



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO  
SOCIOAFECTIVO DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I.**

**N° 439 – CATAYOC – CHAVÍN, 2018.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR:**

**Bach. Osorio Cadillo, Justina**

**ASESOR:**

**Dr. Timoteo Amado Padilla Montes**

**HUARAZ – PERÚ**

**2018**

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

.....  
Mgtr. Richard Josué Cruz Gonzales  
PRESIDENTE

.....  
Mgtr. Loyrdes Mayela González Suarez  
MIEMBRO

.....  
Mgtr. Natalia Albertina Tarazona Cruz  
MIEMBRO

## **DEDICATORIA**

A mi querida hermana e hijo por sus entregas y apoyos, generosamente entregados en el proceso de mi formación profesional y logro de metas.

Justina.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme la oportunidad de terminar mis estudios y haberme dado salud para lograr mis objetivos.

A los niños y niñas, los padres de familia y los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 439 – Catayoc – Chavín, por el apoyo incondicional y su valiosa participación en la presente investigación.

A los docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Católica los Angeles de Chimbote, por compartir sus conocimientos, experiencias y por el apoyo brindado en nuestra formación profesional

Justina.

## RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito determinar la manera en que el empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019. El estudio es de tipo experimental, por lo cual el diseño fue pre experimental con un solo grupo de estudio. La población estuvo integrada 34 niños y niñas de educación inicial; mientras que la muestra por 14 niños y niñas de 5 años. El test de medición del nivel de desarrollo socioafectivo, se elaboró en base al marco teórico; posee cuatro dimensiones: intrapersonal, autorregulación, interpersonal y discernimiento moral. Se administró de forma individual y colectiva, además fue validada por especialistas y se obtuvo la confiabilidad de  $\alpha = 0,895$ . En función a los datos que se obtuvieron, se empleó para el análisis las tablas de frecuencia, en la cual se presentaron las categorías, frecuencias y gráficos para verificar los rasgos de las variables; además se empleó la prueba de hipótesis (la T de Student), a partir de las cual se concluyó que existe una influencia directa del empleo de juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.

**Palabras Claves:** Juegos, cooperativo, desarrollo, socioafectivo.

## ABSTRACT

The purpose of this research is to determine how the use of cooperative games will allow socio-emotional development of children of 5 years of the I.E.I. No. 439 - Catayoc - Chavín, 2019. The study is experimental, so the design was pre-experimental with only one study group. The population was integrated 34 boys and girls of initial education; while the sample by 14 boys and girls of 5 years. The test of the level of socio-affective development was developed based on the theoretical framework; It has four dimensions: intrapersonal, self-regulation, interpersonal and moral discernment. It was administered individually and collectively, it was also validated by specialists and the reliability of  $\alpha = 0.895$  was obtained. Based on the data that was obtained, the frequency tables were used for the analysis, in which the categories, frequencies and graphs were presented to verify the characteristics of the variables; In addition, the hypothesis test (the Student's T test) was used, from which it was concluded that there is a direct influence of the use of cooperative games in the socio-emotional development of the 5-year-old children of the I.E.I. N ° 439 - Catayoc - Chavín, 2019.

**Key Words:** Games, cooperative, development, socio-affective.

## CONTENIDO

|  |           |
|--|-----------|
| HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....                           | ii        |
| DEDICATORIA .....  | iii       |
| AGRADECIMIENTO .....   | iv        |
| RESUMEN.....   | v         |
| CONTENIDO.....   | vii       |
| <br>   |           |
| <b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>                                      | <b>1</b>  |
| <b>1.1. Planteamiento de la línea de investigación.....</b>      | <b>1</b>  |
| <b>1.1.1. Planteamiento del problema.....</b>                    | <b>2</b>  |
| a) Caracterización del problema .....                            | 2         |
| b) Enunciado del problema.....                                   | 4         |
| <b>1.1.2. Objetivos de la investigación .....</b>                | <b>5</b>  |
| <b>1.1.3. Justificación de la investigación .....</b>            | <b>6</b>  |
| <b>II. REVISIÓN DE LITERATURA.....</b>                           | <b>7</b>  |
| <b>2.1. Antecedentes del estudio.....</b>                        | <b>7</b>  |
| <b>2.2. Bases teóricas de la investigación.....</b>              | <b>11</b> |
| 2.2.1. Juegos cooperativos.....                                  | 11        |
| 2.2.2. Desarrollo socioafectivo .....                            | 18        |
| <b>2.3. BASE CONCEPTUAL .....</b>                                | <b>24</b> |
| <b>III. HIPÓTESIS .....</b>                                      | <b>26</b> |
| <b>3.1. Hipótesis General .....</b>                              | <b>26</b> |
| <b>3.2. Hipótesis Específicas .....</b>                          | <b>26</b> |
| <b>IV. METODOLOGÍA.....</b>                                      | <b>27</b> |
| <b>4.1. Tipo y nivel de la investigación .....</b>               | <b>27</b> |
| <b>4.2. Diseño de la investigación.....</b>                      | <b>27</b> |
| <b>4.3. Población y muestra.....</b>                             | <b>28</b> |
| <b>4.4. Definición y operacionalización de variables.....</b>    | <b>28</b> |
| <b>4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....</b> | <b>30</b> |
| <b>4.6. Plan de análisis .....</b>                               | <b>31</b> |
| <b>4.7. Matriz de consistencia.....</b>                          | <b>32</b> |
| <b>4.8. Principios éticos.....</b>                               | <b>33</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>V. RESULTADOS.....</b>   | <b>34</b> |
| <b>5.1. Resultados .....</b>  | <b>34</b> |
| <b>5.1.1. Resultados del pre y post test del Grupo Experimental.....</b>  | <b>34</b> |
| <b>5.1.2. Resultados de la prueba T Student.....</b>                      | <b>44</b> |
| <b>5.2. Análisis de Resultados .....</b>                                  | <b>45</b> |
| <b>VI. CONCLUSIONES .....</b>   | <b>48</b> |
| <b>Aspectos complementarios</b>   |           |
| <b>Referencia bibliográfica</b>   |           |
| <b>Anexos</b>   |           |
| - <b>Instrumentos de recojo de información</b>                            |           |
| - <b>Base de datos</b>  |           |
| - <b>Constancia o certificado de Aplicación del programa experimental</b> |           |
| - <b>Sesión de aprendizaje</b>  |           |
| - <b>Fotos</b>  |           |



## INDICE DE TABLAS

|  |           |
|--|-----------|
| <b>TABLA 1:</b> Nivel de desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018. ....   | <b>34</b> |
| <b>TABLA 2:</b> Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión intrapersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.....  | <b>36</b> |
| <b>TABLA 3:</b> Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión autorregulación, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.....  | <b>38</b> |
| <b>TABLA 4:</b> Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión interpersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.....  | <b>40</b> |
| <b>TABLA 5:</b> Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión discernimiento moral, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.....   | <b>42</b> |
| <b>TABLA 6:</b> Resultado de la Prueba T Student para demostrar la influencia de los juegos cooperativos para lograr mejorar el nivel del desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018..... | <b>44</b> |

## **INDICE DE GRAFICOS**

|  |           |
|--|-----------|
| <b>GRÁFICO 1:</b> Nivel de desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018. ....   | <b>34</b> |
| <b>GRÁFICO 2:</b> Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión intrapersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.....  | <b>36</b> |
| <b>GRÁFICO 3:</b> Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión autorregulación, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.....  | <b>38</b> |
| <b>GRÁFICO 4:</b> Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión interpersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.....  | <b>40</b> |
| <b>GRÁFICO 5:</b> Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión discernimiento moral, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.....   | <b>42</b> |
| <b>GRÁFICO 6:</b> Resultado de la Prueba T Student para demostrar la influencia de los juegos cooperativos para lograr mejorar el nivel del desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018..... | <b>44</b> |

## I. INTRODUCCIÓN

### 1.1.1 Planteamiento de la línea de investigación

Para Arranz (2010), jugar, constituye la actividad central del niño/a, así como juega un rol muy importante, pues gracias a éste se puede estimular y adquirir un mayor desarrollo de las áreas que integran su ser, como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego posee una finalidad educativa y también contribuye a incrementar sus capacidades creadoras, por lo cual se le considera un recurso eficaz para entender la realidad. (p. 23)

En tal sentido Delgado y Del Campo (2003), precisa que los niños/as se desarrollan gracias al juego; en consecuencia, no se debe imponer limitaciones al niño al realizar estas actividades lúdicas, por lo cual lo recomendable es facilitar y alentar la práctica del juego en el desarrollo de las diferentes aspectos de su desarrollo integral; pero, sobre todo, en lo referido al ámbito social, porque la socialización permite que el niño/a asuma los elementos socioculturales de su ambiente e integrarlos a su personalidad con el fin de lograr una adecuada adaptación a la sociedad; pero a la vez le permitirá conseguir la autonomía necesaria con el fin de ser partícipe en la vida social, creativamente y en el marco del respeto, al adecuarse a los hábitos y normas de convivencia asumiendo una actitud crítica aceptando, respetando y valorando las diferencias individuales y la pluralidad socio-cultural. (p. 43)

La línea de investigación orienta a intervenir una serie de estrategias didácticas, orientado a desarrollar el aspecto socioafectivo en los niños/as de educación inicial, en concordancia con la línea de investigación establecida en el MIMI

El informe se organiza en VI capítulos: el Capítulo I, referido a la introducción, en la cual se detalla el planteamiento de la línea de investigación, el planteamiento del problema, la caracterización y el enunciado del problema; asimismo se proponen los objetivos y la justificación del estudio.

El Capítulo II, referido a la revisión de literatura, en la cual se mencionan los antecedentes del estudio; las bases teóricas referidas a las variables del estudio; la base conceptual de términos utilizados con mayor frecuencia en el estudio.

El capítulo III, contiene las hipótesis, general y específicas.

El Capítulo IV, sobre la metodología, en la cual se especifica el diseño de la investigación; la población y muestra de estudio; la definición y operacionalización de variables e indicadores; las técnicas e instrumentos de recolección de datos; el plan de análisis; matriz de consistencia y los principios éticos.

El Capítulo V, contiene los resultados, donde en tablas y gráficos se explican los resultados alcanzados y su correspondiente análisis de resultados.

El Capítulo VI, contiene las conclusiones del estudio, las referencias bibliográficas y los anexos que ilustran el estudio.

### **1.1.1. Planteamiento del problema**

#### **a) Caracterización del problema**

##### **Internacional**

Para la UNICEF (2007), el desarrollo infantil está enmarcado en una serie de procesos físicos, cognitivos, sociales, subjetivos, emocionales y demás, que habilita a los infantes y niñas a una vida autónoma y plena. De igual forma, en sus primeros años de vida requieren un apoyo significativo del medio que los rodea para lograr su desarrollo integral. (p. 24)

De igual manera en este programa (UNICEF), mencionado anteriormente, manifiesta en el 2007, que los cuidados cálidos y oportunos que responden a las necesidades de los infantes, los preparan para afrontar de mejor manera el estrés en etapas posteriores de su vida, En esta misma línea, en los primeros años también se da la maleabilidad

del cerebro, por tanto si los infantes no reciben el cuidado necesario dando cabida a padecer inanición, malos tratos o descuido, puede peligrar el desarrollo de su cerebro. A menudo los padres, madres y cuidadores no poseen las capacidades ni los medios suficientes para prodigar cuidados oportunos y de calidad, por lo cual es obligación del Estado y la sociedad facilitarles el apoyo necesario para lograrlo (capacitación, subsidios condicionados, centros de apoyo, jardines sociales, parques infantiles).

### **Nacional**

A nivel nacional se precisa que, un porcentaje muy elevado de personas carecen de un desarrollo socioafectivo adecuado, que les permita afrontar las adversidades de la vida y gestionar adecuadamente sus emociones; pues las reacciones que muestran ante situaciones diversas resultan incomprensibles por la magnitud que adquieren.

Los actos de violencia y estrés son manifestaciones cada vez más permanentes de lo que acontece en el devenir cotidiano de los peruanos.

Según el INEI (2016), se ha incrementado el índice de violencia en todos los niveles; pues se agrede de manera física, verbal o psicológica a los demás. Lo cual implica una pésima gestión de las emociones y más aún de un déficit en la formación socioemocional de las personas.

### **Local**

De acuerdo al diagnóstico considerado en el Proyecto Educativo Institucional de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín 2019, específicamente los aspectos asociados al desarrollo pedagógico; se pudo identificar una serie de limitaciones en el desarrollo del aspecto socioafectivo en niños y niñas de 5 años de edad; lo cual se pudo

corroborar a través de la observación directa y los reportes realizados por los docentes en el área de personal social.

Es así que a nivel intrapersonal existe un desconocimiento de la naturaleza de su propio ser, considerando que se encuentran en una etapa de formación y susceptibles a ser moldeados.

A nivel de autorregulación carecen de mecanismos adecuados para controlar sus manifestaciones emocionales y sorprenden con sus reacciones a veces sin motivo aparente. A nivel interpersonal se percibe que hay limitaciones al momento de establecer una interrelación con los demás, debido a una serie de factores que condicionan sus reacciones. Finalmente, a nivel de discernimiento moral, podemos precisar que se verifican serias limitaciones, considerando que están en una etapa de adquisición de la conciencia moral y por lo tanto no pueden ser autónomos al respecto.

## **b) Enunciado del problema**

### **Problema general:**

¿De qué manera los juegos cooperativos como estrategia permitirá el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018?

### **Problemas específicos:**

- ¿Cuál es el efecto del empleo de los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión intrapersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018?

- ¿Cuál es el efecto del empleo de los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión la autorregulación en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018?
- ¿Cuál es el efecto del empleo de los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión interpersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018?
- ¿Cuál es el efecto del empleo de los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión discernimiento moral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018?

### **1.1.2. Objetivos de la investigación**

#### **Objetivo general**

Determinar la manera en que el empleo de juegos cooperativos como estrategia permitirá el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.

#### **Objetivos específicos**

- Verificar los efectos del empleo de juegos cooperativos en la mejora de la dimensión intrapersonal del desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.
- Verificar los efectos del empleo de juegos cooperativos en la mejora de la dimensión autorregulación del desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.

- Verificar los efectos del empleo de juegos cooperativos en la mejora de la dimensión interpersonal del desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.
  
- Verificar los efectos del empleo de juegos cooperativos en la mejora de la dimensión discernimiento moral del desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2018.

### **1.1.3. Justificación de la investigación**

**Justificación teórica:** El estudio posibilitó que se pudiera ampliar y precisar aspectos de teóricos que se relacionan al uso de los juegos cooperativos y su influencia decisiva en el desarrollo de las dimensiones socioafectivas en los niños y niñas de educación inicial.

**Justificación práctica:** Se pudo estructurar una propuesta que considera la implementación de los juegos cooperativos orientados al desarrollo socioafectivo en los niños y niñas.

**Justificación metodológica:** En función a los resultados obtenidos, se propusieron sesiones de aprendizaje basadas en el uso de los juegos cooperativos a fin de desarrollar las dimensiones de lo socioafectivo en los niños y niñas de educación inicial; porque resulta básico para el posterior desarrollo integral de la persona.

**Justificación social:** Esta investigación tendrá incidencia en el desarrollo socioafectivo de los niños, como consecuencia, mejorarán su desenvolvimiento con sus familiares, amigos, vecinos y la comunidad donde se desenvuelve.



## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes del estudio

#### **Antecedentes a nivel internacional:**

Consideramos el trabajo de Clavijo (2015), en su tesis titulada “los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del Colegio Nidia Quintero Turbay” presentado a la Universidad Libre de Colombia, de tipo experimental, cuyo objetivo es diseñar una estrategia pedagógica de juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay a través de la clase de Educación Física, con una muestra de 86 estudiantes y quien arriba a la siguiente conclusión: Los juegos cooperativos disminuyen los actos violentos, debido a que el alumno asume el papel del otro, entendiéndolo e identificándose con el compañero. Se identificaron las conductas violentas más frecuentes en la Institución Educativa Nidia Quintero Turbay, donde se evidenció que la violencia física y verbal son las más recurrentes durante la clase de Educación Física. El proceso de recolección de datos de las relaciones interpersonales no es concreto debido a que el comportamiento de los alumnos es muy relativo dependiendo el contenido y espacio en que se realiza la clase, ya que en menor espacio mayor índices de violencia, porque el contacto corporal o choques durante la clase se hacen más evidentes y pueden ser tomados como conductas violentas.

También la investigación de Cruz, D. y Lucena, M. (2015), titulada “El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia”, presentado al II Congreso Internacional de Didácticas, realizado en la ciudad de Barcelona, cuyo objetivo es Demostrar la influencia del juego cooperativo como medio para fomentar los valores a os estudiantes de educación primaria en las escuelas profesionales sagrada familia, con una muestra de 56

estudiantes y quien arriba a la siguiente conclusión: Desde este trabajo hemos tratado de exponer una manera de entender la Educación Física alejada de propuestas competitivas exclusivistas y tradicionales, que sólo hacen hincapié en el resultado y los objetivos motrices. Hemos defendido cómo la Educación Física es mucho más; es una herramienta educativa de alto valor y que no sólo da importancia a las cualidades físicas o a las habilidades motrices, sino que además transmite valores, comportamientos, conductas responsables, que fomentan la cooperación, la diversión, que permite interconectar la vida de un centro, que sirve para mejorar la comunicación de quienes aprenden con ella (el alumnado) y de quienes la usan como instrumento pedagógico (el profesorado)..., todo esto canalizado a través de un recurso, el juego cooperativo y educativo, que puede servir como recurso metodológico en el aula de Educación Física o como base para actividades de dinamización de un centro educativo.

Además, la investigación de Rutz, E. (2013), en su tesis titulada “El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo pre escolar” presentado a la Universidad Pedagógica Nacional de México, de tipo experimental, cuyo objetivo es desarrollar juegos cooperativos como estrategia educativa que permita el mejoramiento de las relaciones interpersonales en os alumnos y alumnas del 2º grado “A” y disminuir la agresividad, con una muestra de 60 alumnos y quien arriba a la siguiente conclusión: puede identificar un problema.(tesis4).

#### **Antecedentes a nivel nacional**

Consideramos el trabajo de Camacho, L. (2012), en su tesis titulada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años” presentado a la Pontificia Universidad Católica del Perú, de tipo experimental, cuyo objetivo es vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años,

con una muestra de 40 sujetos y quien arriba a las siguientes conclusiones: El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

También la investigación de Saldaña, C. y Reátegui, S.(2017), en su tesis titulada “El rol de las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo: el aprendizaje basado en proyectos” presentado a la Pontificia Universidad Católica del Perú, de tipo experimental, cuyo objetivo es describir el papel que cumplen las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo, en este caso, se basa en un proyecto creado para niños de segundo grado de primaria de una institución educativa de Lima, con una muestra de 48 sujetos y quien arriba a la siguiente conclusión: Los alumnos de la muestra tienen como fortalezas dos de las cinco habilidades propuestas por Vermon al momento de trabajar de manera cooperativa, las cuales son Ofrecer ayuda y Recomendar cambio. A diferencia de ello, los alumnos muestran como debilidad la habilidad de Saber compartir ideas, puesto que les cuesta tener una comunicación asertiva y una escucha activa para relacionarse mejor. Del mismo modo poseen una debilidad en la habilidad de Comunicar elogios, ya que en algunos de los alumnos el tono de voz durante la comunicación no es el adecuado, y en otros les cuesta comunicar lo que les agrada. A su vez tienen como debilidad la habilidad

de Ejercer un buen autocontrol, no logrando esperar su turno para participar y mantenerse concentrados y enfocados en el objetivo del trabajo.

Finalmente, consideramos el trabajo de Cornejo, M. (2015), en su tesis titulada “Las habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 5186 República de Japón, UGEL 04 - Puente Piedra - 2015” presentado a la Universidad César Vallejo, de tipo experimental, cuyo objetivo es Describir el nivel de habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 5186 República de Japón, UGEL 04 - Puente Piedra 2015, con una muestra de 33 niños y niñas; y quien arriba a la siguiente conclusión: Las habilidades sociales de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la I. E. N° 5186 República de Japón Puente Piedra 2015 el 3 % muestran una habilidad social en nivel bajo, el 75,8 % regular y el 21,2 % alta.

### **Antecedentes a nivel regional**

Consideramos el trabajo de Rashta, A. (2017), en su tesis titulada “Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 – Centenario Independencia - 2017” presentado a la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, de tipo experimental, cuyo objetivo es determinar que aplicando los juegos cooperativos se mejora las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardín N° 123 de Centenario-Independencia – 2018, con una muestra de 28 niños y niñas; quien arriba a la siguiente conclusión: La aplicación de los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje han permitido mejorar las habilidades sociales básicas de los niños y niñas, tal como se evidencia en la tabla y gráfico N° 1 donde comparativamente en la pre prueba ningún niño se ubicó en el nivel de logro, en cambio en la post prueba se encontró que el

86 % de niños y niñas se ubicaron en este nivel, demostrándose la efectividad de los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 - Centenario- Independencia 2017.

Bernuy y Flores (2011), sustentaron la tesis de Maestría titulada “Aplicación del Programa de Educación Emocional para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa N° 88404 “Las Delicias” de Nuevo Chimbote. El diseño de investigación que se utilizó en la investigación, fue el pre experimental con un solo grupo; la población estuvo conformada por 49 niños y niñas del nivel inicial de la I.E. N° 88404 de “Las Delicias” de Nuevo Chimbote, 2011, siendo la muestra de 22 niños. Las técnicas de recolección de datos utilizadas fueron la guía de observación y la escala valorativa. Como conclusión general las autoras señalan que las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa N° 88404 “Las Delicias” de Nuevo Chimbote, 2011 se incrementó en un (32,64) puntos en la media aritmética por efecto de la aplicación del programa de educación emocional.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juegos cooperativos**

#### **Concepto juego cooperativo**

Jares (2002), considera que jugar es una actividad que se realiza en grupo o de manera individual, cuya finalidad es divertir y disfrutar de la experiencia. Por ello es un fin que se complementa sin necesidad de recurrir a otros fines. Para jugar se requiere construir un contexto ficticio y acorde al juego, en los parámetros temporales y espaciales. (p. 10) Considerando que durante la infancia el juego adquiere un sentido absoluto y real; sin embargo, este se realiza en toda etapa del desarrollo humano. No existe edad para jugar. Pero, cada etapa de la vida, exige un conjunto de reglas propias y adecuadas a la edad.

Por ello desde al nacimiento, el jugar es inherente al ser humano y, a la vez es un indicador preciso de la etapa de desarrollo en el que se encuentra el ser humano. (Guitart, 2005, p. 36)

Al referirnos al juego cooperativo, debemos destacar que en ella no existen ganadores ni perdedores; porque todos ganan y no exige la derrota de otros para beneficiar a unos. En esta actividad lúdica, todos los participantes cooperan para lograr un objetivo común, en beneficio del grupo, por ello todos participan para garantizar el triunfo y no la competencia. (Velázquez, 2001, p. 56).

El Juego cooperativo es una propuesta que pretende lograr la reducción de los comportamientos agresivos durante el juego al promover actitudes que permiten cooperar, comunicar y mostrar solidaridad. Permite que todos participen en la busca de objetivos comunes, sacrificando el interés personal, afrontan retos y desafíos, no a otros. (Pérez, 2008, p. 2).

Dobler (2008), le asigna un rol cooperativo en el cual las cualidades individuales suman al grupo y fortalece el trabajar en equipo; se podría competir con otro grupo.

Toda actividad que implique cooperación exige colaboración y no competición que se traduce en competencia y rivalidad entre los que participan en la actividad. (Soler, 2016, p. 43).

Finalmente para Garaigordobil (2007, p. 13): en el juego cooperativo los participantes siempre se encuentran en el juego, no hay eliminación, y la participación responde a una necesidad placentera de divertirse y pasar gratos momentos en las cuales no existe el temor de perder.

“Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima

(...) el valor de los niños no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente.” (Garaigordobil, 2007, pp. 13-14).

Un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas. Lejos de potenciar los juegos de competición que también desarrollan valores, acá el acento está puesto en la convivencia, el placer de encontrar a otras y un desafío, encontrar una meta en común.

### **Características de los juegos cooperativos**

Para Delgado y Del Campo (2003), los juegos cooperativos se caracterizan por cumplir las siguientes características:

- Cada participante puede aportar lo mejor de sí, siendo las habilidades de todos/as importantes y necesarias para el resultado final.
- Se trata de juegos inclusivos, no excluyentes. Ningún participante es eliminado del juego por ningún motivo propio o ajeno al juego, todos tienen cabida.
- El error no penaliza, ya que se ve como parte natural del proceso y como un elemento de aprendizaje. Así, las personas inmersas en este tipo de juegos, al no ser presionados por el miedo al fracaso, se sienten libres de actuar, probar, improvisar, arriesgar...lo cual contribuye además a la reafirmación de la propia confianza.
- Los participantes compiten contra los elementos del juego (reglas, obstáculos...), no contra los participantes.

- Generan climas de solidaridad y cooperación, donde la competencia no tiene cabida. Así, los participantes se ayudan entre sí, evitando en todo momento entorpecer la labor del resto de compañeros/as.
- No existen perdedores, por ello los juegos no derivan en situaciones de enfado. Frustración o agresión.
- Las dinámicas del juego pueden adaptarse a las circunstancias, ya que ponen un mayor énfasis en el proceso que en el resultado. Así, al no ser rígidos, permiten implementar las modificaciones pertinentes para aumentar el disfrute.

### **Teorías del juego**

En relación al juego se aprecia diversas teorías, las cuales han variado a través de la evolución histórica de la humanidad. Es así que las primeras teorías surgen en la segunda mitad del siglo XIX. Para Moreno (2002, p.66), las principales teorías son:

- a) La teoría del excedente energético formulado por Spencer a mediados del siglo XIX, en la cual propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego. Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobrevivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad. Spencer comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres.
- b) La teoría del pre ejercicio, propuesto por Grooss, quien señala que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas. Para Ortega (1992: 123) el papel del juego



en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño. En esta teoría, Grooss (2004) menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del infante, en la cual se muestra la relación social. Inicialmente el adulto guía el juego; pero posteriormente, e invierten los roles cuando los niños asumen el liderazgo e incluso prescinden del adulto. Jugar en esta etapa es ubicarse en el aquí y ahora.

- c) La teoría de la recapitulación, formulado por Hall, en la cual propone la postura biogenética, estableciendo que jugar es el resultado de una conducta ontogenética, basado en el desarrollo genético de la persona.
- d) La teoría de la relajación, propuesta por Lazarus. En ella, se demuestra que el interés que se muestra por jugar, cantar, escuchar cuentos de hadas, son actividades que encantan a los niños y no les provocan cansancio. En tal sentido, jugar permite al niño descansar, relajarse y restablecer la energía empleada al momento de realizar otro tipo de actividades que lo agotaron. Lazarus concibió esta teoría cuando planificó la realización de juegos con el fin de relajar a los niños; pues combinar momentos de trabajo serio y actividades lúdicas, permite que el niño se relaje y mitigue el cansancio, obviamente esto mismo ocurre con las personas de diferentes edades. Pues ello fortalece el sistema nervioso central. Lazarus concibe al juego como una actividad que prodiga energías y compensa la pérdida de energías cuando realizamos otras actividades.

### **Tipos de juegos cooperativos**

Para Nuñez (2005), existen los siguientes tipos de juegos (p. 25 – 26)

- a) Juegos de presentación. "solo cuando yo llamo a otra persona por su nombre, deja de ser algo y pasa a ser un tú". Son actividades dinámicas y lúdicas utilizadas para

conocer los nombres de las personas del grupo. Al realizar la programación las colocamos en las primeras sesiones o al principio de las sesiones. Aun cuando ya conocen los nombres, pueden servir para divertirse e integrarse.

- b) Juegos para conocerse. Son actividades lúdicas para conocerse a sí mismos y conocer un poco más a otras personas. De esta manera se les invita a reflexionar y a tener en cuenta a las compañeras. Colocamos estas actividades en la programación después de los juegos de nombres en los primeros momentos del trabajo en grupo.
- c) Juegos de distensión. Estos juegos sirven para pasarlo bien sin un objetivo concreto y sin competir. Todas participamos y eliminamos tensiones.
- d) Juegos energizantes. Son actividades lúdicas que sin cumplir de forma directa un objetivo concreto, sirven para desprender energías. No son juegos cooperativos en el más estricto sentido de la palabra, pero al no ser competitivos, resultan importantes como alternativa a la violencia que producen algunos juegos de la calle.
- e) Juegos de confianza. Son actividades lúdicas que nos habitúan a confiar en nuestras compañeras.
- f) Juegos de contacto. Son actividades lúdicas que nos ofrecen confianza y seguridad en relación con nuestro propio cuerpo y el cuerpo de las personas que están a nuestro lado. Nos habitúan a no ponernos nerviosas cuando alguien toca nuestro cuerpo.
- g) Juegos de estima. Que una actividad lúdica nos prepara y condiciona para expresar actitudes positivas hacia los demás.
- h) Juegos de relajación. Intentaremos con estas actividades poner en reposo nuestra energía a la vez que nos concentramos en la percepción del propio cuerpo. ¿En qué momento del taller conviene poner estos juegos?

## **Aporte de los juegos cooperativos**

Para Giraldo (2005), los juegos cooperativos ayudan a las niñas y niños a:

- Tener confianza en sí mismas.
- Tener confianza en las otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.
- Poder interpretar y aceptar los comportamientos de las otras.
- Poder transformar sus comportamientos en función de las otras.
- Comprenderse mejor a sí mismas y a las demás.
- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgadas.
- Vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de las otras.
- Comunicarse positivamente con las otras.

## **Importancia de los juegos cooperativos.**

Jugar constituye una actividad importante y clave en el desarrollo del niño. Por ello Vigotsky, precisa que si el niño no juega no se desarrolla. Por ello se precisó que el juego se realiza por mero placer y encierra un fin en sí mismo. Se juega por placer, por diversión; pero a través de él se logra desarrollar las habilidades para una integración social. (Orlick, 2006, p. 38)

- La cognición, debido a que jugar permite ejercitar y desarrollar diversas facultades cognitivas tales como la atención (dividida, sostenida y selectiva), la memoria, las funciones ejecutivas (planificación, control, inhibición...), el razonamiento (lógico, espacial...), o el lenguaje (expresión y comprensión verbal y no verbal) entre otros.
- Lo psicomotriz, en la cual jugar exige realizar diversas actividades que permiten desarrollar la psicomotricidad. Cuando jugamos vivimos sensaciones corpóreas que

ayudan a sumir conciencia del esquema corporal, facilitando la lateralidad, el equilibrio, etc. También desarrolla la motricidad fina y gruesa.

- lo afectivo, cuando se juega se recrea un ambiente libre, en el cual los jugadores pueden expresar sus sentimientos que en otras circunstancias no lo pueden exteriorizar. Lo cual resulta de suma importancia y más aún cuando se procura resolver situaciones de conflicto que producen sentimientos negativos. El juego libera y permite relajarse estas tensiones.
- lo social, considerando que jugar permite una interacción e integración social; pues en ella se practican las habilidades sociales que permitirán una adecuada convivencia. Lo cual se aprende al jugar, pues se desempeñan diversos roles y se acatan algunas reglas mínimas para participar en ella, lo cual es socialmente aceptado.

### **2.2.2. Desarrollo socioafectivo**

#### **Concepto**

"El desarrollo socio-afectivo es, en un sentido amplio, aquella dimensión evolutiva que se refiere a la incorporación de cada niño y niña que nace a la sociedad donde vive. Tal incorporación supone numerosos procesos de socialización: la formación de vínculos afectivos, la adquisición de los valores, normas y conocimientos sociales, el aprendizaje de costumbres, roles y conductas que la sociedad transmite y exige cumplir a cada uno de sus miembros y la construcción de una forma personal de ser, porque finalmente cada persona es única" (Alvarez y otros., 2004, p. 26)

#### **Características**

Para Papalia y Duskin (2004), las características del desarrollo socio-afectivo en los/las niños/as de 4 a 5 años son las siguientes:

- Empieza por ser cooperativo en el juego con los demás niños/as (Seudocooperación).
- Puede hacer pequeños servicios y ayudar a los adultos.
- Posee sentido del humor, en referencia a lo absurdo, a lo exagerado, o bien, caídas, movimientos desestructurados, caricaturas, gestos, etc.
- Puede tener un amigo/a íntimo/a del mismo sexo.
- Rivalidad constante.
- No se desenvuelve bien en grupos grandes.
- Puede desplazarse en grupos: en fila, en círculo, etc.

### **Áreas del desarrollo socioafectivo**

Según Serna (2013), el proceso de la socioafectividad está integrado por cuatro dimensiones importantes:

- a) Desarrollo social. Considera que el hombre desde su nacimiento se integra a una cultura, a un ambiente social donde se desarrolla. Ese medio pasa a ser una importante fuente de información, de experiencia y de aprendizajes tanto de pautas elementales de actuación como de comportamientos más complejos.

La socialización se convierte en un proceso por el cual los niños y niñas a lo largo de su desarrollo, observan, imitan, aprenden, interiorizan e interrelacionan con los elementos socioculturales de su medio ambiente.

- b) Desarrollo afectivo, en la cual se pretende destacar que todos poseemos nuestro universo subjetivo íntimo, por ello un niño tiende a buscar estar seguro y acogido por sus padres y por los integrantes de su familia.
- c) Desarrollo moral, en la cual se verifica que existe la voluntad de aceptar comportamientos que se alineen con la moral, respetando las normas y valores, para

los cuales indispensable que se interioricen y acepten los alcances de la convivencia social y cultural del entorno.

- d) Desarrollo sexual, la cual se integra de manera inherente al desarrollo de la personalidad del ser; además involucra aspectos que definen socioculturalmente su rol sexual, en función a las normas de convivencia.

Para Blázquez y otros (2016), las dimensiones del desarrollo presentadas, constituyen aspectos fundamentales para entender el desarrollo socioafectivo acorde a la etapa evolutiva que atraviesa la persona, de este modo se realiza una valoración adecuada del desarrollo del niño. (p. 24)

### **Importancia del desarrollo socioafectivo**

Es preciso verificar los procesos que permiten conocer el contexto con el fin de comprender las conductas afectivas que experimenta el individuo en sí y hacia los demás y que le permite una mejor adaptabilidad con su entorno. Progresivamente, el desarrollo de estas conductas se van complejizando al integrarse a diversas áreas de desarrollo que le permiten adquirir y fortalecer su integración al medio. (Quinteros y Montenegro, 2015, p. 23)

Para Cifuentes (2015), resulta indispensable aceptar que la evolución socioafectiva del niño es un proceso que debe ser alentado de manera coherente, aceptando que desde el inicio de su existencia el ser humano busca satisfacer sus necesidades básicas. En tal sentido, un proceso afectivo surge de una relación íntima y personal de cada individuo y que le facilita un desarrollo equilibrado. (p.31)

Hernández (2005), precisa que “educar, además de ser una de las ingenierías más difíciles, es fundamentalmente un proyecto de valores”. (p. 7).

## **Dimensiones del desarrollo socioafectivo**

### a) Dimensión intrapersonal:

Marchesi y Coll (2004), señalan que el desarrollo adecuado de habilidades interpersonales en los individuos, puede generar la identificación, el control y la expresión de sentimientos, de manera adecuada y en diversas circunstancias, permitiéndole controlar aquellos impulsos primarios, gestionar el estrés y actuar de acuerdo a las normas de convivencia, mostrando actitudes resiliente; son personas que manifiestan libre y maduramente sus ideas, afectos y valores, además muestran automotivación y autorregulación.

- La regulación emocional, de acuerdo a Iskra (2012), se define como la capacidad de reconocer emociones internas y externas, exteriorizándolas de forma apropiada. Es adecuar una respuesta emocional conservando el autocontrol. Perfeccionar esta habilidad permite que los estudiantes sean conscientes “tanto de su vida mental como de sus comportamientos o reacciones ante diferentes situaciones” (Iskra, 2012, p. 105); lo cual implica discernimiento para balancear las manifestaciones emocionales canalizando sentimientos y pensamientos negativos.
- La autoestima, desde la percepción de Urquijo (2017), viene a ser la valoración que se tiene de uno mismo, por cual se produce un autoaprecio, se encuentra estrechamente relacionada con el autoconcepto y la autoimagen como procesos para lograr el conocimiento personal, pilar fundamental en el desarrollo de los estudiantes al beneficiar en la autoconfianza y la confianza en los que le rodean; a tomar mejores decisiones, la edificación de relaciones sociales y el manejo de responsabilidades. En este aspecto, la autoestima preside del autoconocimiento.

- la motivación según Robbins (1999), es la fuerza que impulsa a la persona para que actúen de diversa manera o lo mueve a aceptar y asumir una conducta determinada; es una fuerza interna o externa que impulsa una acción.
- La resiliencia, para Iskra (2012), constituye una fuerza que le permite a la persona asumir y recuperarse de una situación difícil o problemática. Además, es un proceso que se desarrolla de manera permanente y se fortalece con el paso de las experiencias.

#### b) Dimensión de autorregulación

Rodríguez (2007), señala que permite que se pueda llegar al conocimiento y abordaje de los aspectos inmersos en lo socioafectivo. Las personas que poseen habilidades de interrelación pueden ubicar con facilidad las diferencias y semejanzas entre las personas y los grupos, con el fin de establecer relaciones empáticas con los demás, acorde a su desarrollo evolutivo. Por ello cultivan relaciones edificantes y satisfactorias que no ceden a la presión social.

- La empatía es una virtud que presenta la capacidad de sentir lo que le pasa al otro y actuar con solidaridad; además de conocer permite dar una solución efectiva que se asume ante lo que los demás sienten. Supone la facultad para colocarse en el lugar del otro y comprender lo que perciben o sienten, aun cuando no lo expresen.
- El desarrollo de la cooperación en el trabajo en equipo constituyen habilidades interpersonales que buscan el balance óptimo entre las características personales y las externas; según Shapiro (2012) esto supone comunicar experiencias, encontrar acuerdos en común, realizar trabajos cooperativos y distribuir adecuadamente el tiempo.
- La restauración, para Benavides (2012), consiste en la acción del ser humano que responda a una motivación y que vaya encaminada hacia la estabilidad de las ideas, las emociones y las relaciones sociales. Este proceso va conducido de una conciencia



sobre como los actos personales puede provocar en las otras personas desequilibrio, desajuste, haciendo cambios internos. De esta forma, la restauración se refiere a la cualidad que posee un sujeto para asentar que ha obrado mal, pero también es capaz de resarcir la ofensa y apoyarle a recobrar el balance que se perdió por su causa.

#### c) Dimensión interpersonal

Para Cárdenas y Rodríguez (2016), existe una relación entre el proceso comunicativo y kinestésico involucrados en la relación humana, considerando los signos y su respectiva triangulación de significado, significante y contexto; en la cual se verifica la presencia de emociones y sentimientos.

También, asumir las capacidades de interrelación social con el fin de autorregular las emociones sin provocar conflictos en la convivencia social, autoaceptarse de manera optimista. (Martín y Alonso, 2011, p. 24)

- La comunicación verbal se expresa luego de internalizar el código lingüístico, considerando el contexto en el cual se desarrolla el niño, la palabra hablada es clave en este proceso. (Perales y otros, 2014, p. 26)
- El lenguaje no verbal comprende una serie de manifestaciones que involucran a los gestos, ademanes y el tono de la voz que le dan sentido a la comunicación.
- Para desarrollar una escucha activa se necesita brindar atención absoluta e interesada a lo que se escucha u observa, a fin de lograr una adecuada comprensión de lo que se nos está informando. Para que la escucha activa sea efectiva se requiere asumir una actitud empática.
- La contextualización está referida a interpretar el contexto y actuar según ello, pues de esta manera se aminoran los problemas de interrelación. Por eso es indispensable recurrir al uso de diversos medios al alcance, considerando los detalles y los aspectos generales de las situaciones.

#### d) Dimensión de discernimiento moral

Romagnoli y Valdés (2007), lo plantean como una serie de acciones que se orientan a lograr la armonía interna considerando el entorno social y las creencias personales, asumiendo actitudes creativas y pacíficas en el convivir, resolviendo situaciones problemáticas. Para el logro de ello se requieren habilidades como:

- La toma de perspectiva. Consiste en mejorar la capacidad de asumir y comprender diversos puntos de vista, lo cual permite establecer diferencias entre las reacciones manifestadas ante una misma situación; por lo tanto es preciso la valoración y el respeto a los demás, a fin de asumir actitudes que faciliten el trabajo colaborativo.
- La negociación permite que se realice el intercambio de datos y hechos, se comunican diversos intereses, pretendiendo el logro de la compatibilidad entre el interés individual y social. Por lo cual es preciso conocer los requerimientos e intereses de los demás con el fin de equilibrarlos con nuestro interés.
- La toma de decisiones, a través del cual se produce una identificación con una postura o un punto de vista desde una perspectiva, considerando lo particular. Comprende diversas etapas como: conocer la información, analizarla y actuar de acuerdo al logro de los objetivos trazados.

### **2.3. BASE CONCEPTUAL**

#### **Juegos cooperativos**

“Los juegos cooperativos tienen como rasgo definitorio la no existencia de vencedores y vencidos, ya que todas las personas participantes pueden ganar, sin necesidad de hacerlo a costa de que otra pierda. Así, en este tipo de actividades lúdicas todas las personas ganan cuando cooperan para obtener el objetivo grupal, por ello, todas juegan con todas, y no contra todas”. (Granados y Garayo, 2015, 23)

## **Desarrollo socioafectivo**

“El desarrollo socio-afectivo es, en un sentido amplio, aquella dimensión evolutiva que se refiere a la incorporación de cada niño y niña que nace a la sociedad donde vive. Tal incorporación supone numerosos procesos de socialización: la formación de vínculos afectivos, la adquisición de los valores, normas y conocimientos sociales, el aprendizaje de costumbres, roles y conductas que la sociedad transmite y exige cumplir a cada uno de sus miembros y la construcción de una forma personal de ser, porque finalmente cada persona es única". (Sánchez y otros, 2011, p. 15)

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis General**

Hi: El empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.

Ho: El empleo de juegos cooperativos no permitirá el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.

#### **3.2. Hipótesis Específicas**

Hi1: El empleo de juegos cooperativos mejora la dimensión intrapersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.

Hi2: El empleo de juegos cooperativos mejora la dimensión autorregulación en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.

Hi3: El empleo de juegos cooperativos mejora la dimensión interpersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.

Hi4: El empleo de juegos cooperativos mejora la dimensión discernimiento moral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Tipo y nivel de la investigación

Debido a la naturaleza del estudio, la hemos ubicado en el paradigma cuantitativo. En tal sentido, Herrera (2008), precisa que la investigación cuantitativa tiene como objetivo la recolección y el análisis de los datos de carácter numéricos con el propósito de realizar el procesamiento de los mismos en base a las fórmulas estadísticas. (p.52).

En base a lo afirmado por Kenduchi (2005), es preciso subrayar que el estudio corresponde al nivel pre experimental; porque podemos realizar la manipulación de la variable independiente con el objeto de producir efectos en la variable dependiente. En nuestra investigación se manipulan los juegos cooperativos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, incidiendo de manera directa en el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 años.

### 4.2. Diseño de la investigación

La investigación se orienta hacia el tipo experimental, precisamente a la clase pre experimental, la cual es citada en la clasificación que proponen Hernández, Fernández y Baptista (2010). También se tomó como grupo experimental a la sección conformada por niños y niñas de 5 años; con quienes trabajamos el empleo de los juegos cooperativos a fin de lograr el desarrollo socioafectivo. El esquema técnico es el siguiente:

G: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

Donde:

G = Grupo de estudio

O<sub>1</sub>= Aplicación del Pre test (lista de cotejo)

O<sub>2</sub>= Aplicación del Post test (lista de cotejo)

X = Fase experimental. (Juegos cooperativos)

### 4.3. Población y muestra

Considerando la aseveración de Tamayo (1997), la población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, en la cual la unidad de población posee una característica común. En el presente estudio, la población estuvo integrada por 34 niños y niñas de educación inicial de I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.

La muestra lo integraron 14 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.

Para configurarlo se asumió como criterios de inclusión los siguientes aspectos:

- Estar matriculados en el año lectivo.
- Asistencia regular a las sesiones de aprendizaje.

La muestra se grafica en el cuadro siguiente:

**Cuadro 1: Muestra de Estudio**

| Grupo  | Género  |         | TOTAL |
|--------|---------|---------|-------|
|        | Varones | Mujeres |       |
| 5 años | 6       | 8       | 14    |

*Fuente: Estadística de matrícula escolar 2018.*

### 4.4. Definición y operacionalización de variables

#### Definición de las variables

#### Variable independiente: juegos cooperativos

“Los juegos cooperativos tienen como rasgo definitorio la no existencia de vencedores y vencidos, ya que todas las personas participantes pueden ganar, sin necesidad de hacerlo a costa de que otra pierda. Así, en este tipo de actividades lúdicas todas las personas ganan cuando cooperan para obtener el objetivo grupal, por ello, todas juegan con todas, y no contra todas”. (Granados y Garayo, 2015, 23)

### **Variable dependiente: desarrollo socioafectivo**

“El desarrollo socio-afectivo es, en un sentido amplio, aquella dimensión evolutiva que se refiere a la incorporación de cada niño y niña que nace a la sociedad donde vive. Tal incorporación supone numerosos procesos de socialización: la formación de vínculos afectivos, la adquisición de los valores, normas y conocimientos sociales, el aprendizaje de costumbres, roles y conductas que la sociedad transmite y exige cumplir a cada uno de sus miembros y la construcción de una forma personal de ser, porque finalmente cada persona es única". (Sánchez y otros, 2011, p. 15)

### **Operacionalización de las variables**

| <b>Variable</b>                          | <b>Dimensiones</b>   | <b>Indicadores</b>   | <b>Ítems</b>      | <b>Instrumento</b> |
|--|----------------------|--|-------------------|--------------------|
| <b>V. I.<br/>Juegos cooperativos</b>     | Comunicación         | Empatía<br>Simétrica   |                   |                    |
|  | Relaciones sociales  | Sentido de pertenencia<br>Comportamientos  |                   |                    |
|  | Reglas               | Participación<br>Cooperación   |                   |                    |
| <b>V.D.<br/>Desarrollo socioafectivo</b> | Intrapersonal        | Evidencia regulación emocional en acciones<br>Manifiesta una adecuada autoestima<br>Manifiesta actitudes resilientes ante situaciones conflictivas | 1, 2, 3, 4, 5, 6  | Lista de cotejo    |
|  | Autorregulación      | Manifiesta empatía con sus compañeros<br>Coopera con sus compañeros<br>Asume responsabilidades   | 7, 8, 9, 10       |                    |
|  | Interpersonal        | Comunica sus ideas de manera adecuada<br>Utiliza los signos no verbales pertinentes<br>Escucha y respeta las normas y reglas                       | 11,12, 13, 14, 15 |                    |
|  | Discernimiento moral | Manifiesta sus ideas de manera democrática<br>Evidencia negociación ante ideas opuestas<br>Respeta las ideas de los demás.                         | 16, 17, 18        |                    |

#### **4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para realizar la recolección de información, considerando los datos claves, la técnica que se utilizó fue la observación. De acuerdo con Fabbri (2015), la observación es un proceso cuyo objetivo principal está orientada a la recolección de información acerca del objeto de estudio considerado. Esta recolección se orienta a realizar la actividad de codificación: porque la información recopilada se debe traducir mediante el empleo de un código que facilite la transmisión de alguien.

El instrumento específico utilizado para la recolección y registro de datos correspondió a la lista de cotejo, donde se propusieron los ítems a evaluar, considerando las dimensiones e indicadores de la variable dependiente, que viene a ser el desarrollo socioafectivo.

Para la elaboración del instrumento, se siguió el proceso deductivo que implica ir de la variable a sus dimensiones, luego a los indicadores y finalmente a los ítems o reactivos. Es así que se elaboró el instrumento de la lista de cotejo, en la cual se percibe una lógica y coherencia adecuada. Dicho instrumento se aplicó en el pre y post test, los ítems corresponden a las dimensiones e indicadores de la variable dependiente.

Dicho instrumento fue elaborado en base al marco teórico. Está constituido por 18 ítems.

Los valores considerados en la escala de calificación son:

1 es una apreciación “No”

2 es una apreciación “Sí”

Para el análisis se consideraron las siguientes escalas o baremos:



La validación se realizó empleando la evidencia relacionada con el contenido, mediante juicio de dos expertos, docentes de educación inicial con grado de Maestría, con experiencia en elaboración de instrumentos de evaluación.

La confiabilidad se realizó a través del muestreo no probabilístico por conveniencia, la muestra de estudio piloto estuvo conformada por 10 individuos de otra institución educativa. Empleando el método de consistencia interna mediante el coeficiente de “Alfa de Cronbach”, se encontró un valor de  $\alpha = 0,895$ , por lo cual el instrumento es considerado fiable, significando que al ser aplicada en reiteradas oportunidades los resultados serán los mismo.

#### **4.6. Plan de análisis**

Para la evaluación y valoración de los resultados del pre y post test se utilizaron los procedimientos estadísticos. La información recolectada fue sistematizada y organizada, empleándose los procedimientos de la estadística descriptiva para la elaboración de tablas y figuras estadísticas que sistematizan la información recopilada en la investigación. Para el procesamiento de los datos se empleó la hoja de cálculo Excel 2013 de Microsoft Office. Para la prueba de hipótesis se aplicó la estadística inferencial como la T de Student para confirmar la hipótesis.

#### 4.7. Matriz de consistencia

| Problema  | Objetivos  | Hipótesis   | Variables e indicadores  | Metodología  |
|---|--|---|--|--|
| <p>¿De qué manera el empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019?</p> | <p><b>General:</b><br/>Determinar la manera en que el empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.</p> <p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Verificar los efectos del empleo de juegos cooperativos para mejorar la dimensión intrapersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.</li> <li><input type="checkbox"/> Verificar los efectos del empleo de juegos cooperativos para mejorar la dimensión autorregulación en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.</li> <li><input type="checkbox"/> Verificar la influencia del empleo de juegos cooperativos para mejorar la dimensión interpersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.</li> <li><input type="checkbox"/> Verificar la influencia del empleo de juegos cooperativos para mejorar la dimensión discernimiento moral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.</li> </ul> | <p><b>General:</b><br/>El empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> El empleo de juegos cooperativos mejora la dimensión intrapersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.</li> <li><input type="checkbox"/> El empleo de juegos cooperativos mejora la dimensión autorregulación en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.</li> <li><input type="checkbox"/> El empleo de juegos cooperativos mejora la dimensión interpersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.</li> <li><input type="checkbox"/> El empleo de juegos cooperativos mejora la dimensión discernimiento moral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.</li> </ul> | <p>Juegos cooperativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Relaciones sociales</li> <li>- Reglas</li> </ul> <p>Desarrollo socioafectivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intrapersonal</li> <li>- Autorregulación</li> <li>- Interpersonal</li> <li>- Discernimiento moral</li> </ul> | <p>Nivel: Experimental</p> <p>Tipo: Aplicado.</p> <p>Diseño: pre experimental. El esquema técnico es el siguiente:</p> <p>G O1 X O2<br/>G = Grupo experimental<br/>O1= Pre test<br/>X = Fase experimental<br/>O2= Pos test</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Población: 20 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.</p> <p>Muestra: 14 niños de 5 años</p> <p>Técnica: Observación</p> |

#### **4.8. Principios éticos**

Considerando el Código de Ética de la investigación en la ULADECH (2016), se ha considerado los siguientes principios éticos: Protección de las personas, especialmente a los niños y niñas debido a su condición. El principio de Beneficencia, verificando y garantizando el bienestar de todos los niños y niñas. El principio de justicia, consideramos el criterio de equidad y el juicio razonable en la evaluación de los niños y niñas. También se consideró el principio de responsabilidad del investigador en el desarrollo del estudio en la confiabilidad y garantía de la información recolectada y procesada en función a los objetivos del estudio.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

#### 5.1.1. Resultados del pre y post test del Grupo Experimental

*Tabla 1*

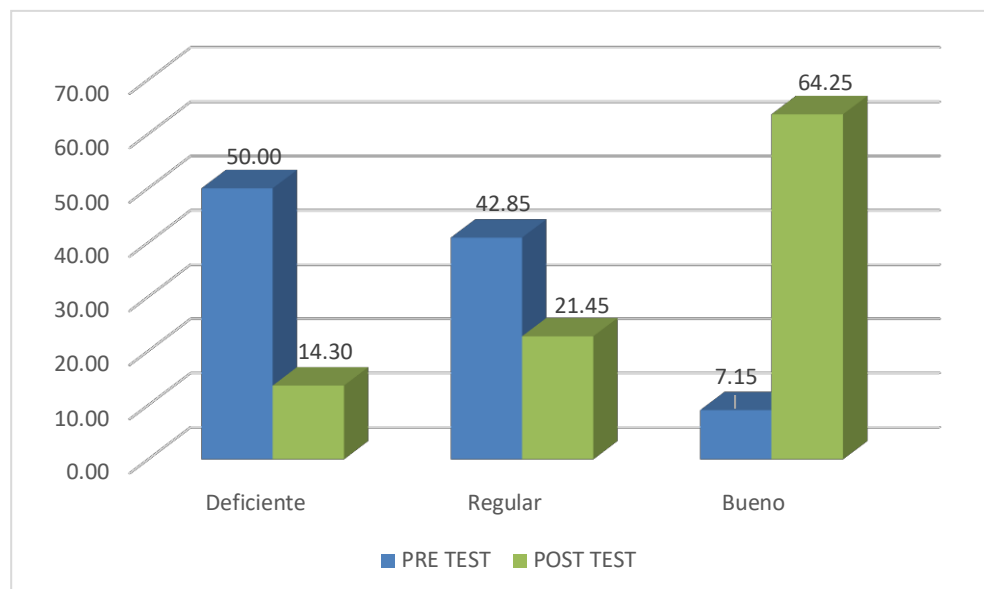
*Desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019*

| NIVELES      | PRE TEST   |            | POST TEST  |            |
|--------------|------------|------------|------------|------------|
|              | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Deficiente   | 7          | 50,00      | 2          | 14,30      |
| Regular      | 6          | 42,85      | 3          | 21,45      |
| Bueno        | 1          | 7,15       | 9          | 64,25      |
| <b>Total</b> | 14         | 100,00     | 14         | 100,00     |

**Fuente:** pre y post test aplicado a los niños y niñas de 5 años, 2019

*Gráfico 1*

*Desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019*



*Fuente: Tabla N° 01*

### **Análisis e interpretación:**

Verificando los datos obtenidos y presentados de manera sistemática en la tabla 1 y su respectivo gráfico, respecto al desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

Verificado la participación de los 14 estudiantes que constituyen el 100% de la muestra, en el pre test constatamos que el 50,00 %, se ubican en el nivel Deficiente; mientras que en el post test se verifica que el 64,25 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo socioafectivo en todas sus dimensiones.

En función a los resultados obtenidos, es preciso destacar que un porcentaje compuesto por la mayoría de los niños y niñas de 5 años alcanzaron un nivel Bueno de desarrollo de la socioafectividad; lo cual es el resultado de la exposición mediática a los juegos cooperativos, durante la realización de las sesiones de aprendizaje en las diferentes áreas, especialmente en psicomotricidad y personal social. Lo cual se confirma al realizar la contrastación de los datos obtenidos en el pre y el post test. En consecuencia, afirmamos que se produce una relación causa – efecto entre las variables.

**Tabla 2**

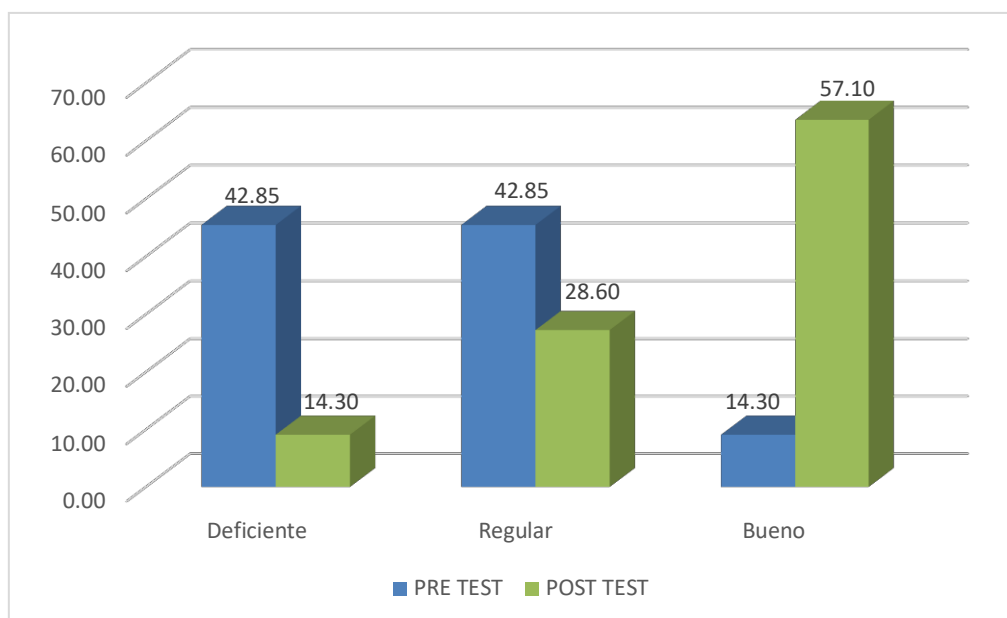
*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión intrapersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019*

| NIVELES      | PRE TEST   |            | POST TEST  |            |
|--------------|------------|------------|------------|------------|
|              | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Deficiente   | 6          | 42,85      | 2          | 14,30      |
| Regular      | 6          | 42,85      | 4          | 28,60      |
| Bueno        | 2          | 14,30      | 8          | 57,10      |
| <b>Total</b> | 14         | 100,00     | 14         | 100,00     |

**Fuente:** pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 5 años, 2019.

**Gráfico 2**

*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión intrapersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019*



*Fuente:* Tabla N° 02

### **Análisis e interpretación:**

Verificando los datos obtenidos y presentados de manera sistemática en la tabla 2 y su respectivo gráfico, respecto al desarrollo socioafectivo, en la dimensión intrapersonal, en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

Verificado la participación de los 14 estudiantes que constituyen el 100% de la muestra, en el pre test constatamos que el 42,85 %, se ubican en los niveles Deficiente y Regular; mientras que en el post test se verifica que el 57,10 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo socioafectivo en la dimensión intrapersonal.

En función a los resultados obtenidos, es preciso destacar que un porcentaje compuesto por la mayoría de los niños y niñas de 5 años alcanzaron un nivel Bueno de desarrollo de la socioafectividad, en la dimensión intrapersonal; lo cual es el resultado de la exposición mediática a los juegos cooperativos, durante la realización de las sesiones de aprendizaje en las diferentes áreas, especialmente en psicomotricidad y personal social. Lo cual se confirma al realizar la contrastación de los datos obtenidos en el pre y el post test. En consecuencia, afirmamos que se produce una relación causa – efecto entre las variables.

**Tabla 3**

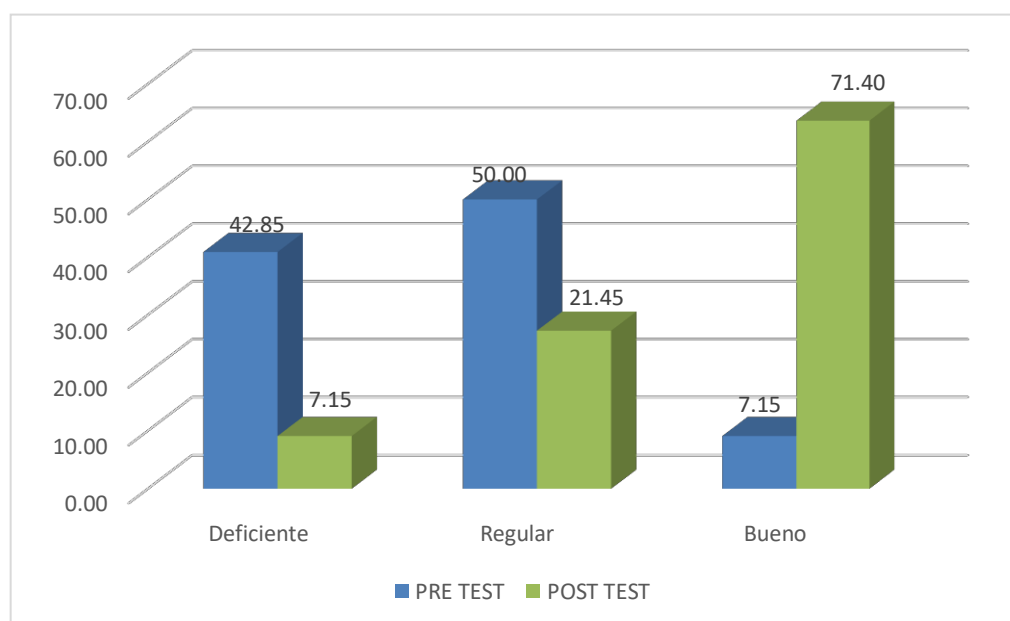
*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión autorregulación, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019*

| NIVELES      | PRE TEST   |            | POST TEST  |            |
|--------------|------------|------------|------------|------------|
|              | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Deficiente   | 6          | 42,85      | 1          | 7,15       |
| Regular      | 7          | 50,00      | 3          | 21,45      |
| Bueno        | 1          | 7,15       | 10         | 71,40      |
| <b>Total</b> | 14         | 100,00     | 14         | 100,00     |

**Fuente:** pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 5 años, 2019.

**Gráfico 3**

*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión autorregulación, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019*



*Fuente:* Tabla N° 03



### **Análisis e interpretación:**

Verificando los datos obtenidos y presentados de manera sistemática en la tabla 3 y su respectivo gráfico, respecto al desarrollo socioafectivo, en la dimensión autorregulación, en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

Verificado la participación de los 14 estudiantes que constituyen el 100% de la muestra, en el pre test constatamos que el 42,85 %, se ubican en el nivel Deficiente; mientras que en el post test se verifica que el 71,40 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo socioafectivo en la dimensión autorregulación.

En función a los resultados obtenidos, es preciso destacar que un porcentaje compuesto por la mayoría de los niños y niñas de 5 años alcanzaron un nivel Bueno de desarrollo de la socioafectividad, en la dimensión autorregulación; lo cual es el resultado de la exposición mediática a los juegos cooperativos, durante la realización de las sesiones de aprendizaje en las diferentes áreas, especialmente en psicomotricidad y personal social. Lo cual se confirma al realizar la contrastación de los datos obtenidos en el pre y el post test. En consecuencia, afirmamos que se produce una relación causa – efecto entre las variables.

**Tabla 4**

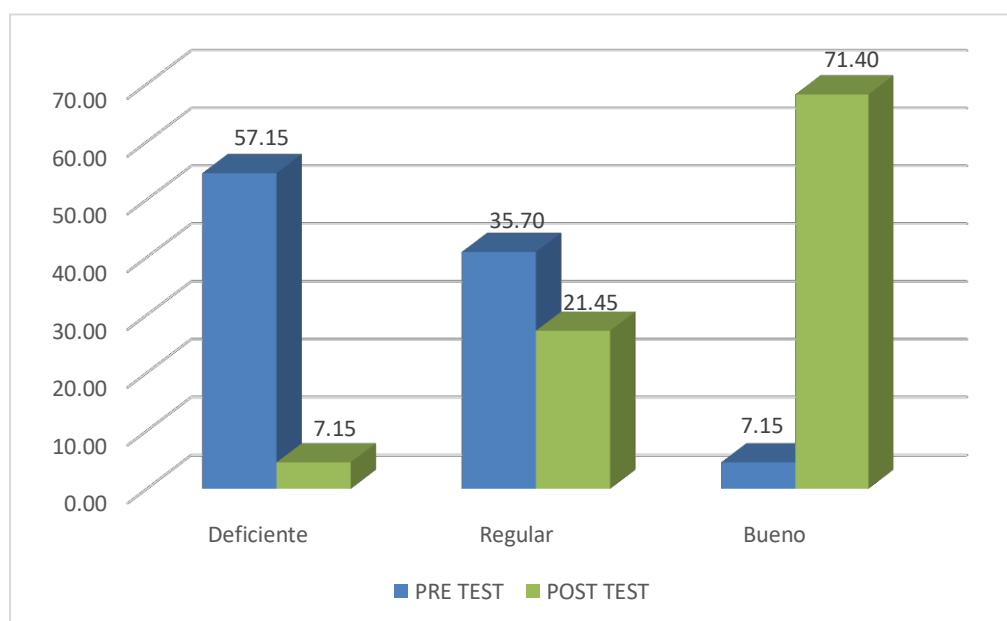
*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión interpersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019*

| NIVELES      | PRE TEST   |            | POST TEST  |            |
|--------------|------------|------------|------------|------------|
|              | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Deficiente   | 8          | 57,15      | 1          | 7,15       |
| Regular      | 5          | 35,70      | 3          | 21,45      |
| Bueno        | 1          | 7,15       | 10         | 71,40      |
| <b>Total</b> | 14         | 100,00     | 14         | 100,00     |

**Fuente:** pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 5 años, 2018.

**Gráfico 4**

*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión interpersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019*



*Fuente: Tabla N° 04*

### **Análisis e interpretación:**

Verificando los datos obtenidos y presentados de manera sistemática en la tabla 4 y su respectivo gráfico, respecto al desarrollo socioafectivo, en la dimensión interpersonal, en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

Verificado la participación de los 14 estudiantes que constituyen el 100% de la muestra, en el pre test constatamos que el 57,15 %, se ubican en el nivel Deficiente; mientras que en el post test se verifica que el 71,40 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo socioafectivo en su dimensión interpersonal.

En función a los resultados obtenidos, es preciso destacar que un porcentaje compuesto por la mayoría de los niños y niñas de 5 años alcanzaron un nivel Bueno de desarrollo de la socioafectividad, en la dimensión interpersonal; lo cual es el resultado de la exposición mediática a los juegos cooperativos, durante la realización de las sesiones de aprendizaje en las diferentes áreas, especialmente en psicomotricidad y personal social. Lo cual se confirma al realizar la contrastación de los datos obtenidos en el pre y el post test. En consecuencia, afirmamos que se produce una relación causa – efecto entre las variables.

**Tabla 5**

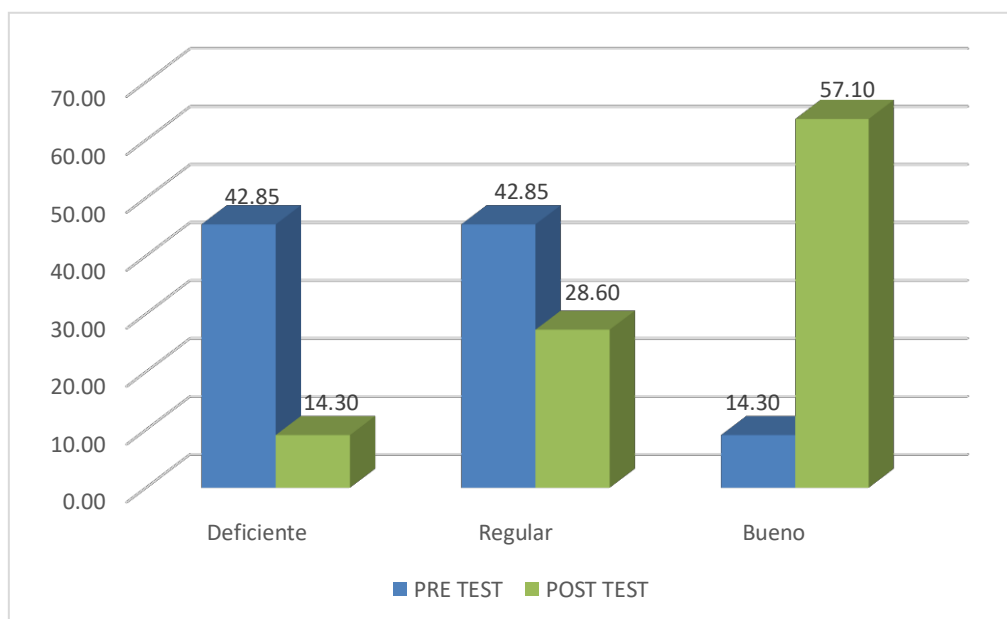
**Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión discernimiento moral, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019**

| NIVELES      | PRE TEST   |            | POST TEST  |            |
|--------------|------------|------------|------------|------------|
|              | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Deficiente   | 6          | 42,85      | 2          | 14,30      |
| Regular      | 6          | 42,85      | 4          | 28,60      |
| Bueno        | 2          | 14,30      | 8          | 57,10      |
| <b>Total</b> | 14         | 100,00     | 14         | 100,00     |

**Fuente:** pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 5 años, 2019.

**Gráfico 2**

**Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión discernimiento moral, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019**



*Fuente: Tabla N° 05*

### **Análisis e interpretación:**

Verificando los datos obtenidos y presentados de manera sistemática en la tabla 5 y su respectivo gráfico, respecto al desarrollo socioafectivo, en la dimensión discernimiento moral, en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

Verificado la participación de los 14 estudiantes que constituyen el 100% de la muestra, en el pre test constatamos que el 42,85 %, se ubican en los niveles Deficiente y Regular; mientras que en el post test se verifica que el 57,10 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo socioafectivo en su dimensión discernimiento moral.

En función a los resultados obtenidos, es preciso destacar que un porcentaje compuesto por la mayoría de los niños y niñas de 5 años alcanzaron un nivel Bueno de desarrollo de la socioafectividad, en la dimensión discernimiento moral; lo cual es el resultado de la exposición mediática a los juegos cooperativos, durante la realización de las sesiones de aprendizaje en las diferentes áreas, especialmente en psicomotricidad y personal social. Lo cual se confirma al realizar la contrastación de los datos obtenidos en el pre y el post test. En consecuencia, afirmamos que se produce una relación causa – efecto entre las variables.

### 5.1.2. Resultados de la prueba T Student

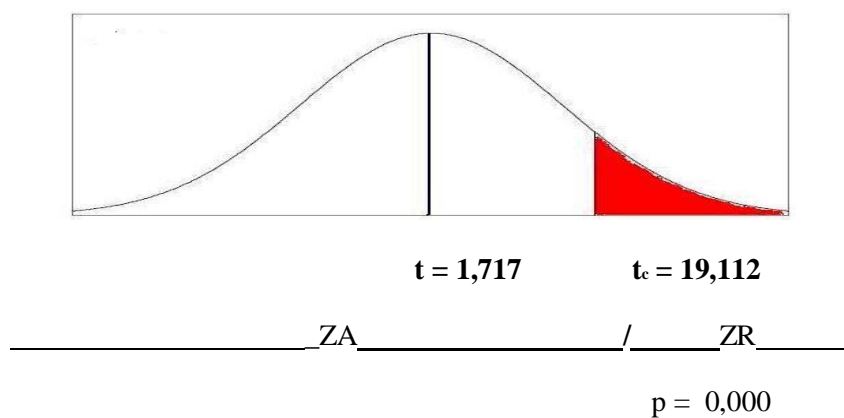
**Tabla 6**

**Resultado de la Prueba T Student para demostrar la influencia de los juegos cooperativos para lograr mejorar el nivel del desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N439 – Catayoc – Chavín, 2019**

| Prueba T Student para una muestra |                 |                    |                 |                         |                  |
|-----------------------------------|-----------------|--------------------|-----------------|-------------------------|------------------|
| Formulación de hipótesis          | Valor observado | Grados de libertad | Nivel Sig.      | Nivel Sig. Experimental | Decisión         |
|                                   |                 |                    |                 |                         | $p < 0,05$       |
| $H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$     | $t_0 = 19,154$  | gl.= 22            | $\alpha = 0,05$ | $p = 0,000$             | Se rechaza $H_0$ |
| $H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$     |                 |                    |                 |                         |                  |

Fuente: Tabla N° 05

**Gráfico 5: T – Student**



Fuente: Tabla N° 05

## DESCRIPCIÓN

Los resultados que se muestran en la tabla N° 05 se refieren a los datos obtenidos a partir de la prueba de hipótesis; en dichos resultados se destaca la diferencia notoria entre los resultados que se obtuvieron los niños y niñas, comparando el pre test y el post test. La diferencia marcada entre ambos resultados lo valida la Prueba T – Student, que sustenta dicha diferencia en relación al desarrollo de la socioafectividad. Los resultados se han generado en un nivel de significancia experimental ( $p = 0,000$ ), inferior al nivel de significancia fijado por el investigador ( $\alpha = 0,05$ ); por lo tanto, en función a estos resultados, se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ . Entonces podemos concluir que el empleo oportuno y, adecuadamente dirigido, de los juegos cooperativos, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje del programa experimental, mejora de manera significativa el nivel de desarrollo socioafectivo en todas sus dimensiones (conciencia emocional, autovaloración, autorregulación y automotivación), en los niños de cinco años en la I.E.I N° 439 – Catayoc – Chavín, en los resultados verificados en el post test respecto al pre test, alcanzando niveles de confianza del 95%. Por las razones expuestas, se determina que la influencia de los juegos cooperativos, realizados oportunamente, mejora el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de cinco años de la muestra de estudio.

### 5.2. Análisis de Resultados

El objetivo general de la presente investigación plantea determinar la manera en que el empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 439 – Catayoc – Chavín, 2019; y observando los resultados, precisamos que de los 14 niños y niñas que representan el 100% de la muestra de estudio,

en el grupo de investigación, en el pre test constatamos que el 50,00 %, se ubican en el nivel Deficiente; mientras que en el post test se verifica que el 64,25 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo socioafectivo en todas sus dimensiones; estos resultados concuerdan con los obtenidos por Clavijo (2015), quien arriba a la siguiente conclusión: los juegos cooperativos disminuyen los actos violentos, debido a que el alumno asume el papel del otro, entendiéndolo e identificándose con el compañero. Se identificaron las conductas violentas más frecuentes en la Institución Educativa Nidia Quintero Turbay, donde se evidenció que la violencia física y verbal son las más recurrentes durante la clase de Educación Física. También el asumir una actitud de trabajo en equipo entre estudiante, profesores y en lo posible la familia permite dar solución a las problemáticas detectadas en las relaciones interpersonales, y se establecen dinámicas teóricas y prácticas que fueron aplicadas desde la clase de educación física donde se crearon ambientes de reflexión respecto a modo de proceder de cada uno y como éste afecta notablemente la emocionalidad del otro. Pero, contrasta con los obtenidos por Cornejo (2015), quien concluye que Las habilidades sociales de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la I. E. N° 5186 República de Japón Puente Piedra, 2015, el 3 % muestran una habilidad social en nivel bajo, el 75,8 % regular y el 21,2 % alta. Al respecto Sánchez, L., Bilbao, I., Rebollo, M. y Barón, M. (2001), "El desarrollo socio-afectivo es, en un sentido amplio, aquella dimensión evolutiva que se refiere a la incorporación de cada niño y niña que nace a la sociedad donde vive. Tal incorporación supone numerosos procesos de socialización: la formación de vínculos afectivos, la adquisición de los valores, normas y conocimientos sociales, el aprendizaje de costumbres, roles y conductas que la sociedad transmite y exige cumplir a cada uno de sus miembros y la construcción de una forma personal de ser, porque finalmente cada persona es única. Y como lo establecen Quintero y Leiva ((2016), en los primeros años de vida, en el cerebro humano las conexiones



neuronales se forman con mucha más rapidez que durante el resto de la vida. Por lo cual, los procesos de aprendizaje se producen en esta etapa con mayor facilidad que en cualquier otro momento posterior. La primera infancia ofrece una oportunidad única de poner en marcha el desarrollo y educación de las capacidades emocionales y afectivas. Por ello, no es de extrañar que el estudio científico actual de la dimensión afectiva haya contribuido al apoyo de una pedagogía en que la génesis del pensamiento y la inteligencia no son sino aspectos de una interacción global, que encauza, en gran medida, la dimensión afectiva del infante. El infante estará más abierto y disponible a la actividad intelectual cuanto mejor se resuelva su necesidad de seguridad y afecto. En definitiva, la vida afectiva del infante/a es la base de la vida afectiva del adulto, de su carácter y personalidad.

## VI. CONCLUSIONES

Se pudo demostrar que existe una influencia directa del empleo de juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019, ya que en el pre test constatamos que el 50,00 %, se ubican en el nivel Deficiente; mientras que en el post test se verifica que el 64,25 % se ubican en el nivel Bueno. Además, se observa que el valor observado es 19, 154 mientras que el valor tabular es 1,717, por ende, se confirma la hipótesis de investigación.

Se verificó la mejora de la dimensión intrapersonal, debido a que en el pre test constatamos que el 42,85 %, se ubican en los niveles Deficiente y Regular; mientras que en el post test se verifica que el 57,10 % se ubican en el nivel Bueno.

Según los resultados de la tabla 3, se verificó que los juegos cooperativos elevaron el nivel de la autorregulación en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019, ya que los resultados fueron: en el pre test constatamos que el 42,85 %, se ubican en el nivel Deficiente; mientras que en el post test se verifica que el 71,40 % se ubican en el nivel Bueno

Se verificó que la influencia positiva de los juegos cooperativos mejoró el nivel de la dimensión interpersonal en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019; pues la tabla 4 muestra los siguientes resultados: en el pre test constatamos que el 57,15 %, se ubican en el nivel Deficiente; mientras que en el post test se verifica que el 71,40 % se ubican en el nivel Bueno.

Según los resultados de la tabla 5, se verificó que en el pre test constatamos que el 42,85 %, se ubican en los niveles Deficiente y Regular; mientras que en el post test se verifica que el 57,10 % se ubican en el nivel Bueno, en consecuencia, los juegos cooperativos elevaron el nivel del discernimiento moral en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 439 – Catayoc – Chavín, 2019.

## ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Finalizando la investigación, en relación al uso de los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de los niveles socioafectivos, podemos precisar las siguientes recomendaciones:

Los juegos cooperativos deben ser implementados durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en educación inicial; pues permite que los niños y niñas se puedan expresar autónomamente en las dimensiones de lo socioafectivo, expresando su interioridad de manera persistente.

El uso adecuado de los diversos tipos de juegos cooperativos permitirá que se desarrolle apropiadamente lo socioafectivo, motivo por el cual sugerimos que todos los docentes los utilicen en forma constante al desarrollar sus sesiones es necesario que todos los docentes de educación inicial puedan capacitarse en el empleo adecuado de los diversos juegos cooperativos, porque constituyen una alternativa múltiple de actividades que facilitan el desarrollo y consolidación de lo socioafectivo en los niños y niñas.

Es necesario que los directores de las instituciones educativas de educación inicial realicen un programa de implementación a sus docentes en los diversos ambientes empleando diversos recursos y materiales adecuadamente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Álvarez, M., Becerra, M. y Meneses, F. (2004). El desarrollo social y afectivo en los niños de primer ciclo básico. (Tesis de grado). Chile: Universidad Mayor.
- Arranz, E. (2010) Juegos cooperativos para la educación infantil. México: Trillas.
- Aronso, E. (2000). El animal social. Madrid: Alianza
- Benavides, E. (2012). Vínculos afectivos: formación, desarrollo pérdida. Madrid: Morata.
- Bernuy, J y Flores, L. (2011). Aplicación del Programa de Educación Emocional para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa N° 88404 “Las Delicias” de Nuevo Chimbote. Chimbote: ULADECH.
- Blázquez, O. y otros (2016). Desarrollo socioafectivo. Toledo: ARAN
- Camacho, L. (2012) El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Lima: PUCP.
- Cárdenas, M. y Rodríguez, I. (2016). Programas de desarrollo social/afectivo para alumnos con problemas de conducta. Aguas Calientes: IEA.
- Cifuentes, D. (2015). Desarrollo socioafectivo. Primera infancia. Tenerife: Universidad de La Laguna.
- Clavijo, M. (2015). los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del Colegio Nidia Quintero Turbay. Bogotá: Universidad Libre de Colombia.
- Cornejo, M. (2015). Las habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 5186 República de Japón, UGEL 04 - Puente Piedra – 2015. Lima: UCV.

- Cruz, D. y Lucena, M. (2015). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. Barcelona: IICID.
- Delgado, F. y Del Campo, P. (2003). Sacando jugo al juego: guía para vivir jugando. Barcelona: integral
- Dobler, H. (2008). Juegos menores. Ciudad de la habana: PP.
- Garaigordobil, M. (2007). Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años. Madrid: Pirámide.
- Giraldo, J. (2005). Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen. Barcelona: Oceano Ambar
- Granados, N y Garayo, A. (2015). Juegos cooperativos: Aprender a cooperar, cooperar para aprender. Barcelona: CIU.
- Guitart, R. (2005): “Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no Competitivos” (3ª Ed.). Barcelona: Grao.
- Hernández, J. (2005). Desarrollo del niño. México: McGraw-Hill.
- INEI (2016). Informe sobre la violencia en el Perú. Lima: INEI.
- Iskra, J. (2012). Sociología de la Infancia: las niñas y los niños como actores sociales. Revista de Sociología, 81-102
- Jares, X. (2002). El placer de jugar juntos. Madrid: CCS
- Marchesi, J. y Coll, P. (2004). Desarrollo psicológico y educación. Madrid: Alianza Editorial.
- Martín, M. y Alonso, S. (2011). Desarrollo socioafectivo. Madrid: Ministerio de Educación.
- Moreno, J. (2002). La educación infantil, descubrimiento de sí mismo y del entorno, 0-6 años. Barcelona: Editorial Paidotribo.

- Nunes de la Almeida, P. (2005). Educación lúdica: técnicas y juego pedagógicos. Santa Fé de Bogotá: San Pablo
- Orlick, T. (2006). Juegos cooperativos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición. Madrid: Popular
- Papalia, E. y Duskin, R. (2004). Psicología de desarrollo humano. México: McGraw Hill.
- Perales, F. y otros (2014). Desarrollo socioafectivo y convivencia escolar. Jalisco: ITESO.
- Perez, J. (2008). El juego en equipo. Aprendiendo entre iguales. Madrid: Longman
- Quintero, L. y Montenegro, M. (2015). Desarrollo emocional y afectivo en la primera infancia. México: UNAD.
- Rashta, A. (2017). Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 – Centenario Independencia – 2017. Huaraz: ULADECH.
- Rodríguez, J. (2007). El Diagnóstico para el tratamiento de los trastornos mentales y psicopedagógico del niño. San José, Costa Rica: EUNED.
- Robbins, S. (1999). Poder sin límites. Madrid: Cátedra.
- Romagnoli, M. y Valdés, E. (2007). Cómo desarrollar habilidades sociales en los niños. Madrid: Vincen Vives.
- Rutz, E. (2013). El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo pre escolar. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Saldaña, C. y Reátegui, S. (2017). El rol de las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo: el aprendizaje basado en proyectos. Lima: PUCP.
- Sánchez, F., Bilbao, I., Rebollo, M. y Barón, M., (2001)

Sera, R. (2013). *Habilidades sociales: educar hacia la autorregulación*. Barcelona: Horsori Editorial SL.

Shapiro, M. (2012). *Psicología Educativa*. México: Pearson Educación.

Soler, V. (2016). *Desarrollo socioafectivo*. Madrid: Editorial Síntesis.

UNICEF (2007). *Informe del decenio*. París: Unicef.

Urquijo, C. (2017). *Habilidades Sociales y Autocontrol en la Adolescencia*. Barcelona: Martínez Roca

Velásquez, M. (2001). *Desarrollo Socioafectivo*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá.



# **ANEXOS**

**ANEXO N° 1: Base de datos**

**Matriz de consolidación de Pre test aplicado a los niños de 05 años de la I.E.I N° 439**

| <b>PRE-TEST VARIABLE: DESARROLLO SOCIOAFECTIVO</b> |                          |          |          |          |          |          |                            |          |          |           |                          |           |           |           |           |                                 |           |           | <b>TOTAL</b> |
|--|--------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------------------------|----------|----------|-----------|--------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------------------|-----------|-----------|--------------|
| <b>N°</b>  | <b>D1: Intrapersonal</b> |          |          |          |          |          | <b>D2: Autorregulación</b> |          |          |           | <b>D3: Interpersonal</b> |           |           |           |           | <b>D3: Discernimiento moral</b> |           |           |              |
|  | <b>1</b>                 | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>7</b>                   | <b>8</b> | <b>9</b> | <b>10</b> | <b>11</b>                | <b>12</b> | <b>13</b> | <b>14</b> | <b>15</b> | <b>16</b>                       | <b>17</b> | <b>18</b> |              |
| 1  | 1                        | 1        | 1        | 1        | 1        | 1        | 1                          | 1        | 1        | 1         | 1                        | 1         | 1         | 1         | 1         | 1                               | 1         | 1         | 18           |
| 2  | 1                        | 1        | 1        | 1        | 1        | 1        | 1                          | 1        | 1        | 1         | 2                        | 1         | 2         | 1         | 1         | 1                               | 1         | 2         | 21           |
| 3  | 1                        | 2        | 1        | 2        | 1        | 2        | 1                          | 2        | 1        | 2         | 1                        | 1         | 1         | 1         | 2         | 2                               | 1         | 1         | 25           |
| 4  | 1                        | 1        | 1        | 1        | 1        | 1        | 2                          | 1        | 1        | 1         | 1                        | 1         | 1         | 1         | 2         | 1                               | 1         | 1         | 20           |
| 5  | 1                        | 1        | 2        | 1        | 2        | 1        | 1                          | 1        | 2        | 1         | 1                        | 2         | 1         | 2         | 2         | 1                               | 2         | 1         | 25           |
| 6  | 1                        | 1        | 1        | 1        | 1        | 1        | 1                          | 1        | 1        | 1         | 1                        | 1         | 2         | 1         | 2         | 1                               | 1         | 1         | 20           |
| 7  | 1                        | 1        | 1        | 1        | 1        | 1        | 1                          | 1        | 1        | 1         | 1                        | 1         | 1         | 2         | 1         | 1                               | 1         | 1         | 19           |
| 8  | 1                        | 1        | 1        | 1        | 1        | 2        | 2                          | 2        | 1        | 2         | 1                        | 1         | 1         | 2         | 1         | 1                               | 1         | 1         | 23           |
| 9  | 1                        | 1        | 1        | 1        | 1        | 2        | 1                          | 1        | 2        | 1         | 1                        | 2         | 2         | 2         | 1         | 1                               | 2         | 2         | 25           |
| 10   | 1                        | 1        | 1        | 1        | 1        | 1        | 1                          | 1        | 2        | 1         | 2                        | 1         | 1         | 1         | 1         | 2                               | 1         | 1         | 21           |
| 11   | 1                        | 1        | 1        | 2        | 1        | 2        | 2                          | 1        | 2        | 1         | 2                        | 1         | 2         | 2         | 1         | 2                               | 1         | 2         | 27           |
| 12   | 2                        | 1        | 1        | 2        | 1        | 1        | 1                          | 2        | 1        | 2         | 1                        | 1         | 1         | 1         | 2         | 1                               | 1         | 2         | 24           |
| 13   | 2                        | 2        | 2        | 2        | 2        | 2        | 1                          | 2        | 2        | 2         | 1                        | 1         | 2         | 2         | 2         | 1                               | 2         | 1         | 31           |
| 14   | 1                        | 2        | 2        | 2        | 2        | 1        | 2                          | 2        | 1        | 1         | 1                        | 1         | 1         | 1         | 1         | 2                               | 1         | 2         | 26           |

**Matriz de consolidación de Post test aplicado a los niños de 05 años de la I.E.I N° 439**

| POST-TEST VARIABLE: DESARROLLO SOCIOAFECTIVO |                   |   |   |   |   |   |                     |   |   |    |                   |    |    |    |    |                          |    |    | TOTAL |
|--|-------------------|---|---|---|---|---|---------------------|---|---|----|-------------------|----|----|----|----|--------------------------|----|----|-------|
| N°   | D1: Intrapersonal |   |   |   |   |   | D2: Autorregulación |   |   |    | D3: Interpersonal |    |    |    |    | D3: Discernimiento moral |    |    |       |
|  | 1                 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7                   | 8 | 9 | 10 | 11                | 12 | 13 | 14 | 15 | 16                       | 17 | 18 |       |
| 1  | 1                 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1                   | 2 | 1 | 1  | 1                 | 2  | 1  | 2  | 1  | 1                        | 1  | 1  | 23    |
| 2  | 1                 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2                   | 2 | 2 | 2  | 2                 | 2  | 2  | 1  | 2  | 2                        | 2  | 2  | 34    |
| 3  | 1                 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2                   | 2 | 2 | 2  | 2                 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2                        | 2  | 2  | 35    |
| 4  | 2                 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2                   | 1 | 1 | 2  | 2                 | 1  | 2  | 1  | 2  | 1                        | 2  | 1  | 28    |
| 5  | 2                 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2                   | 2 | 2 | 2  | 2                 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2                        | 2  | 2  | 36    |
| 6  | 2                 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2                   | 2 | 1 | 2  | 2                 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2                        | 2  | 2  | 34    |
| 7  | 1                 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1                   | 1 | 1 | 1  | 1                 | 1  | 1  | 2  | 1  | 1                        | 2  | 1  | 23    |
| 8  | 1                 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2                   | 2 | 1 | 2  | 2                 | 1  | 2  | 2  | 1  | 1                        | 2  | 1  | 28    |
| 9  | 2                 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2                   | 2 | 2 | 2  | 1                 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2                        | 2  | 2  | 34    |
| 10   | 2                 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2                   | 1 | 2 | 2  | 2                 | 1  | 2  | 2  | 2  | 2                        | 1  | 2  | 33    |
| 11   | 1                 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2                   | 2 | 2 | 2  | 2                 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2                        | 2  | 2  | 35    |
| 12   | 2                 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1                   | 1 | 1 | 2  | 1                 | 1  | 1  | 1  | 2  | 1                        | 1  | 2  | 24    |
| 13   | 2                 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1                   | 2 | 2 | 2  | 1                 | 2  | 2  | 2  | 2  | 2                        | 2  | 1  | 33    |
| 14   | 1                 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2                   | 2 | 1 | 1  | 1                 | 1  | 1  | 1  | 1  | 2                        | 1  | 2  | 26    |

## ANEXO N° 2: Instrumento de recojo de información

### LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial N° 439.
- 1.2. Lugar: Catayoc – Chavín.
- 1.3. Edad: 5 años Sección: Única Fecha: Marzo de 2019

#### II. OBJETIVO:

Conocer el nivel de desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 439 – Catayoc – Chavín.

#### III. CONTENIDO

| N°<br>Ord | ÍTEMS   | VALORACIÓN |        |
|-----------|---|------------|--------|
|           |   | SÍ (2)     | NO (1) |
|           | <b>INTRAPERSONAL</b>                                    |            |        |
| 01        | Controlar sus rabietas ante una situación               |            |        |
| 02        | Asume su valor como una persona especial                |            |        |
| 03        | Confía en sus acciones                                  |            |        |
| 04        | Muestra motivación cuando participa en un juego         |            |        |
| 05        | Demuestra motivación al jugar                           |            |        |
| 06        | Acepta la derrota en un juego                           |            |        |
|           | <b>AUTORREGULACIÓN</b>                                  |            |        |
| 07        | Acepta la propuesta de sus compañeros                   |            |        |
| 08        | Muestra solidaridad con sus compañeros                  |            |        |
| 09        | Asume su rol en el equipo de juego                      |            |        |
| 10        | Reconoce cuando ha ofendido a su compañero              |            |        |
|           | <b>INTERPERSONAL</b>                                    |            |        |
| 11        | Conversa con horizontalidad utilizando palabras amables |            |        |
| 12        | Emplea gestos y ademanes adecuados                      |            |        |
| 13        | Utiliza adecuadamente el tono de su voz                 |            |        |
| 14        | Escucha las indicaciones del equipo con atención        |            |        |
| 15        | Se adecúa al grupo en el que participa                  |            |        |
|           | <b>DISCERNIMIENTO MORAL</b>                             |            |        |
| 16        | Propone ideas que mejoran el juego en equipo            |            |        |
| 17        | Acepta la opinión de los demás                          |            |        |
| 18        | Cumple las decisiones acordadas en el equipo            |            |        |

#### IV. OBSERVACIONES.

---



---



---

### ANEXO N° 3: Validación del instrumento de recojo de información



#### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO

**INSTRUCCIONES:** Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

| DETERMINANTES DE LA VARIABLE:<br>(Dependiente)              | PERTINENCIA<br>¿La habilidad o conocimiento<br>medido por este reactivo es....? |                          |                 | ADECUACIÓN (*)<br>¿Está adecuadamente<br>formulada para los<br>estudiantes a aplicar? |   |   |   |   |
|---|---|--------------------------|-----------------|---|---|---|---|---|
|   | Esencial  | Útil pero no<br>esencial | No<br>necesaria | 1   | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>I. DIMENSIÓN: INTRAPERSONAL</b>                          |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 1. Controlar sus rabietas ante una situación                | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 2. Asume su valor como una persona especial                 | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 3. Confía en sus acciones                                   | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 4. Muestra motivación cuando participa en un juego          | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 5. Muestra actividad y participación cuando juega           | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 6. Muestra tranquilidad en la derrota en un juego           | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| <b>II. DIMENSIÓN: AUTORREGULACIÓN</b>                       |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 7. Acepta la propuesta de sus compañeros                    | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 8. Muestra solidaridad con sus compañeros                   | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 9. Asume su rol en el equipo de juego                       | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 10. Reconoce cuando ha ofendido a su compañero              | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| <b>III. DIMENSIÓN: INTERPERSONAL</b>                        |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 11. Conversa con horizontalidad utilizando palabras amables | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |

|  |   |  |  |  |  |  |  |  |   |
|--|---|--|--|--|--|--|--|--|---|
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 12. Emplea gestos y ademanes adecuados               | X |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 13. Utiliza adecuadamente el tono de su voz          | X |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 14. Escucha las indicaciones del equipo con atención | X |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 15. Se adecúa al grupo en el que participa           | X |  |  |  |  |  |  |  | X |
| <b>IV. DIMENSIÓN: DISCERNIMIENTO MORAL</b>           |   |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 16. Propone ideas que mejoran el juego en equipo     | X |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 17. Acepta la opinión de los demás o.                | X |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 18. Cumple las decisiones acordadas en el equipo     | X |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |   |

| VALORACIÓN GLOBAL:   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|---|---|---|---|---|
| <b>¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?</b> |   |   |   |   |   |
| Comentario:<br>El instrumento cumple las especificaciones técnicas.          |   |   |   |   |   |



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**  
**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO**  
**SOCIOAFECTIVO**

**INSTRUCCIONES:** Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\* ) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

| DETERMINANTES DE LA VARIABLE:<br>(Dependiente)              | PERTINENCIA<br>¿La habilidad o conocimiento<br>medido por este reactivo es....? |                          |                 | ADECUACIÓN (*)<br>¿Está adecuadamente<br>formulada para los<br>estudiantes a aplicar? |   |   |   |   |
|---|---|--------------------------|-----------------|---|---|---|---|---|
|   | Esencial  | Útil pero no<br>esencial | No<br>necesaria | 1   | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>I. DIMENSIÓN: INTRAPERSONAL</b>                          |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 1. Controlar sus rabietas ante una situación                | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 2. Asume su valor como una persona especial                 | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 3. Confía en sus acciones                                   | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 4. Muestra motivación cuando participa en un juego          | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 5. Muestra actividad y participación cuando juega           | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 6. Muestra tranquilidad en la derrota en un juego           | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| <b>II. DIMENSIÓN: AUTORREGULACIÓN</b>                       |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 7. Acepta la propuesta de sus compañeros                    | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 8. Muestra solidaridad con sus compañeros                   | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 9. Asume su rol en el equipo de juego                       | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 10. Reconoce cuando ha ofendido a su compañero              | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |
| Comentario:   |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| <b>III. DIMENSIÓN: INTERPERSONAL</b>                        |   |                          |                 |   |   |   |   |   |
| 11. Conversa con horizontalidad utilizando palabras amables | X   |                          |                 |   |   |   |   | X |

|  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |   |
|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|---|
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 12. Emplea gestos y ademanes adecuados               | X |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 13. Utiliza adecuadamente el tono de su voz          | X |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 14. Escucha las indicaciones del equipo con atención | X |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 15. Se adecúa al grupo en el que participa           | X |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
| <b>IV. DIMENSIÓN: DISCERNIMIENTO MORAL</b>           |   |  |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 16. Propone ideas que mejoran el juego en equipo     | X |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 17. Acepta la opinión de los demás o.                | X |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |   |
| 18. Cumple las decisiones acordadas en el equipo     | X |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
| Comentario:  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |   |

| VALORACIÓN GLOBAL:  |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   |   |   |   |   |   |
| Comentario:   |   |   |   |   |   |
| Instrumento adecuado  |   |   |   |   |   |



*[Handwritten signature]*

María Agoberta Jaimes Olortegui



## ANEXO N° 4: Constancia de aplicación

"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL  
N°439-CATAYOC DEL DISTRITO DE CHAVIN DE HUANTAR,  
PROVINCIA DE HUARI, QUIEN SUSCRIBE.

### CERTIFICA

Que la alumna: OSORIO CADILLO, JUSTINA, del X Ciclo de la Universidad Privada: CENTRO-ULADECH-HZ. De la Especialidad de Educación Inicial, ha realizado cumpliendo puntualidad, dedicación y responsabilidad satisfactoriamente en la aplicación de un Pre-Test y un Pos - Test titulado "LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO" dirigido a los niños y niñas de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°439- Catayoc a partir del 03 de setiembre al 21 de diciembre del 2018.

Se expide el presente documento en merito a la verdad a petición de la interesada para los fines convenientes.

Catayoc, 2018.



## ANEXO N° 5: Sesiones de aprendizaje

### SESIONES DE APRENDIZAJE N°01

#### JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO.

#### DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “Jugamos a la papa se quema”
- área : Personal social
- Institución Educativa : I.E.I N° 439 CATAYOC – CHAVÍN PROVINCIA DE HUARI
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : OSORIO CADILLO JUSTINA.
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Al finalizar la sesión, los niños y las niñas de desarrollar su socioafectivo mediante el juego cooperativo

| ÁREA                          | COMPETENCIAS/<br>CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES   | INST. DE<br>EVALUACIÓN  |
|-------------------------------|--|--|--|---|
| Personal Social               | <p><b>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</b></p> <p>. Interactúa con todas las personas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumido</li> </ul> | <p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Lista de cotejo</li> </ul> |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b> |  | <b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>  |  |   |

|   |   |
|---|---|
| <b>enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa.</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes</li> </ul> |
|---|---|

**MATERIALES /RECURSOS**

| MATERIALES /RECURSOS   |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Música, pelota de trapo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Colores</li> <li>▪ Hojas bond</li> </ul> |

**MOMENTOS DE LA SESIÓN**

**INICIO (15 minutos)**

- Escuchan la canción pim pom
- Se interroga:
- ¿de qué trato la canción? ¿Qué les gusto de la ronda?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:
- ¿Cómo son los sonidos rápidos? ¿Cómo son los sonidos lentos? ¿serán iguales los dos?, ¿les gustaría jugar con los sonidos?

**DESARROLLO (20 minutos)**

- La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a la papa se quemas
- La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos.
- La docente pide a un niño vendarse los ojos y decir en voz fuerte la papa se quema, la papa se quema primero rápido y, luego despacio, luego rápido hasta terminar.

**CIERRE (10 minutos)**

- Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron.
- Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?
- **Los niños realizan la hoja de aplicación**

## SESIONES DE APRENDIZAJE N°2

### JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO

#### DATOS INFORMATIVOS

- Tema : JUEGO DE LOS ABRAZOS MUSICALES”
- área : Personal social
- Institución Educativa : I.E.I N° 439 CATAYOC – CHAVÍN PROVINCIA DE HUARI
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : OSORIO CADILLO JUSTINA.
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de desarrollar su socioafectivo mediante el juego cooperativo

| ÁREA   | COMPETENCIAS/<br>CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES   | INST. DE<br>EVALUACIÓN  |
|--|--|--|--|---|
| Personal Social                                      | <p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>-Interactúa con todas las personas. •<br/>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros.</li> </ul> | <p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Lista de cotejo</li> </ul> |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>                        |  | <b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>  |  |   |
| enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa. |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes</li> </ul>                      |  |   |

#### MATERIALES /RECURSOS

#### MATERIALES /RECURSOS

|          |                           |
|----------|---------------------------|
| ▪ Música | ▪ Colores<br>▪ Hojas bond |
|----------|---------------------------|

### MOMENTOS DE LA SESIÓN

#### INICIO (15 minutos)

##### Motivación:

- la docente pone una música infantil e invita a bailar a los niños

- Se interroga:
- ¿les gusta la música?

Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:

- ¿Cómo nos saludamos los amigos?
- ¿les gusta que los amigos les den abrazos? ¿que sienten cuando una amiga o amigo los abraza?

#### DESARROLLO (20 minutos)

- Se anuncia el propósito de la clase.
- la música suena a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazado).

#### CIERRE (10 minutos)

- Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron.
  - Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?
- **Los niños realizan la hoja de aplicación**

### SESIONES DE APRENDIZAJE N°3

#### JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO

##### DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “JUEGO COOPERATIVO EL DIBUJO”
- área : Personal social
- Institución Educativa : I.E.I N° 439 CATAYOC – CHAVÍN PROVINCIA DE HUARI
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : OSORIO CADILLO JUSTINA
- Tiempo : 45 minutos

##### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de desarrollar su socioafectivo mediante el juego cooperativo

| ÁREA   | COMPETENCIAS/<br>CAPACIDADES  | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES   | INST. DE<br>EVALUACIÓN  |
|--|---|--|--|---|
| Personal Social                                      | <p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul> | <p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul> |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>                        |   | <b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>  |  |   |
| enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa. |   | Cooperar con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos.   |  |   |

##### MATERIALES /RECURSOS

## MATERIALES /RECURSOS

▪ música

▪ Colores

▪ Hojas bond

## MOMENTOS DE LA SESIÓN

### INICIO (15 minutos)

- La docente pone una música y los niños bailan en parejas.

Se interroga:

- ¿les gusto la canción? ¿Cómo se sintieron?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:
  - ¿Cuándo hacemos algo mal cómo nos sentimos?
  - ¿Qué pedimos cuando cometemos un error?

### DESARROLLO (20 minutos)

-Se anuncia el propósito de la clase.

-Desarrollo: se hacen equipos de aproximadamente 5 o 6 niños. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca un papelote. El juego comienza cuando el profesor/a nombra un tema, por ejemplo, "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. Después de unos 10 segundos, el profesor/a gritará "¡Ya!" y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuese el suyo).

### CIERRE (10 minutos)

- Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron.
- Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?

- **Los niños realizan la hoja de aplicación**

## SESIONES DE APRENDIZAJE N°4

### JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO

#### DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “EL DRAGÓN”
- área : Personal social
- Institución Educativa : I.E.I N° 439 CATAYOC – CHAVÍN PROVINCIA DE HUARI
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : OSORIO CADILLO JUSTINA.
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces desarrollar su socioafectivo mediante el juego cooperativo

| ÁREA   | COMPETENCIAS/<br>CAPACIDADES  | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES   | INST. DE<br>EVALUACIÓN  |
|--|---|--|--|---|
| Personal Social                                      | <p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul> | <p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul> |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>                        |   | <b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>  |  |   |
| enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa. |   | Cuando participan en la conversación de grupo tiene en cuenta las normas establecidas  |  |   |

#### MATERIALES /RECURSOS



## MATERIALES /RECURSOS

- |            |              |
|------------|--------------|
| ▪ Música   | ▪ Colores    |
| ▪ pañuelos | ▪ Hojas bond |

### MOMENTOS DE LA SESIÓN

#### INICIO (15 minutos)

##### Motivación:

La docente pone una música infantil e invita a bailar a los niños

Se interroga: ¿les gusta la canción? ¿Cómo debes comportarte con los amigos?, Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: ¿Cómo ayudaremos a nuestros amigos?, ¿Cómo debemos hablarle a nuestros amigos?

#### DESARROLLO (20 minutos)

Se anuncia el propósito de la clase.

Desarrollo: se divide al grupo en subgrupos de 8 o 7 niños y niñas. El primer niño hará de dragón y el último de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida. Cuando una sola cola es cogida (se consigue el pañuelo), el dragón al que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón

#### CIERRE (10 minutos)

- Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron.
- Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?

- Los niños realizan la hoja de aplicación

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 5

### JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO

#### DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “EL INQUILINO”
- área : Personal social
- Institución Educativa : I.E.I N° I.E.I N° 439 CATAYOC – CHAVÍN PROVINCIA DE HUARI
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : OSORIO CADILLO JUSTINA
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de desarrollar su socioafectivo mediante el juego cooperativo

| ÁREA   | COMPETENCIAS/<br>CAPACIDADES  | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES   | INST. DE<br>EVALUACIÓ<br>N  |
|--|---|--|--|---|
| Personal Social                                      | <p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <p>Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul> | <p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul> |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>                        |   | <b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>  |  |   |
| enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa. |   | Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes  |  |   |

#### MATERIALES /RECURSOS

## MATERIALES /RECURSOS

▪ Música

▪ Colores

▪ Hojas bond

## MOMENTOS DE LA SESIÓN

### INICIO (15 minutos)

- La docente pone una música alegre y los niños bailan en parejas Se interroga:
  - ¿les gusto la canción? ¿Cómo se sintieron?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:
- ¿Cómo ayudamos a nuestros amigos cuando están en problema?
  - ¿Qué pasaría si fuéramos egoístas con nuestros amigos?

### DESARROLLO (20 minutos)

Se anuncia el propósito de la clase.

Desarrollo: se forman tríos de niñas y niños, dos de ellos representan con los brazos el techo de una casa y con el cuerpo la pared derecha e izquierda respectivamente y el tercero se mete dentro de la casa convirtiéndose en el “inquilino”. Cuando el profesor/a grite “¡Inquilino!”, estos deben salir de su casa y buscar una nueva. Por el contrario, si el profesor/a dice “¡casa!”, son éstas las que se mueven buscando otro inquilino.

### CIERRE (10 minutos)

- Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron.
  - Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?
- **Los niños realizan la hoja de aplicación**

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 6

### JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO.

#### DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “EL ARO”
- área : Personal social
- Institución Educativa : I.E.I N° 439 CATAYOC – CHAVÍN PROVINCIA DE HUARI
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : OSORIO CADILLO JUSTINA.
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Al finalizar la sesión, los niños y las niñas de desarrollar su socioafectivo mediante el juego cooperativo

| ÁREA  | COMPETENCIAS/<br>CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES   | INST. DE<br>EVALUACIÓN  |
|---|--|--|--|---|
| Personal Social   | <p><b>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</b></p> <p>. Interactúa con todas las personas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumido</li> </ul> | <p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul> |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>                               |  | <b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>  |  |   |
| <p>enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa.</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes</li> </ul>  |  |   |

#### MATERIALES /RECURSOS

**MATERIALES /RECURSOS**

|  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Música, ula ula.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Colores</li> <li>▪ Hojas bond</li> </ul> |
|--|---|

### MOMENTOS DE LA SESIÓN

#### INICIO (15 minutos)

- La docente pone un video sobre la amistad Se interroga:
  - ¿les gusto el video? ¿Qué es la amistad?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:
- ¿Cuándo estamos conversando con nuestros amigos como debemos comportarnos?
  - ¿Qué pasaría si solo hablamos nosotros y no dejamos que nuestros amigos hablen?

#### DESARROLLO (20 minutos)

- Se anuncia el propósito de la clase.

Desarrollo:

- el profesor/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan poniendo los brazos sobre los hombros de los compañeros formando un círculo alrededor del aro, y de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos los cabezas dentro de él.

#### CIERRE (10 minutos)

- Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron.
  - Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?
- **Los niños realizan la hoja de aplicación**

## SESIONES DE APRENDIZAJE N°7

### JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO.

#### DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “LOS MOZOS”
- área : Personal social
- Institución Educativa : I.E.I N° 439 CATAYOC – CHAVÍN PROVINCIA DE HUARI
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : OSOIRO CADILLO JUSTINA.
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Al finalizar la sesión, los niños y las niñas de desarrollar su socioafectivo mediante el juego cooperativo

| ÁREA  | COMPETENCIAS/<br>CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES   | INST. DE<br>EVALUACIÓN  |
|---|--|--|--|---|
| Personal Social   | <p><b>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</b></p> <p>. Interactúa con todas las personas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumido</li> </ul> | <p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul> |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>                               |  | <b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>  |  |   |
| <p>enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa.</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes</li> </ul>  |  |   |

#### MATERIALES /RECURSOS

**MATERIALES /RECURSOS**

|   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Música, vasos descartables, bandejas, baldes transparentes.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Colores</li> <li>▪ Hojas bond</li> </ul> |
|---|---|

**MOMENTOS DE LA SESIÓN**

**INICIO (15 minutos)**

- motivación. escuchamos la canción sobre” mi cuerpo es una orquesta” Alicia Macuri.

Se interroga:

- ¿de qué trato la canción? ¿Qué partes del cuerpo movimos?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:
- ¿Qué parte de nuestro cuerpo sirven para llevarnos la comida a la boca, para saludar y tomar las cosas? ¿podemos mantener el equilibrio con una sola mano?
- 

**DESARROLLO (20 minutos)**

Desarrollo:

La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a ser mozos.

- La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos.
- De las cuales ellos elegirán de cada grupo a un representate quien será el que vaya hacia la meta final y observe que el otro equipo llene los vasos de forma correcta en el balde luego los niños harán fila por cada uno de su grupo, y saldrán de uno en uno llevando una bandeja con un vaso de agua, el niño o niña deberá llevar la bandeja hasta el balde con una sola mano y la otra mano hacia atrás manteniendo el equilibrio y vaciara el contenido en el balde luego vuelve atrás de la fila gana el equipo que tiene más lleno el balde.

**CIERRE (10 minutos)**

- Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron.
- Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?
- **Los niños realizan la hoja de aplicación**

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 8

### JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO.

#### DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “LOS MONOS”
- área : Personal social
- Institución Educativa : I.E.I N° 439 CATAYOC – CHAVÍN PROVINCIA DE HUARI
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : OSORIO CADILLO JUSTINA.
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Al finalizar la sesión, los niños y las niñas de desarrollar su socioafectivo mediante el juego cooperativo

| ÁREA  | COMPETENCIAS/<br>CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES   | INST. DE<br>EVALUACIÓN  |
|---|--|--|--|---|
| Personal Social   | <p><b>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</b></p> <p>. Interactúa con todas las personas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumido</li> </ul> | <p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul> |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>                               |  | <b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>  |  |   |
| <p>enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa.</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes</li> </ul>  |  |   |

#### MATERIALES /RECURSOS

**MATERIALES /RECURSOS**



|   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Música, vasos descartables, bandejas, baldes transparentes.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Colores</li> <li>▪ Hojas bond</li> </ul> |
|---|---|

### MOMENTOS DE LA SESIÓN

#### INICIO (15 minutos)

- Escuchamos la canción “ arriba y abajo” de Alicia Macuri.
- Se interroga:
- ¿de qué trato la canción? ¿Qué partes del cuerpo movimos?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:
- ¿Qué es un espejo? ¿podemos reflejar nuestras emociones en el espejo? ¿qué significara imitar?, ¿Cómo podemos imitar?

#### DESARROLLO (20 minutos)

- . La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a ser monos.
- La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos.
- La docente sacará a uno por grupo y les dirá en el oído despacio al personaje o animalito que deben de imitar,
- El niño utilizara su cuerpo, gestos etc para que los niños de su grupo acierten con el personaje o animal.
- Gana el grupo que haya acertado más personajes,
- La docente los felicita.

#### CIERRE (10 minutos)

- Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron.
- Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?,¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?
- **Los niños realizan la hoja de aplicación**

## SESIONES DE APRENDIZAJE N°9

### JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO.

#### DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “LOS MONOS”
- área : Personal social
- Institución Educativa : I.E.I N° 439 CATAYOC – CHAVÍN PROVINCIA DE HUARI
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : OSORIO CADILLO JUSTINA.
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Al finalizar la sesión, los niños y las niñas de desarrollar su socioafectivo mediante el juego cooperativo

| ÁREA  | COMPETENCIAS/<br>CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES   | INST. DE<br>EVALUACIÓN  |
|---|--|--|--|---|
| Personal Social   | <p><b>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</b></p> <p>. Interactúa con todas las personas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumido</li> </ul> | <p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul> |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>                               |  | <b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>  |  |   |
| <p>enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa.</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes</li> </ul>  |  |   |

#### MATERIALES /RECURSOS

**MATERIALES /RECURSOS**

|   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Música.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Colores</li> <li>▪ Hojas bond</li> </ul> |
|---|---|

**MOMENTOS DE LA SESIÓN**

**INICIO (15 minutos)**

- Escuchamos la canción “ arriba y abajo” de Alicia Macuri.
- Se interroga:
- ¿de qué trato la canción? ¿Qué partes del cuerpo movimos?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:
- ¿Qué es un espejo? ¿podemos reflejar nuestras emociones en el espejo? ¿qué significara imitar?, ¿Cómo podemos imitar?

**DESARROLLO (20 minutos)**

- . La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a ser monos.
- La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos.
- La docente sacará a uno por grupo y les dirá en el oído despacio al personaje o animalito que deben de imitar,
- El niño utilizara su cuerpo, gestos etc para que los niños de su grupo acierten con el personaje o animal.
- Gana el grupo que haya acertado más personajes,
- La docente los felicita.

**CIERRE (10 minutos)**

- Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron.
- Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?,¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?
- **Los niños realizan la hoja de aplicación**

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 10

### JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO.

#### DATOS INFORMATIVOS

- Tema : “Ritmo Ago go”
- área : Personal social
- Institución Educativa : I.E.I N° 439 CATAYOC – CHAVÍN PROVINCIA DE HUARI
- Grado y Sección : 5 años
- Nombre de la investigadora : OSORIO CADILLO JUSTINA.
- Tiempo : 45 minutos

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Objetivo:** Al finalizar la sesión, los niños y las niñas de desarrollar su socioafectivo mediante el juego cooperativo

| ÁREA  | COMPETENCIAS/<br>CAPACIDADES   | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES   | INST. DE<br>EVALUACIÓN  |
|---|--|--|--|---|
| Personal Social   | <p><b>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</b></p> <p>. Interactúa con todas las personas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumido</li> </ul> | <p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul> |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>                               |  | <b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>  |  |   |
| <p>enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa.</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes</li> </ul>  |  |   |

#### MATERIALES /RECURSOS

**MATERIALES /RECURSOS**

|  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ música</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Colores</li> <li>▪ Hojas bond</li> </ul> |
|--|---|

### MOMENTOS DE LA SESIÓN

#### INICIO (15 minutos)

- Escuchamos la canción la ronda de los animales Alicia Macuri.
- Se interroga:
- ¿de qué trato la canción? ¿Qué figuras nombramos?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:
- ¿Cómo son las palmadas rítmicas? ¿podemos dar palmadas y nombrar cosas? ¿les gustaría jugar con las palmadas?, ¿Qué cosas necesitaremos?

#### DESARROLLO (20 minutos)

- La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a dar palmadas rítmicamente.
- La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos.
- los niños se sientan en el suelo formando un círculo, luego la docente empieza con la consigan primero de dar palmadas rítmicamente:
- Luego añade las palabras. Ejemplo ritmo dos palmadas, ago go (dos palmadas), diga usted, (dos palmadas), nombres de animales (dos palmadas), por ejemplo: ella empieza primero, gato, (dos palmadas), y sigue el niño que está a lado de ella y así sucesivamente.
- La docente los felicita.

#### CIERRE (10 minutos)

- Realizan un recuento de las actividades realizadas durante la sesión. Los niños y las niñas explican para qué y cómo lo hicieron.
- Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Cómo aprendiste?, ¿Para qué aprendiste? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo superaste?
- **Los niños realizan la hoja de aplicación**

## ANEXO N° 6: Fotografías



*La investigadora estimulando a los niños y niñas*



*La practicante estimulando la socioafectividad*



*La investigadora jugando con los niños y niñas*



*La investigadora jugando con los niños y niñas*



*La investigadora jugando con los niños y niñas*



*La investigadora jugando con los niños y niñas*



## ANEXO N° 7: Informe de autenticidad

### Informe e tesis

---

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

---

**5%**

INDICE DE SIMILITUD

**5%**

FUENTES DE  
INTERNET

**0%**

PUBLICACIONES

**%**

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

#### FUENTES PRIMARIAS

---

**1**

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

**5%**

---

Excluir citas      Activo

Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias      < 4%