mg. AMBS/JUI

[Firma manuscrita]

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

Q.9. 190-06-9011-IMPEDICION/IMPEDICION/IMPEDICION/IMPEDICION/IMPEDICION/IMPEDICION/IMPEDICION/IMPEDICION/IMPEDICION/IMPEDICION

LICENCIAMIENTO

aprobada por R.M. N° 234-2020-AM/MDA: 12/04/2020

ANEXO N° 1

PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE BACHILLERES Y TITULADOS DE UNIVERSIDADES-EDUCACIÓN INICIAL APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 169-2023-DG-EESP "PIURA" (13/09/2023)

N°	EXFTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
01	Exp. N° 1870 DEL 25.08.23	IBARRALES FLORES YOBELY ARMARADA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	El Dibujo y su Efecto en la Creatividad en la Institución Educativa N° 14008 "Luzmila Cerna de Valdivia" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Miliza Nova Seminario Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Driela Fabiola Barranzuela Cornejo Dra. María del Socorro Garrido Rivas
02	Exp. N° 1907 DEL 01.09.23	CALDERON JARAMILLO JOHANNY YAZORA MOGOLLON MARTINEZ LUCIA DEL ROSARIO	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Taller de Expresión Gráfica Plástica y su Efecto en la Comunicación Visualizadora en una Institución Educativa de Subleón 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Driela Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. María del Rosalín Garrido Cortegana Mg. María Elena Aguilar Celi Dra. María del Socorro Garrido Rivas
03	Exp. N° 1877 DEL 25.08.23	CALDERON MONTALVAN ANACELY YOVANI CALLE MONTALVAN ELIZABETH	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Plan de Acción para Mejorar la Comunicación Oral en los Niños de la Institución Educativa Inicial N° 1267 Parícutas Frios 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa	Dr. Mario Luciano Sandoval Rivas Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Cecilia Colantes Cuper Mg. Driela Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Angela Martina Bruno Seminario



N°	EMPR.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACION	ALVARO EVALUADORE
04	Exp. N° 1881 DEL 25.08.23	CASTILLO ORRIBEGO PAOLA JANNEY GLUTERREZ MENA ANAR DE LAS MERCEDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE	Estrategia de gamificación y su efecto en la capacidad de atención de los niños de la Institución Educativa "San José" Pura 2023	Aplicada Diseño Pre Experimental	Mg. Angéla Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupers Dra. Miliza Novoa Seminario Mg. María Elena Aguilar Cell Mg. Della Fabiola Barranzuela Cornejo
05	Exp. N° 1864 DEL 21.08.23	CERQUEIRA CRUZ MILAGROS ELIZABEL	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE	Textos Narrativos y su Efecto en el Pensamiento Crítico de los niños en la Institución Educativa "San José" Pura 2023	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Elena Aguilar Cell Dra. Miliza Novoa Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupers Mg. Angéla Martina Bruno Seminario
06	Exp. N° 1768 DEL 09.08.23	ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE	Programa de Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Gestión de las Emociones en la Institución Educativa "Ann Goulden" Pura 2023	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angéla Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupers Mg. María Elena Aguilar Cell Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
07	Exp. N° 1735 DEL 04.08.23	GARCIA MOREY ANN LEYSLI PACCO NAMUCHE ELSA KATHERINE	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE	Estrategias con Enfoque de Desarrollo Personal y su Efecto en la Identidad en la Institución Educativa "Ann Goulden" Pura 2023	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angéla Martina Bruno Seminario Dra. Miliza Novoa Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupers Ps. Ernesto Prieto Montoy
08	Exp. N° 1856 DEL 17.08.23	HIDALGO HUAMAN ARELY LIZET MOREY ZAPATA RUTH GISELA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE	Estrategias de Juego Dramático y su Efecto en la Comunicación Oral en la Institución Educativa "Nuestra Señora del Pilar" Pura 2023	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Della Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Angéla Martina Bruno Seminario Dra. Miliza Novoa Seminario Dra. María del Socorro Garzite Rosas



N°	EXORTE	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
09	Exp. N° 1890 DEL 21.08.23	HEACORILLO TOCOTO RITA ESKARLET QUEDA GALLO, Jeanine Lilian Sustituta	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION ACCION DOCENTE	Plan de Acción para Mejorar la Comunicación Oral en la Lengua Materna en la Institución Educativa N° 001 Pura 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Dalia Fabiola Barranzuela Cornejo Dra. Miliza Novoa Seminario Mg. Blanca Soris Barrera Reyes Mg. Angélica Mariana Bruno Seminario Presidente Secretaría(a) Vocal Suplente Asesor
10	Exp. N° 1910 DEL 05.09.23	QUEVEDO NEGRON NANCY HARO BENITES MARIA LUCIA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION ACCION DOCENTE	Metodología Reggio Emilia y su Efecto en el Pensamiento Creativo en Estudiantes de una Institución Educativa María Goretti Casilla 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Angélica Mariana Bruno Seminario Dra. Miliza Novoa Seminario Mg. Dalia Fabiola Barranzuela Cornejo Presidente Secretaría(a) Vocal Suplente Asesor
11	Exp. N° 1703 DEL 31.07.23	BETO ALBINOQUE MARIA ANTONIA RISCO VEGA JESSICA DEL MEJIBRO	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION ACCION DOCENTE	Juego Cooperativo y sus Efectos en las Habilidades Socioemocionales en niños de la institución educativa N° 512- Sullana 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Dalia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. María Elena Aguilar Celi Dra. Miliza Novoa Seminario Mg. Angélica Mariana Bruno Seminario Presidente Secretaría(a) Vocal Suplente Asesor
12	Exp. N° 1676 DEL 27.07.23	ZAPATA NOLE ROSANA PAMELA ILUEI HERNANDEZ KRISTY BELKA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION ACCION DOCENTE	Estrategias de la Pedagogía del Amor y su Efecto en las Habilidades Socioemocionales en una Institución Educativa de Sullana 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Dalia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. María Elena Aguilar Celi Dra. Miliza Novoa Seminario Mg. Angélica Mariana Bruno Seminario Presidente Secretaría(a) Vocal Suplente Asesor
13	Exp. N° 1965 DEL 07.09.23	TIMANA YAMUNIQUE MARIA LOURDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION ACCION DOCENTE	Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Motivación Docente en una Institución Educativa del Distrito de La Arena 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Miliza Novoa Seminario Mg. Angélica Mariana Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Celi Presidente Secretaría(a) Vocal Suplente Asesor



N°	EXFTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TITULO DE PROYECTO DE INVESTIGACION	TIPO DE INVESTIGACION	JURADO EVALUADOR
						Mg. Delfa Fabiola Barantocela Carrizo

297

13 SET. 2023



[Handwritten Signature]
Dr. Mario Luciano Sandoval Siqueira
DIRECTOR GENERAL



"Año de la Recuperación y la Consolidación de la Economía Peruana"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 073 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 31 de Marzo del 2025

CONSIDERANDO:

Que según Resolución Directoral N° 189-2023-DG-EESPP- PIURA del 13/09/2023 **CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE DIRIGIDO A BACHILLERES Y TITULADOS DE UNIVERSIDADES**, se aprueba PLANES DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE TÍTULOS PROFESIONALES EN EDUCACIÓN;

Que, con informe N° 004-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 12/02/2025, la Jefa de Unidad de Investigación, remite a este despacho la propuesta para la designación de jurado examinador debido a que docentes han concluido su contrato 2024, por tanto, es necesario cambiar algunos de sus integrantes y expedir el acto resolutorio;

Que, este Despacho considera necesario reestructurar el Jurado Examinador para el acto de Sustentación por conclusión de contrato de algunos docentes en el periodo 2024, para obtención de los Títulos Profesionales en Educación, tal como lo prescribe el Reglamento de Investigación e Innovación:

De conformidad con los documentos y en usos de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela, considera necesario reformular el Jurado Examinador para el acto de Sustentación, según la Ley 30512; Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001843/2024, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR la reformulación de los integrantes del Jurado Examinador para el Proceso de Sustentación conducente a la Obtención de los Títulos Profesionales en Educación, que fue aprobado según Resolución Directoral N°189-2023-DG-EESPP- PIURA del 13/09/2023 del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial.

Artículo Segundo. - DESIGNAR, a los nuevos miembros del Jurado Examinador para el Acto de Sustentación titulares y suplente según se indica:





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/MGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 - REEVALUACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

REFORMULACIÓN DE MIEMBROS DE JURADO CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL EN EL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 073-2025-DG. EESPP "PIURA" (31/03/2025)

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
01	Exp. N° 1870 DEL 25.08.23	BARDALES FLORES YOBELY ARMANDA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	El Dibujo y su Efecto en la Creatividad en la Institución Educativa N° 14008 "Leonor Cerna de Valdiviezo" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi experimental	Mg. Angela Seminario Martina Bruno Dra. Miliza Nova Seminario Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dra. Maria del Socorro Garáte Rosas
02	Exp. N° 1902 DEL 01.09.23	CALDERON JARAMILLO JOHANNY YADIRA MOGOLLÓN MARTINEZ LUCIA DEL ROSARIO	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Taller de Expresión Gráfico Plástico y su Efecto en la Coordinación Visomotriz en una Institución Educativa de Sullana 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dra. Maria del Socorro Garáte Rosas
03	Exp. N° 1872 DEL 25.08.23	CALDERON MONTALVAN ANACELY YOVANI CALLE MONTALVAN ELIZABETH	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Plan de Acción para Mejorar la Comunicación Oral en los Niños de la Institución Educativa Inicial N° 1287 Parihuana Fria 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. David Peña Arica Prof. Jose del Carmen Mondragón Córdova Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. Angela Martina Bruno Seminario



[Handwritten signature]

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
04	Exp. N° 1881 DEL 25.08.23	CASTILLO ORREGO PAOLA JANET GUTIERREZ MENA ANAIK DE LAS MERCEDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategia de gamificación y su efecto en la capacidad de atención de los niños de la Institución Educativa "San José" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo
05	Exp. N° 1864 DEL 21.08.23	CERQUERA CRUZ MILAGROS ELIZABEL	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Textos Narrativos y su Efecto en el Pensamiento Crítico de los niños en la Institución Educativa "San José" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Ps. Ernesto Antonio Preto Monroy. Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Angela Martina Bruno Seminario
06	Exp. N° 1768 DEL 09.08.23	ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Programa de Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Gestión de las Emociones en la Institución Educativa "Ann Goulden" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Flor María Talledo Coveñas Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
07	Exp. N° 1735 DEL 04.08.23	GARCIA MOREY ANY LEYSLI PAICO NAMUCHE ELSA KATHERINE	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias con Enfoque de Desarrollo Personal y su Efecto en la Identidad en la Institución Educativa "Ann Goulden" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Dra. Militza Novoa Seminario Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Ps. Ernesto Preto Monroy.
08	Exp. N° 1855 DEL 17.08.23	HIDALGO HUAMAN ARELY LIZET MORE ZAPATA RUTH GISELA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias de Juego Dramático y su Efecto en la Comunicación Oral en la Institución Educativa "Nuestra Señora del Pilar" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario



[Handwritten signature]

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
						Asesor	
09	Exp. N° 1880 DEL 21.08.23	HUACCHILLO TOCTO RITA ESKARLET OJEDA GALLO, Jeannine Lilliam Suetiana	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Plan de Acción para Mejorar la Comunicación Oral en La lengua Materna en la Institución Educativa N° 001 Piura 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Asesor Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor
10	Exp. N° 1940 DEL 05.09.23	QUEVEDO NEGRON NANCY HARO BENITES MARIA LUCIA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Metodología Reggio Emilia y su Efecto en el Pensamiento Creativo en Estudiantes de una Institución Educativa Maria Goretti Castilla 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Mg. David Peña Arica Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo	Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor
11	Exp. N° 1703 DEL 31.07.23	RETO ALBUQUEQUE MARIA ANTONIA RISCO VEGA JESSICA DEL MILAGRO	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Juego Cooperativo y sus Efectos en las Habilidades Socioemocionales en niños de la institución educativa N° 512- Sullana 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor
12	Exp. N° 1676 DEL 27.07.23	ZAPATA NOLE ROSANA PAMELA RUJEL HERNANDEZ KRISTTY BELKA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Estrategias de la Pedagogía del Amor y su Efecto en las Habilidades Socioemocionales en una Institución Educativa de Sullana 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Dra. Militza Novoa Seminario Mg. David Peña Arica Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor



N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
13	Exp. N° 1965 DEL 07.09.23	TIMANÁ YAMUNAQUÉ MARÍA LOURDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Motricidad Gruesa en una Institución Educativa del Distrito de La Arena 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Walter Erickson Lizano Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Prof. José del Carmen Mondragón Córdoba Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR, a la Jefa de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas según las normas legales vigentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese

Distrito Veintiseis de Octubre, 31 de marzo del 2025



[Handwritten signature]

 Dr. Mario Luciano Samadval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

M.L.S.R./D.G.

b.a.m/Sec.