

---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EMPLEO DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL  
DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N° 045 – LA PALMA –  
QUILLO – YUNGAY, 2018.**

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

**AUTOR:**

**FLORES LLECLLISH ALFREDO SANTIAGO  
ORCID: 0000-0001-8042-8944**

**ASESOR:**

**PADILLA MONTES TIMOTEO AMADO  
ORCID: 0000-0002-2005-3658**

**HUARAZ – PERÚ**

**2019**

**Empleo de los juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de  
los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 045 – la palma – Quillo –  
Yungay, 2018.**

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

.....  
Mgtr. RICHARD JOSUÉ CRUZ GONZALES  
ORCID: 0000-0003-4455-3910  
PRESIDENTE

.....  
Mgtr. LOURDES MAYELA GONZALEZ SUAREZ  
ORCID: 0000-0002-4593-0645  
MIEMBRO

.....  
Mgtr. NATALIA ALBERTINA TARAZONA GRUZ  
ORCID: 0000-0002-7113-7472  
MIEMBRO

.....  
Dr. TIMOTEO AMADO PADILLA MONTES  
ORCID: 0000-0002-2005-3658  
ASESOR

## **DEDICATORIA**

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

Alfredo.

## **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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 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

Alfredo.

## 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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018. 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). La conclusión central fue que 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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018; lo cual se verifica en los resultados de las tablas 1 y 5 de la prueba de T – Student.

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

## ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the way in which the use of cooperative games will allow socio-emotional development of children of 5 years of the I.E.I. N ° 045 - La Palma - Quillo - Yungay, 2018. 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 measurement test of the level of socio-affective development, was elaborated 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  $\alpha = 0,895$ . 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 (Student's T) was used. The central conclusion was that it was possible to demonstrate that there is a direct influence of the use of cooperative games in the socio-affective development of children of 5 years of the I.E.I. N ° 045 - La Palma - Quillo - Yungay, 2018; This is verified in the results of tables 1 and 5 of the T - Student test.

**Keywords:** Games, cooperative, development, socio-affective.

## CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN.....	vi
CONTENIDO .....	viii
<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>3</b>
a) Caracterización del problema.....	3
b) Enunciado del problema.....	5
<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>8</b>
<b>2.1. Antecedentes del estudio.....</b>	<b>8</b>
<b>2.2. Bases teóricas de la investigación.....</b>	<b>13</b>
2.2.1. Juegos cooperativos.....	13
2.2.2. Desarrollo socioafectivo.....	20
<b>2.3. BASE CONCEPTUAL .....</b>	<b>26</b>
<b>III. HIPÓTESIS .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1. Hipótesis General .....</b>	<b>27</b>
<b>3.2. Hipótesis Específicas .....</b>	<b>27</b>
<b>IV. METODOLOGÍA.....</b>	<b>28</b>
<b>4.1. Tipo y nivel de la investigación .....</b>	<b>28</b>
<b>4.2. Diseño de la investigación.....</b>	<b>28</b>
<b>4.3. Población y muestra.....</b>	<b>29</b>
<b>4.4. Definición y operacionalización de variables.....</b>	<b>29</b>
<b>4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....</b>	<b>31</b>
<b>4.6. Plan de análisis .....</b>	<b>32</b>
<b>4.7. Matriz de consistencia.....</b>	<b>33</b>
<b>4.8. Principios éticos.....</b>	<b>34</b>



<b>V. RESULTADOS.....</b>	<b>35</b>
<b>5.1. Resultados .....</b>	<b>35</b>
<b>5.1.1. Resultados del pre y post test del Grupo Experimental.....</b>	<b>35</b>
<b>5.1.2. Resultados de la prueba T Student .....</b>	<b>45</b>
<b>5.2. Análisis de Resultados .....</b>	<b>46</b>
<b>VI. CONCLUSIONES .....</b>	<b>49</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>	<b>35</b>
Nivel de desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay	
<b>TABLA 2.....</b>	<b>37</b>
Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión intrapersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay	
<b>TABLA 3.....</b>	<b>39</b>
Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión autorregulación, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay	
<b>TABLA 4.....</b>	<b>41</b>
Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión interpersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay	
<b>TABLA 5.....</b>	<b>43</b>
Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión discernimiento moral, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay	
<b>TABLA 6.....</b>	<b>45</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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay.	

## INDICE DE GRAFICOS

<b>GRAFICO 1.....</b>	<b>35</b>
Nivel de desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay	
<b>GRAFICO 2.....</b>	<b>37</b>
Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión intrapersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay	
<b>GRAFICO 3.....</b>	<b>39</b>
Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión autorregulación, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay	
<b>GRAFICO 4.....</b>	<b>41</b>
Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión interpersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay	
<b>GRAFICO 5.....</b>	<b>43</b>
Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión discernimiento moral, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay	
<b>GRAFICO 6.....</b>	<b>45</b>
T – Student	

## 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)

En la presente investigación se planteó el siguiente problema ¿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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay 2018?, teniendo como objetivo general determinar la manera en que el empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas, y como justificación se pudo estructurar una propuesta que considera la implementación de los juegos cooperativos orientados al desarrollo socioafectivo en los niños y niñas; 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; 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.

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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay 2018, 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 el empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay 2018?

### **Problemas específicos:**

- ¿Cuál es el efecto del empleo de los juegos cooperativos en la mejora de lo intrapersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018?
- ¿Cuál es el efecto del empleo de los juegos cooperativos en la mejora de la autorregulación en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018?
- ¿Cuál es el efecto del empleo de los juegos cooperativos en la mejora de lo interpersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018?
- ¿Cuál es el efecto del empleo de los juegos cooperativos en la mejora del discernimiento moral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018?

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

#### **Objetivo general**

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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.



### **Objetivos específicos**

- Verificar los efectos del empleo de juegos cooperativos para mejorar lo intrapersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.
- Verificar los efectos del empleo de juegos cooperativos para mejorar la autorregulación en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.
- Verificar la influencia del empleo de juegos cooperativos para mejorar lo interpersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.
- Verificar la influencia del empleo de juegos cooperativos para mejorar del discernimiento moral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 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 practica:**

Se pudo estructurar una propuesta que considera la implementación de los juegos cooperativos orientados al desarrollo socioafectivo en los niños y niñas. Es una forma de profundizar en la personalidad del niño lo cual nos permitirá acercarnos más y comprender como funciona su mundo.

**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 dará aporte al desarrollo socioafectivo de los niños, como consecuencia, mejoraran su comportamiento frente a sus familiares, amistades y la comunidad donde vive.

## 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 y Lucena (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 los estudiantes, con una muestra de 56 estudiantes y quien arriba a la siguiente conclusión: Desde esta investigación se trata

de que se asimile la educación física distanciada de propuestas tradicionales competitivas y exclusivas, que únicamente se hace un énfasis en los objetivos y el resultado. Se ha preservado que la Educación Física es un instrumento educativo de muchísimo valor y que no únicamente se considera las habilidades motoras o condiciones físicas, sino que permite transmitir comportamientos, valores, responsabilidades, que promueven la aportación, la recreación, que favorece a la vida interconectar de un eje, que vale para optimizar la comunicación de quien aprende de esto (alumno) y de quien lo utiliza como herramienta pedagógica (profesor), el juego cooperativo, encaminado a través de un recurso, que consigue valer como un medio metodológico en el aula o como plataforma de las acciones de dinamización de una institución educativa.

Además, la investigación de Pilamunga (2016), en su tesis titulada “juegos cooperativos como una estrategia en la enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización en niños de 3 a 4 años de edad del centro del desarrollo infantil - Mis primeras huellas de la ciudad de Quito” presentado a la Universidad Central del Ecuador, de tipo descriptivo, cuyo objetivo es analizar cómo influyen los juegos cooperativos como una estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización de los niños de 3 a 4 años de edad en el centro de desarrollo infantil – Mis primeras huellas de la ciudad de Quito, con una muestra de 12 niños y 1 maestra y quien arriba a la siguiente conclusión: la influencia de los juegos cooperativos son de gran importancia en el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 3 a 4 años, ya que mejoran sus relaciones personales y levantando la autoestima, que favorecen a tener un niño con gran estabilidad emocional para que puede integrarse como tal a un grupo de trabajo, siempre y cuando el niño se incentive en participar en los juegos

### **Antecedentes a nivel nacional**

Consideramos el trabajo de Manyavilca (2018), en su tesis titulada “El juego cooperativo para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de la Mar región Ayacucho en el académico 2018” presentado a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote , de tipo no experimental, cuyo objetivo es describir los juegos cooperativos que ayudan al desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes, con una muestra de 9 estudiantes y 1 docente y quien arriba a las siguientes conclusiones: Los juegos en grupo ayudarán al estudiante a aprender el valor de la amistad del trabajo en equipo, la solidaridad y el esfuerzo conjunto. Y en los resultados considera que el 30% son juegos grupales, el 20% juegos donde hay un protagonista, el 15% juegos de unión, el 10% juegos de todos participan, 10% juegos organizados, 10% juegos donde predomina la honestidad y el 5% juegos donde todos son ganadores.

También la investigación de Saldaña y Reátegui (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 (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, 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, 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 (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, 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.

También la investigación de Depaz y Asencios (2016), en su tesis titulada “Los juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 098 de Huaripampa Alto, distrito de San Marcos” presentado a la universidad nacional Santiago Antúnez de Mayolo, de tipo experimental, cuyo objetivo es explicar cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 098 de Huaripampa Alto, Distrito de San Marcos. 2016, con una muestra de 24 niños y niñas y quien arriba a la siguiente conclusión el uso de los juegos cooperativos si influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales de los niños. De lo descrito, se determina que la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica si mejora el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 098 de Huaripampa Alto, Distrito de San Marcos.

Finalmente, consideramos el trabajo de Araujo (2018), en su tesis titulada “juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017” presentado a la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, de tipo experimental, cuyo objetivo es determinar de qué manera los juegos cooperativos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 04 años , con una muestra de 15 niños y quien arriba a la siguiente conclusión que queda determinado que los juegos cooperativos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 04 años en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán , Yauya – 2017; p= 0.000.

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

### **2.2.1. Juegos cooperativos**

#### **Concepto juego cooperativo**

Jares (2002), precisa que “se entiende por juego todas las acciones o actividades tanto como grupal o individual, teniendo como la finalidad la diversión y la vivencia de quien lo realiza. El juego en sí mismo es un fin, de lo cual no se pretende decir que no busca otros objetivos ajenos o adicionales. Todo juego se realiza en un contexto artificial definido témporo-espacialmente”. (p. 9)

A pesar de que la etapa de la niñez es progresiva por perfección en la realización del juego, este sigue siendo presente en todas las etapas de la vida en pequeña o elevada medida, ya que esto es una acción inseparable al hombre. Sin embargo la manera de hacerlo y el tipo de juego varía. En concreto desde la infancia o durante los primeros meses de vida, se dice que es un buen indicio de la etapa progresiva en la que se encuentra el modo determinado en el que juega un niño. (Guitart, 2005, p. 26)

Los juegos cooperativos tienen por definición de que no existe un ganador ni un perdedor, en este tipo de actividades pueden ganar todos los participantes sin necesidad de que pierda otro. En estos tipos de juegos todos los participantes ganan cuando colaboran para lograr el objetivo del grupo, por eso se juegan no contra todos si no con todos. (Velázquez, 2001, p. 46).

Los juegos cooperativos son propuestas que pretende reducir los actos agresivos en los juegos sembrando solidaridad, comunicación, cooperación y actitudes de sensibilización. Permiten la socialización con los demás y la relación con la naturaleza. Se busca la participación de los demás, prevaleciendo los objetivos de todos sobre las metas de cada uno. Se juega con los demás y no contra los demás, juegan para vencer retos u dificultades y no para vencer a los demás. (Pérez, 2008, p. 1).



Entre los autores como Dobler (2008), le fijan un papel de cooperación intragrupo, en donde se saca el beneficio del equipo de trabajo y de los compañeros en las acciones individuales, buscando el mismo objetivo, pero en ningún instante nos menciona de la discrepancia con los demás grupos.

Los juegos cooperativos son las que se realizan de manera grupal y no competitiva, todos buscan el mismo objetivo no hay contradicción entre los participantes, particularmente del rol que puedan realizar que ser de objetivo no cuantificable o cuantificable (Soler, 2016, p. 45).

Por último, parafraseamos a Garaigordobil (2007, p. 13): “ (...) en los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la “amenaza” de perder y la “tristeza” por 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

Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX. A continuación, se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por Moreno (2002, p. 66).

- a) Teoría del excedente energético. Herbert Spencer (1855) a mitad del siglo XIX 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) Teoría del pre ejercicio. Esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos propone 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, Groos (2004) menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

- c) Teoría de la recapitulación. Propuesta por Hall (1904), la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.
- d) Teoría de la relajación. Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga. Lazarus, creó la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos). Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar 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 juegos lúdicos que permite conocerse a sí mismo y conocer más a los demás. En este sentido se les invita recapacitar y que siempre se tenga la consideración a los compañeros.
- c) Juegos de distensión. Estas actividades lúdicas nos permite pasarla bien sin disputar y sin un objetivo determinado. Desechamos todos los nervios y participamos todos.
- d) Juegos energizantes. Son juegos que de forma directa sin cumplir 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 juegos que nos familiarizan a tener confianza en nuestros compañeros.
- f) Juego de contacto. Son juegos que nos permite tener seguridad y confianza con el cuerpo de los demás que están a nuestro alrededor y de la misma manera con nuestro cuerpo. Nos permite a no tener nervios al tener contacto con otro cuerpo.
- g) Juegos de estima. Son actividades lúdicas que nos habitúan a manifestar afectos positivos hacia otras personas.
- h) Juegos de relajación. Con esta actividad lograremos a reposar y guardar energía y de la misma manera nos enfocamos de la apreciación del mismo cuerpo.

#### **Aporte de los juegos cooperativos.**

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

- Tener confianza en uno mismo
- Tener confianza en los demás
- Poder vivenciarse y vivenciar lo que siente el otro
- Poder analizar y estar de acuerdo de los conductas de los demás
- Poder convertir sus actitudes en relación a los demás

- Comprender a los demás y así mismo
- Vivir de manera colectiva y considerarse responsable de uno mismo y de los demás
- Tener un diálogo positivo con los demás.

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

Los juegos son de vital importancia para el desarrollo del niño. Así como afirmó Vygotsky es una actividad necesaria que comprueba el desarrollo de los niños. Como se ha dicho anticipadamente, el juego en sí mismo es un fin, porque el niño juega por satisfacción que este juego lo proporciona. No obstante jugar tiene mucha importancia en el desarrollo, porque favorece y estimula las destrezas y habilidades necesarias para el desarrollo exhaustivo. (Orlick, 2006, p. 38)

- **Cognición.** Las diversas actividades lúdicas dan inicio, preparan y realizan innumerables 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.
- **Psicomotricidad.** Las actividades lúdicas involucran precisamente actividades, lo cual ayuda al desarrollo psicomotor. Las actividades lúdicas generan sensaciones corporales que ayudan a tomar conciencia del esquema corporal, contribuyendo al desarrollo de la lateralización, la coordinación, el equilibrio... El juego es también el medio óptimo para el desarrollo de la motricidad tanto fina como gruesa.
- **Afecto.** La actividad lúdica se realiza en un ambiente autónoma en lo que los niños hallan un medio para expresar y exteriorizar los sentimientos, que de otro modo les sería difícil exponer. Esto es particularmente importante en el caso de las situaciones conflictivas, que generan preocupación, angustia, tristeza, ansiedad... ya que el juego

es una vía de escape imprescindible para los niños, y un canal de información importante para los adultos.

- **Sociales.** Los juegos son de gran importancia para el desarrollo colectivo porque permiten enseñar, aprender y ensayar las conductas sociales que más tarde tendrán que poner en práctica para desenvolverse en sociedad. Estas conductas sociales se aprenden de los propios juegos, así es importante tener en cuenta que los juegos no son neutros, y que por tanto, en función del tipo de juego que se ponga en marcha, las enseñanzas derivadas serán unas u otras.

### **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, R (2013), se dividen en 4 áreas significativas ellas son:

- a) Desarrollo social. El hombre desde su nacimiento ya pertenece a una cultura, de un entorno social donde vive. Este entorno se convierte en una fuente de información muy importante, de enseñanzas y de vivencias así como de ejemplos fundamentales de acción de conductas más complicados.

La socialización se vuelve una causa donde los niños/as en su vida diaria, con imitaciones, observaciones, aprenden y se interrelacionan con los elementos socioculturales de su entorno.

- b) Desarrollo afectivo. Es un proceso “intimista” que es necesario para todos. Un bebé al nacer no necesita solamente los estímulos, necesita la seguridad y el afecto de sus cercanos.
- c) Desarrollo moral. En este se subraya que el desarrollo empieza con la aprobación de costumbres morales, reglas y valores, alcanzando e interiorizando las demarcaciones socioculturales del medio donde vive.
- d) Desarrollo sexual. Está profundamente atado al desarrollo del temperamento de la persona, la denominación colectiva y sociocultural donde se encuentre, y las normas



morales sociales que prevalezcan en instante en el que los niños estén realizando sus técnicas mentales.

Para Blázquez y otros (2016), Durante el ciclo de vida en que se halle la persona, las 4 áreas de desarrollo son de mucha importancia para poder entender el área social y afectiva y de esa manera apreciar el nivel donde se localizan los niños/as. (p. 24)

### **Importancia del desarrollo socioafectivo**

El desarrollo socioafectivo encierra los términos de reajuste del conocimiento del medio donde vive y de sí mismo, que nos facilitan dar la razón los comportamientos afectivos de sí mismo y de otros, con la finalidad de lograr una excelente acomodación en el entorno. Al acoplarse con otras áreas de desarrollo estas conductas consiguen más complicación que deben ir obteniendo y fortificando según el nivel que se encuentran. (Quinteros y Montenegro, 2015, p. 23)

Para Cifuentes (2015), es importante estar de acuerdo que el transcurso del desarrollo socioafectivo prospera y así mismo hay autores que mencionan que, los mayores para un bebe recién nacido en sus primeros momentos son un objeto más del externo que satisfacen sus necesidades primordiales. Los métodos afectivos son relaciones inseparables y favoritas que con todas no se originan, pero son importantes para gozar un desarrollo neutral. (p.32)

Hernández (2005) menciona “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), dicen que las personas con un desarrollo adecuado de las destrezas intrapersonales pueden decir, controlar y distinguir lo que sienten de forma adecuada en innumerables contextos; regular su conducta, controlar el estrés, manejar los

impulsos. Son personas que dicen lo que piensan de manera segura y abierta. Tienen automotivación y auto-regulación.

- La regulación emocional según Iskra (2012), se define como la habilidad 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, para Urquijo (2017), radica en quererse en sí mismo. Se vincula estrechamente con el autoimagen y el autoconcepto como técnicas para adquirir el discernimiento personal, de mucha importancia en el desarrollo de los estudiantes que beneficia la confianza en sí y la confianza en los demás; a tomar buenas decisiones, la administración de compromisos y la construcción de relaciones sociales. En este sentido el autoestima es presidido del autoconocimiento.
- La motivación, según Robbins (1999), es la que causa ser expuesto a acomodar una conducta concreta o es lo que impulsa a los estudiantes a actuar de una u otra forma; lleva expresamente al gusto de un acto y que el impulso puede ser interno o externo.
- La resiliencia, según su punto de vista de Iskra (2012), es un transcurso interno que no se alcanza eternamente; si no que es una guía que sella el ciclo de vida. Igualmente, permite al individuo recuperarse y restablecerse ante los problemas.

#### b) Dimensión de autorregulación

Rodríguez (2007), señala que permite conseguir conocer y afrontar aspectos metidos en la socioafectividad. Las personas con destrezas para vincularse con otros sitúan con facilidad discrepancias y similitudes específicas y sociales ventajosas para tener empatía;

buscan y manipulan de manera adecuada los recursos empáticos que vienen de la familia, del grupo social y centro educativo, según la edad. Establecen y guardan relaciones gratificantes y sanas, tenaces a la coacción social.

- La empatía es un don que muestra la capacidad de sentir lo que le pasa a los demás 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 trabajo en equipo y la colaboración arreglan la destreza interpersonal para indagar el balance óptimo entre las diferencias personales y las externas, de acuerdo a Shapiro (2012) esto presume anunciar experiencias, hallar pactos en común, distribuye de manera adecuada el tiempo y ejecuta trabajos cooperativos.
- La restauración, según Benavides (2012), dice es todo el acto del hombre que exprese a una motivación y que se centre hacia permanencia de las ideas, las relaciones sociales y las emociones. Este transcurso va llevado de una conciencia de como las acciones de una persona pueda provocar en otra persona inseguridad, desacuerdo, realizando cambios internos. De esta manera, la restauración se inclina a la cualidad que conserva una persona para sentir que ha hecho mal, además tiene la capacidad de reparar la ofensa y apoyarle a recuperar el balance que se perdió por su culpa.

#### c) Dimensión Interpersonal

Cárdenas y Rodríguez (2016), asemejan las técnicas expresivos y kinésicos ligados en las relaciones personales, con relación a los signos, significados, símbolos, contextos y lecturas que aprecian reacciones, emociones y sentimientos. De mismo modo la capacidad interpersonal y social ayudan a indicar de manera adecuada ante los desafíos externos sin auto-agredirse o perjudicar a otro, manifestar interés y aceptación, empezar diálogos. (Martín y Alonso, 2011, p. 24)

- La comunicación verbal se muestra posteriormente a la internalización del código lingüístico, en el que se encuentre el niño; empleando de manera permanente las técnicas de interacción, empleando el habla. (Perales y otros, 2014, p. 26).
- La comunicación no verbal sitúa los gestos, muecas, formas, tonos (pautas y silencios) que se vinculan y dan sentido a la expresión y la comunicación.
- La escucha activa, necesita un cuidado completo e interés completo en lo que observa y escucha, con la finalidad de entender lo que se pretende informar. Para que logre ser activa la escucha debe ser segura, ya que se pretende buscar los sentimientos que van incluidos al mensaje.
- Contextualización se dirige a la definición del entorno y ejecutar actos que consiguen disminuir los problemas grupales o personales, empezando de los medios que se tengan. Asimismo es preciso reconocer las generalidades y los detalles que se consiguen relacionarse entre sí.

#### d) Dimensiones del discernimiento moral

Romagnoli y Valdés (2007) lo muestran que la armonía interna se encuentra con una práctica, a partir de su entorno social y su contexto, busca creativamente y pasivo de convivir y dar solución a los problemas. Entre esta dimensión se encuentran las siguientes habilidades:

- La toma de perspectiva. Habilidad interpersonal unida con la capacidad de reconocer distintos puntos de vista, permitiendo identificar diferentes reacciones ante las mismas situaciones. Valorar y respetar las experiencias de los demás para lograr un buen trabajo de colaboración.
- La negociación. Transcurso en el que se promueve intercambio de información, se comunican intereses, buscando encontrar un balance entre los beneficios individuales

y de los demás. Siendo indispensable identificar las necesidades de los demás y lo que cada parte involucrada puede aportar, sin perder de vista el bien mayor.

- La toma de decisiones. Las personas se distinguen desde un punto de vista o postura marcado en un contexto personal. Se divide en 3 etapas; conocer y apreciar toda la información, estudiarla y proceder según los objetivos.

### **2.3. BASE CONCEPTUAL**

#### **Juegos cooperativos**

“Los juegos cooperativos tienen por definición de que no existe un ganador ni un perdedor, en este tipo de actividades pueden ganar todos los participantes sin necesidad de que pierda otro. En estos tipos de juegos todos los participantes ganan cuando colaboran para lograr el objetivo del grupo, por eso se juegan no contra todos si no con todos”. (Granados y Garayo, 2015, 23)

#### **Desarrollo socioafectivo**

“El desarrollo socio-afectivo es, en sentido amplio, toda dimensión progresiva que se refiere a lo que forma parte cada niño/a que nace al contexto donde vive. Tal es así donde forma parte presume múltiples procesos de socialización: el interés de conseguir los valores, formación de lazos afectivos, reglas y conocimientos sociales, el aprendizaje de las vivencias, roles y comportamientos que la sociedad brinda y que pide desempeñar a cada una de las personas y la edificación de forma personal de ser, porque en conclusión 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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.

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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.

#### **3.2. Hipótesis Específicas**

Hi1: El empleo de juegos cooperativos mejora lo intrapersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.

Hi2: El empleo de juegos cooperativos mejora la autorregulación en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.

Hi3: El empleo de juegos cooperativos mejora lo interpersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.

Hi4: El empleo de juegos cooperativos mejora el discernimiento moral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.

## 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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay en el 2018.

La muestra lo integraron 14 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay en el 2018.

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 variable Dependiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
<b>V.D. Desarrollo socioafectivo</b>	Intrapersonal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regula su estado emocional cuando se socializa.</li> <li>• Muestra su autoestima con seguridad</li> <li>• Muestra motivación cuando participa en un juego.</li> <li>• Muestra resiliencia cuando pierde en un juego</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 5, 6	Lista de cotejo
	Autorregulación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene empatía con la propuesta de sus compañeros.</li> <li>• Coopera en las roles designadas en el equipo.</li> <li>• Practica la restauración cuando se presenta un conflicto en el grupo.</li> </ul>	7, 8, 9, 10	
	Interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza Comunicación verbal con palabras adecuadas.</li> <li>• emplea Comunicación No verbal utilizando los gestos.</li> <li>• Escucha activamente las indicaciones del equipo.</li> <li>• Se Contextualiza con facilidad en el grupo que participa</li> </ul>	11,12, 13, 14, 15	
	Discernimiento moral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza la perspectiva para mejorar la idea del grupo.</li> <li>• Realiza la Negociación favorable respetando las decisiones de los demás.</li> <li>• Cumple las decisiones tomadas en equipo.</li> </ul>	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:

0 es una apreciación “No”

2 es una apreciación “Sí”

Para el análisis se consideraron las siguientes escalas o baremos:

## Cuadro 2.

### Baremos del desarrollo socioafectivo

Puntuaciones	Nivel de desarrollo socioafectivo
Menor a 10	Deficiente
Entre 11 y 14	Regular
Mayor a 15	Bueno

*Fuente: Elaboración propia*

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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay 2018?</p>	<p>General: 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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el nivel del desarrollo socioafectivo antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</li> <li>• Diseñar y aplicar el empleo de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</li> <li>• Verificar los efectos del empleo de juegos cooperativos para mejorar lo intrapersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</li> <li>• Verificar los efectos del empleo de juegos cooperativos para mejorar la autorregulación en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</li> <li>• Verificar la influencia del empleo de juegos cooperativos para mejorar de lo interpersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</li> <li>• Verificar la influencia del empleo de juegos cooperativos para mejorar el discernimiento moral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</li> </ul>	<p><b>General:</b> El empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El empleo de juegos cooperativos mejora lo intrapersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</li> <li>• El empleo de juegos cooperativos mejora la autorregulación en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</li> <li>• El empleo de juegos cooperativos mejora lo interpersonal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</li> <li>• El empleo de juegos cooperativos mejora el discernimiento moral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.</li> </ul>	<p>Juegos cooperativos: - Comunicación - Relaciones sociales - Reglas</p> <p>Desarrollo socioafectivo: - Intrapersonal - Autorregulación - Interpersonal - Discernimiento moral</p>	<p>Nivel: Experimental</p> <p>Tipo: Aplicado.</p> <p>Diseño: pre experimental. El esquema técnico es el siguiente: G O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub> G = Grupo experimental O<sub>1</sub>= Pre test X = Fase experimental O<sub>2</sub>= Pos test</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Población: 34 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2019.</p> <p>Muestra: 14 niños de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2019.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</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*

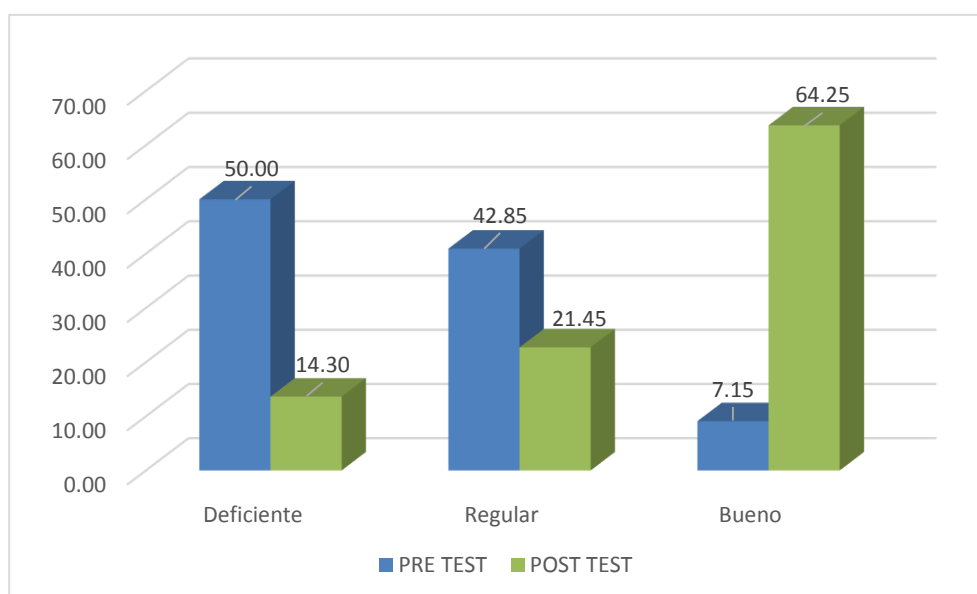
*Nivel de desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay*

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 pos test aplicado a los niños y niñas de 5 años, 2018

*Gráfico 1*

*Nivel de desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay*



*Fuente: Tabla N° 01*

### **Análisis e interpretación:**

Verificando los datos obtenidos y presentados de manera sistemática en la tabla 1 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay en el año 2018, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

Verificado la participación 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.

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 la influencia de los juegos cooperativos, en el desarrollo 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**

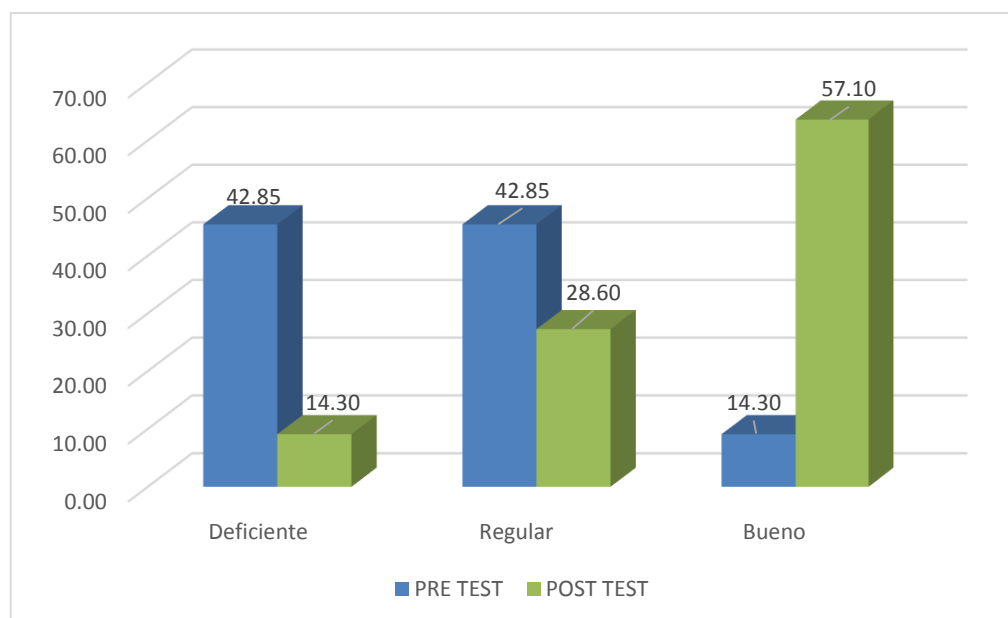
*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión intrapersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay*

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, 2018.

**Gráfico 2**

*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión intrapersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay*



*Fuente:* Tabla N° 02



### **Análisis e interpretación:**

Verificando los datos obtenidos y presentados de manera sistemática en la tabla 2 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión intrapersonal, en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay en el año 2018, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

Verificado la participación 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 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 la influencia de los juegos cooperativos, en el desarrollo 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**

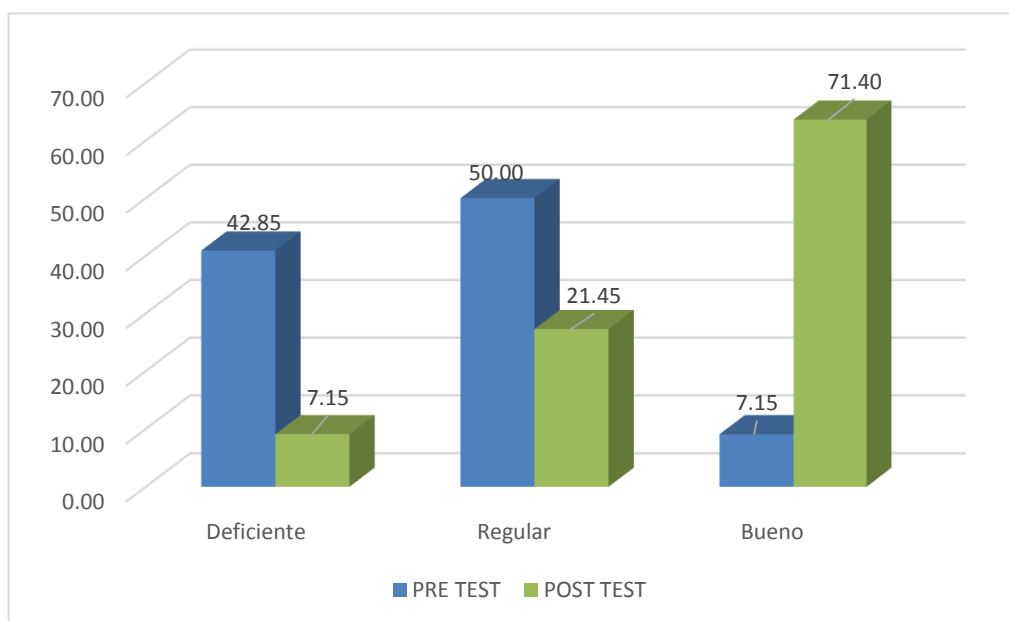
*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión autorregulación, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay*

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, 2018.

**Gráfico 3**

*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión autorregulación, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay*



*Fuente:* Tabla N° 03

### **Análisis e interpretación:**

Verificando los datos obtenidos y presentados de manera sistemática en la tabla 3 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión autorregulación, en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay en el año 2018, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

Verificado la participación 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 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 la influencia de los juegos cooperativos, en el desarrollo 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**

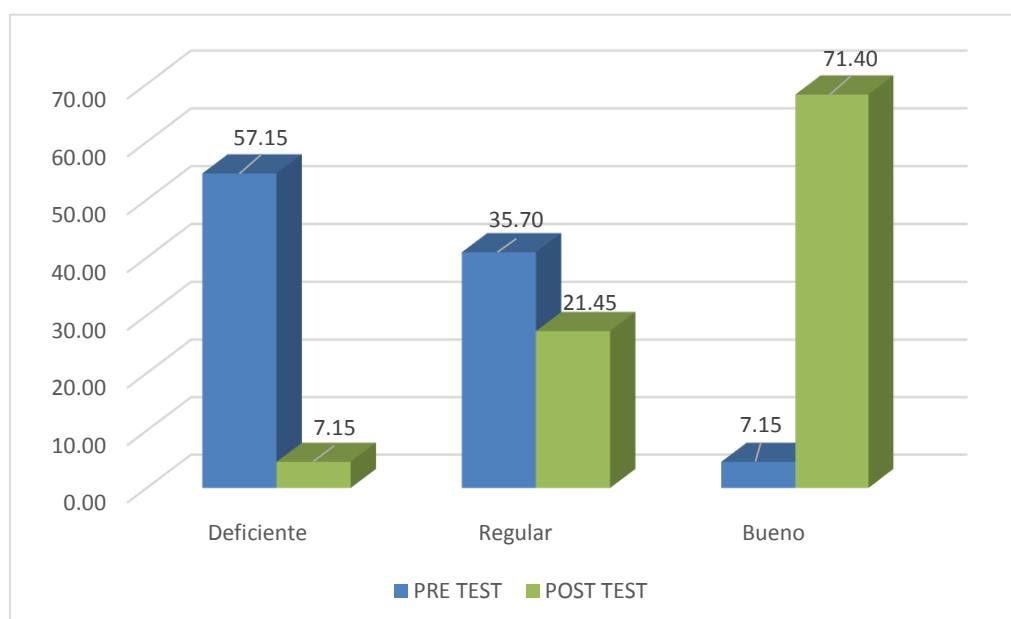
*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión interpersonal, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay*

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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay*



*Fuente:* Tabla N° 04

### **Análisis e interpretación:**

Verificando los datos obtenidos y presentados de manera sistemática en la tabla 4 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión interpersonal, en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay en el año 2018, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

Verificado la participación 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 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 la influencia de los juegos cooperativos, en el desarrollo 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**

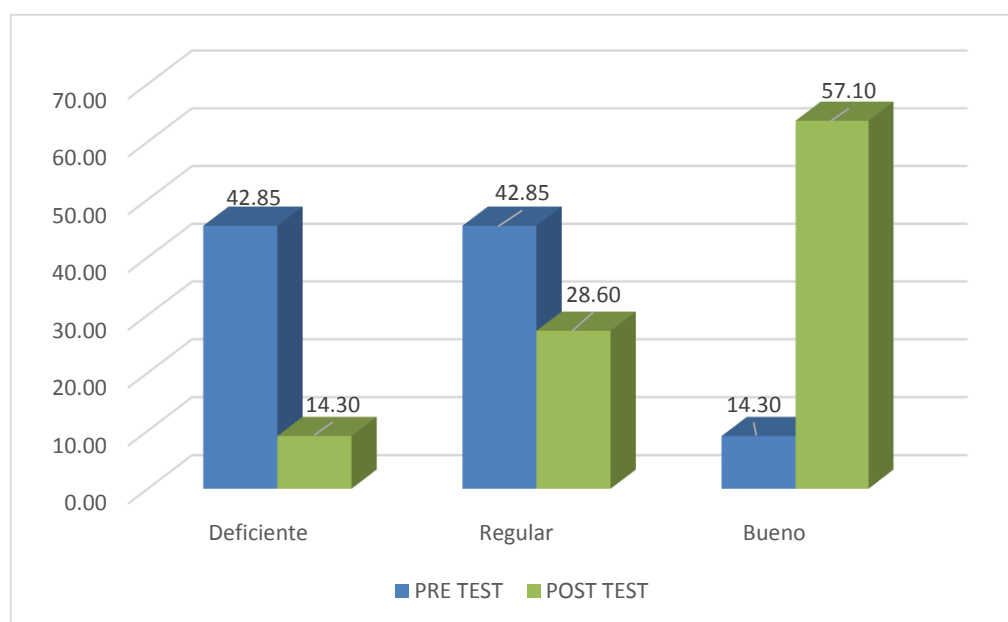
*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión discernimiento moral, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay*

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, 2018.

**Gráfico 2**

*Nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión discernimiento moral, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay*



*Fuente:* Tabla N° 05

### **Análisis e interpretación:**

Verificando los datos obtenidos y presentados de manera sistemática en la tabla 5 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo socioafectivo, en la dimensión discernimiento moral, en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay en el año 2018, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

Verificado la participación 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 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 la influencia de los juegos cooperativos, en el desarrollo 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

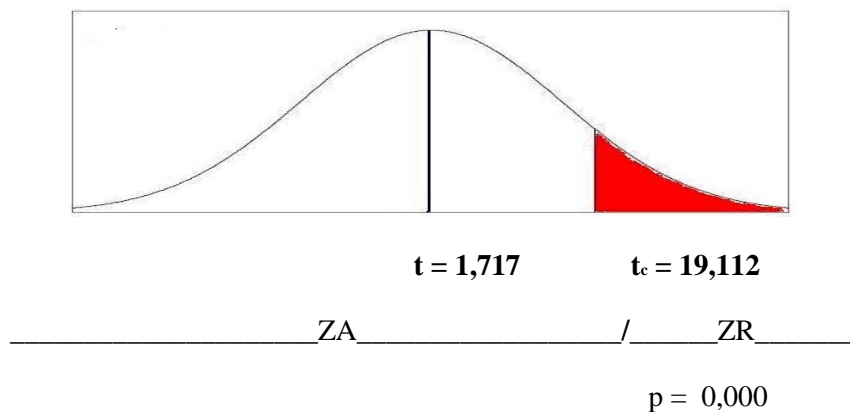
**Tabla 6**

**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 N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay**

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

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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 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. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018; 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 socioafectivo 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

Luego del empleo de juegos cooperativos con el fin de lograr el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018; considerando los resultados se pueden enunciar las conclusiones:

1. 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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018; lo cual se verifica en los resultados de las tablas 1 y 6 de la prueba de T – Student.
2. El desarrollo socioafectivo muestra un nivel deficiente antes de aplicar los juegos cooperativos en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018; según los resultados presentados en la tabla 1.
3. Se verifica que el uso de los juegos cooperativos mejoró sustancialmente la dimensión intrapersonal en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018; los resultados se presentan en la tabla 2.
4. 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° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.
5. Se verificó que la influencia positiva de los juegos cooperativos mejoraron el nivel Bueno de la dimensión interpersonal en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 045– La Palma – Quillo – Yungay, 2018; pues, de acuerdo a los resultados de la tabla 4.
6. Según los resultados de la tabla 5, se verificó que los juegos cooperativos elevaron el nivel del discernimiento moral en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018.

## 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:

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
- Araujo, Y. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017*. Huaraz: ULADECH.
- 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.
- Blázquez, O. y otros (2016). *Desarrollo socioafectivo*. Toledo: ARAN
- 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
- Depaz, W. y Asencios, S. (2016). *Los juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 098 de Huaripampa Alto, distrito de San Marcos*. Huaraz: UNASAM.
- 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.
- Manyavilca, E (2018). *El juego cooperativo para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de la Mar región Ayacucho*. Lima: ULADECH.
- 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
- Pilamunga, G (2016). *Juegos cooperativos como una estrategia en la enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización en niños de 3 a 4 años de edad del centro del desarrollo infantil - Mis primeras huellas*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- 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.
- 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° 045

ítems Niños	Dimensiones																				Resultados			
	Intrapersonal							Autorregulación					Interpersonal						Discernimiento Moral					
	1	2	3	4	5	6	Punt	7	8	9	10	Punt	11	12	13	14	15	Punt	16	17	18	Punt	Total	Nivel
1	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	1	1	1	3	15	B
2	0	1	0	0	0	1	2	0	1	1	1	3	0	1	0	1	0	2	1	1	0	2	9	D
3	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	3	0	1	0	1	0	2	1	1	0	2	9	D
4	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	4	0	1	0	1	0	2	1	1	1	3	14	R
5	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	3	0	1	1	1	0	3	1	1	1	3	10	D
6	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	0	2	1	0	1	0	1	3	0	0	1	1	8	D
7	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	3	0	1	0	1	0	2	1	1	1	3	10	D
8	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	1	1	3	11	R
9	0	1	0	0	1	1	3	1	1	0	0	2	0	1	0	1	0	2	1	0	1	2	9	D
10	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	1	1	3	11	R
11	1	1	1	0	0	1	4	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	1	1	3	13	R
12	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	3	0	1	0	1	0	2	1	1	1	3	10	D
13	1	1	1	0	0	1	4	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	1	1	3	13	R
14	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	1	1	3	11	R

### Matriz de consolidación de Post test aplicado a los niños de 05 años de la I.E.I N° 045

ítems Niños	Dimensiones																				Resultados			
	Intrapersonal							Autorregulación					Interpersonal						Discernimiento Moral					
	1	2	3	4	5	6	Punt	7	8	9	10	Punt	11	12	13	14	15	Punt	16	17	18	Punt	Total	Nivel
1	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	4	0	1	1	1	0	3	1	1	1	3	15	B
2	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	4	0	1	0	1	0	2	1	1	1	3	14	R
3	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	4	0	1	0	1	1	3	1	1	1	3	15	B
4	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	1	1	1	3	16	B
5	0	1	1	0	0	1	3	1	1	0	0	2	0	1	0	1	0	2	1	0	1	2	9	D
6	1	1	0	0	1	0	3	1	1	0	1	3	1	0	1	1	1	4	0	1	1	2	12	R
7	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	1	1	3	11	R
8	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	17	B
9	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	18	B
10	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	1	1	1	3	16	B
11	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	3	16	B
12	1	0	1	0	1	0	3	1	0	1	1	3	0	1	0	1	0	2	1	0	1	2	10	D
13	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	1	1	1	3	16	B
14	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	4	0	1	0	1	1	3	1	1	1	4	15	B

## 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° 045.
- 1.2. Lugar: La Palma – Quillo – Yungay.
- 1.3. Edad: 5 años Sección: Única Fecha: Setiembre de 2018

#### II. OBJETIVO:

Conocer el nivel de desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay.

#### III. CONTENIDO

N° 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° 4: 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: (Dependiente)	PERTINENCIA ¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			ADECUACIÓN (*) ¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No 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: 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: (Dependiente)	PERTINENCIA ¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			ADECUACIÓN (*) ¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No 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	<input checked="" type="checkbox"/>									<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:										
13. Utiliza adecuadamente el tono de su voz	<input checked="" type="checkbox"/>									<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:										
14. Escucha las indicaciones del equipo con atención	<input checked="" type="checkbox"/>									<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:										
15. Se adecúa al grupo en el que participa	<input checked="" type="checkbox"/>									<input checked="" type="checkbox"/>
<b>IV. DIMENSIÓN: DISCERNIMIENTO MORAL</b>										
16. Propone ideas que mejoran el juego en equipo	<input checked="" type="checkbox"/>									<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:										
17. Acepta la opinión de los demás o.	<input checked="" type="checkbox"/>									<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:										
18. Cumple las decisiones acordadas en el equipo	<input checked="" type="checkbox"/>									<input checked="" type="checkbox"/>
Comentario:										

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
Comentario:					
<i>Instrumento adecuado</i>					



*[Handwritten signature]*

Maria Agoberta, Jaimes Olortegui



**ANEXO N° 5: Constancia o certificado de Aplicación del programa experimental**



## **CONSTANCIA**

**EL QUE SUSCRIBE, LA DIRECCION DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°045- LA PALMA- QUILLO CON CODIGO MODULAR 1555077, otorga la presente constancia a:**

### **FLORES LLECLISH ALFREDO SANTIAGO**

Estudiante de la FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACION INICIAL de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, con el código de estudiante 1207140007, quien ha realizado la aplicación de la parte experimental de su trabajo de investigación titulado "empleo de los juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018"; realizado en los meses setiembre y octubre del presente año; demostrando eficiencia, responsabilidad, puntualidad y buena formación académica en dicha acción y sobre todo respetando y valorando la realidad de cada niño.

Se expide el presente documento, de acuerdo a la ley, para los fines que el interesado considere conveniente.

Palma, 31 de octubre del 2018

  
*[Signature]*  
MAYRA ROJAS CHIUCA  
DIRECTORA (e)

## **ANEXO N° 6: Sesiones de aprendizaje**



## SESION DE APRENDIZAJE N° 01

### DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : N° 045
2. UGEL : Yungay
3. Sección : Única
4. Directora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
5. Profesora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
6. Investigador : FLORES LLECLLISH Alfredo Santiago

1. **TÍTULO:** Conociendo la utilidad y el ahorro del agua

2. **FECHA:** lunes 10 de setiembre del 2018

### 3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	9. ACTÚA RESPONSABLE-MENTE RESPECTO A LOS RECURSOS ECONÓMICOS	9.3 Gestiona los recursos de manera responsable	- Utiliza de manera responsable los recursos con los que cuenta (agua, papel, electricidad).

### 4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Personal Social	2. Construye su corporeidad	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres.

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas saludan.</li> <li>- Agradecen a Dios por este día</li> <li>- Entonan canciones</li> <li>- Actualización sus carteles.</li> <li>- Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día.</li> </ul>	
Juego Libre en Sectores		<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego libre en los sectores.</li> <li>- Planificación</li> </ul>	Materiales



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguetes y con quien les gustaría compartir este momento.</li> <li>- Organización.- Se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir</li> <li>- Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas, se dan las negociaciones y los roles a representar</li> <li>- Orden.- se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula</li> <li>- Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego</li> <li>- Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron</li> </ul>	
--	--	--	--

**ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:**

Inicio	Propósito del Día	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas, conocen la utilidad del agua y la manera de cuidarla.</li> <li>- Preguntamos a los niños y niñas ¿De dónde viene el agua que tomamos en el Jardín y en nuestras casas?</li> <li>- ¿Tomamos directamente esa agua sacada del río? ¿Qué pasará con el agua que sale desde el río hasta llegar a tu casa? ¿Para qué la usamos?, ¿Cómo la cuidamos?, ¿Cómo la contaminamos?</li> <li>- Aprendemos juntos la siguiente canción:</li> </ul>	Lámina de las Regiones del Perú
	Problematización		
Desarrollo	Motivación/ Interés	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>EL AGUA ES VIDA</b></p> <p>El agua es vida, la tienes que cuidar No desperdicies úsala con la razón El agua es vida ve y dile a los demás Cuéntale a todos lo que digo en mi canción.</p> </div>	Papelote
	Saberes Previos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trató la canción? ¿Para qué sirve el agua? ¿Cómo debemos cuidarla? .</li> </ul>	
	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<p><b>Análisis de la Información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos con los niños y niñas que Dios creo los ríos y los mares, reflexionamos con ellos la siguiente frase: " Dios fue muy sabio, al saber que lo necesitaremos para vivir bien"</li> <li>- Presentamos una lámina, donde se ven niños y niñas sucios, plantas secas, ríos secándose porque no hay lluvias, los peces saltando y un barquito en</li> </ul>	Lámina



<p>Cierre</p> <p>Rutinas</p>	<p>Evaluación</p>	<p>tierra.</p> <p>Preguntamos: ¿Por qué sucederá esto? ¿Por qué los niños y las niñas están así? ¿Por qué las plantas están secas? ¿Por qué los peces están saltando? ¿por qué no navegará el barquito? ¿Qué pasa si no tomamos agua? ¿Qué pasaría si no nos aseamos?.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Recogemos sus opiniones y anotamos. Concluimos diciendo que el agua es un elemento muy importante para la vida en la tierra.</li></ul> <p><b>Acuerdo o toma de decisiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conversamos con los niños y niñas, sobre situaciones donde se desperdicia el agua, riego de plantas con camiones, caños abiertos en las escuelas, roturas de cañerías en las calles, mostramos láminas de gente que carga agua en latas, otros que abren los caños y no sale agua. Preguntamos: ¿Qué les dirías a las personas que malgastan el agua? ¿Por qué debemos consumir con cuidado el agua?'</li><li>- Hablamos sobre el uso racional que debemos hacer del agua y mencionamos algunos ejemplos de cómo evitar el desperdicio del agua. por ejemplo: Cerrar el caño mientras se cepillan los dientes o se jabonan las manos.</li><li>- Repartimos un papelote a cada grupo para que dibujen situaciones, donde se cuide el agua y no se desperdicie.</li><li>- Entregamos una ficha, para que colorean escenas sobre la utilidad y el cuidado del agua.</li></ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	<p>Videos</p> <p>Láminas</p> <p>Papelotes</p> <p>Colores</p> <p>Fichas</p>
------------------------------	-------------------	--	--



  
DOCENTE DE AULA

  
INVESTIGADOR



**TALLER DE PSICOMOTRICIDAD: Jugando con cintas.**

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	<ul style="list-style-type: none"><li>- Salimos al patio con los niños y niñas e indicamos el espacio que van a utilizar. Luego formamos un círculo con todos ellos y colocamos en el centro del mismo una cajita de regalo. Finalmente abren la caja que contiene diferentes cintas de colores con las cuales juegan libremente, creando nuevos movimientos.</li></ul>	Cintas de colores Cajita de regalo Papelote
Desarrollo	Durante	<ul style="list-style-type: none"><li>- Indicamos a los niños y niñas que tomen una cinta de color que más les guste y solicitamos que la muevan con la mano derecha, haciéndola bailar mientras escuchan una melodía alegre. Luego pedimos que cuando se detenga la música se queden en sus lugares y cuando escuchen nuevamente la música cambie de mano y sigan moviendo la cinta haciéndola bailar.</li><li>- Proporcionamos a los niños y niñas una cinta más para que hagan la misma secuencia de ejercicios con ambas manos, haciendo bailar ambas cintas al compás de la música.</li><li>- Solicitamos a los niños y niñas que realicen una dramatización donde utilicen las cintas., Por ejemplo los niños están paseando por el parque y de pronto empieza a llover (niños moviendo las cintas como si fueran lluvia). Los alumnos se cubren la cabeza con las manos y buscan donde protegerse.</li><li>- Pedimos que estiren los brazos hacia arriba y los bajen moviéndose como si fueran las cintas.</li><li>- Socialización: ¿Qué hicimos? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo te sentiste?</li></ul>	
Cierre	Después	<ul style="list-style-type: none"><li>- Entregamos un papelote para que tracen con crayolas de colores los movimientos que realizaron con las cintas.</li><li>- Comunicado: Para mañana enviar un traje o letrero de artefacto eléctrico y debe exponer cuantos focos gasta su artefacto.</li></ul>	
Rutinas		<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños y niñas ordenan sus prendas.</li><li>- Reciben indicaciones</li><li>- Se despiden y salen</li></ul>	



*[Signature]*  
DOCENTE DE AULA

*[Signature]*  
INVESTIGADOR



### LISTA DE COTEJO N° 01

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL : Yungay  
1.2. Institución Educativa : N° 045  
1.3. Lugar : La Palma  
1.4. Edad : 05 años  
1.5. Sección : Única  
1.6. Echa : 10/09/2018

#### II. OBJETIVOS:

Al finalizar el taller, los niños y las niñas serán capaces de combinar acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres..

#### III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Utiliza de manera responsable los recursos con los que cuenta (agua, papel, electricidad).		Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres.		Promedio
		si	no	si	no	
1	ANGELES MENDOZA Deyvi Stalind	X		X		si
2	CASHPA CARBAJO Sheyla Jasmin	X		X		si
3	CASHPA MILLA Norma Vanesa	X		X		si
4	CASHPA CARBAJO Windin Yestil	X		X		si
5	CARAZCO HUERTA Evelyn Liseth	X		X		si
6	CASIO ESPINOZA Edwin Alex	X		X		si
7	ESPINOSA CASIO Alina Estrella		X	X		si
8	ESPINOSA DELACRUZ Viyane Anila	X		X		si
9	ESPINOSA HUERTA Nancy Nely	X		X		si
10	GARCIA CHUYUS Elias David	X	X	X		si
11	LEON MILLA Yolfi Yamila	X		X		si
12	MENDOZA GOMEZ Yozelyn Lisbeth	X		X		si
13	SANTAMARIA CASHPA Noemi Nedali	X		X		si
14	YERBASANTA MENDOZA Aidibert		X	X		si
TOTAL						

#### IV. OBSERVACIONES.



  
DOCENTE DE AULA

  
INVESTIGADOR





## SESION DE APRENDIZAJE N° 02

### DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : N° 045
2. UGEL : Yungay
3. Sección : Única
4. Directora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
5. Profesora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
6. Investigador : FLORES LLECLLISH Alfredo Santiago

1. **TÍTULO:** Conociendo los medios de comunicación audiovisual- efectos negativos del mal uso de la Tablet y el celular

2. **FECHA:** martes 11 de setiembre del 2018

3. **APRENDIZAJE ESPERADO :**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	7. Construye interpretaciones históricas	7.1 Interpreta críticamente fuentes diversas.	- Reconoce los medios de comunicación audiovisual que pueden darle información

### 4. APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Personal Social	4. Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	4.2 Emplea sus habilidades socio motrices al compartir con otros, diversas actividades físicas	- Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas  Juego Libre en Sectores	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Damos la bienvenida a los niños.</li><li>- Formación.</li><li>- Saludo a Dios.</li><li>- Saludo a la bandera.</li><li>- Marcha alrededor del patio.</li><li>- Entonan canciones</li><li>- Actualización sus carteles.</li></ul> <b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños y niñas planifican el proyecto e identifican los medios de Comunicación audiovisual.</li><li>- Planifican el proyecto.</li><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	USB Bandera  Niños Niñas

Inicio

**ACTIVIDADES DEL PROYECTO:**

- Realizamos una asamblea con los niños para introducirles el tema de los medios de comunicación. Muchos de los niños y niñas de la clase ya conocerán algún medio de comunicación y para lo que se utilizan, pero con la asamblea queremos que expresen los que saben y que intercambien opiniones entre unos y otros
- Planificamos el proyecto con los niños, escribiendo lo que opinan en un papelote.

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?

**Conociendo los Medios de Comunicación Audiovisual**

- Presentamos un papelote con las siguientes adivinanzas:

Una caja muy oscura  
con una ventana brillante  
que cuenta muchos cuentos  
a los que sientan delante.



Tiene pantalla y no es una TV, También teclas y  
no es un control remoto, Posee ventilación y no  
es un aire acondicionado. ¿Qué es?



Papelote

Siluetas

Láminas

Desarrollo

**Problematización:**

- Preguntamos a los niños y niñas:
- ¿Cuáles son las respuestas de las adivinanzas?, ¿Para qué sirven el televisor y la computadora?, ¿Qué medios de comunicación audiovisual conoces?

**Análisis de la Información:**

- Sentados en círculos van observando uno a uno las siluetas de medios de comunicación audiovisual y explicamos que los **medios audiovisuales** son aquellos **medios de comunicación** masiva que apelan a la utilización de los sentidos de la vista y el oído para transmitir sus mensajes. Es decir, los **medios audiovisuales** combinan imágenes y sonido, y por caso, el receptor puede ver y escuchar el mensaje.
- Los niños observan las siluetas y mencionan de que se trata y luego relacionan con sus experiencias familiares.



<b>Cierre</b>	<p><b>Acuerdo o toma de decisiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Indicamos a los niños y niñas que observaremos un programa periodístico, otra posibilidad, observar el programa por internet.</li><li>- Luego de observar los programas con los niños, recordamos las noticias o el mensaje que nos transmitieron estos medios de comunicación audiovisual. Preguntamos: ¡Que programa hemos visto? ¿Quién nos informó? ¿Qué medios de comunicación hemos utilizado? ¿Qué sentidos hemos utilizado, para escuchar el mensaje?.</li><li>- Conversamos sobre la televisión, internet, computadora, cine, celular, Tablet y nos pedimos que nos cuenten que saben de ellos y que experiencias tienen.</li><li>- Comentamos también con los niños y niñas sobre el tiempo que debemos dedicar a ver televisión o programas en una pantalla y también les informamos sobre los efectos negativos del uso de estos medios de comunicación: Disminución de la visión, distraídos, ansiosos, violentos, etc.</li><li>- Entregamos una ficha para que identifiquen los Medios de comunicación audiovisual.</li></ul>	Siluetas Cinta
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	Televisor internet Ficha.N° 13 (LIBRO- MINEDU) Colores  loncheras



  
\_\_\_\_\_  
DOCENTE DE AULA

  
\_\_\_\_\_  
INVESTIGADOR



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	<ul style="list-style-type: none"><li>- Llevamos a los niños y niñas al patio y pedimos que caminen libremente. Luego solicitamos que imaginen que van por un camino y de pronto, no están seguros por donde ir y deben girar ligeramente hacia el lado contrario, después nuevamente giran para el otro lado.</li><li>- Continuamos hasta que los niños y niñas, logren caminar por una línea quebrada.</li></ul>	
Desarrollo		<ul style="list-style-type: none"><li>- Dividir a los niños y niñas en dos filas. Delante de cada fila encontrarán obstáculos de ladrillos, los cuales tendrán que atravesar saltando en dos pies, por encima de ellos, estos ladrillos deben formar un camino con líneas quebradas, una vez que llegan al final del camino, sale el siguiente de su equipo y de esta manera continúan hasta que todos participen</li></ul>	Ladrillos de plástico Tizas Papelografos Témperas Pincel
Cierre	Después	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pedimos a los niños y niñas que elijan un lugar determinado y toquen sus hombros y luego sus codos y finalmente su cabeza. Indicamos que mientras realizan los movimientos tomen aire profundamente y lo boten de un soplo.</li><li>- Proporcionamos a los niños y niñas un papelógrafo y témperas, luego indicamos que realicen trazos quebrados con la técnica de dactilopintura, recordamos que deben realizar los trazos correctos.</li><li>- COMUNICADO: Para mañana enviar revistas, imágenes de medios de comunicación.</li></ul>	
Rutinas		<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños y niñas ordenan sus prendas.</li><li>- Reciben indicaciones</li><li>- Se despiden y salen</li></ul>	



  
DOCENTE DE AULA

  
INVESTIGADOR



### LISTA DE COTEJO N° 02

- I. DATOS GENERALES:
- a. UGEL : Yungay
  - b. Institución Educativa : N° 045
  - c. Lugar : La Palma
  - d. Edad : 05 años
  - e. Sección : Única
  - f. Fecha : 11/09/2018

II. OBJETIVOS:

Al finalizar el taller, los niños y las niñas serán capaces de proponer y participar en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.

III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Reconoce los medios de comunicación audiovisual que pueden darle información		Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.		Promedio
		si	no	si	no	
1	ANGELES MENDOZA Deyvi Stalin	X		X		
2	CASHPA CARBAJO Sheyla Shasmin	X		X		
3	CASHPA HILLA Noima Vanesa		X	X		
4	CASHPA CARBAJO Windin Yecfil	X		X		
5	CARAZCO HUERTA Evelyn Liseth		X	X		
6	CASIO ESPINOSA Edwin Alex	X		X		
7	ESPINOSA CASIO Alina Estrella		X	X		
8	ESPINOSA DELACRUZ Viyane Anila	X		X		
9	ESPINOSA HUERTA Nancy Nely	X			X	
10	GARCIA CHUYUS Elias David	X	X	X		
11	LEON HILLA Yelfi Yamila	X		X		
12	MENDOZA GOMEZ Yozelyn Lisbeth	X	X	X		
13	SANTAMARIA CASHPA Noemi Medali	X		X		
14	YERBASANTA MENDOZA Aldibert	X	X	X		
TOTAL						

IV. OBSERVACIONES.



  
DOCENTE DE AULA

  
INVESTIGADOR



## SESION DE APRENDIZAJE N° 03

### DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : N° 045
2. UGEL : Yungay
3. Sección : Única
4. Directora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
5. Profesora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
6. Investigador : FLORES LLECLLISH Alfredo Santiago

1. **TÍTULO** : Conociendo los medios de comunicación escrita grupal: Revistas. Diarios-  
medios de comunicación grafica

2. **FECHA** : lunes 17 de setiembre del 2018

### 3. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	7. Construye interpretaciones históricas	7.1 Interpreta críticamente fuentes diversas.	- Reconoce los medios de comunicación escrita grupal que pueden darle información

### 4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Personal Social	4. Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	4.2 Emplea sus habilidades socios motrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	- Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Damos la bienvenida a los niños.</li><li>- Formación.</li><li>- Saludo a Dios.</li><li>- Marcha alrededor del patio.</li><li>- Entonan canciones</li><li>- Actualización sus carteles.</li></ul> <b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Que los niños y niñas identifiquen los medios de comunicación escrita</li><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	USB
Juego Libre en Sectores		



<b>Inicio</b>	<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Presentamos a los niños y niñas un papelote con una canción.</li><li>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Ustedes conocen el periódico? ¿Para qué sirve? ¿Podremos hablar con él?</li></ul>	Papelote
<b>Desarrollo</b>	<b>Problematización:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Qué son los medios de comunicación escrita? ¿Cuáles son?</li></ul> <b>Análisis de la Información:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mostramos a los niños y niñas un periódico, observamos y describimos la fotografía y algunas señales, como el nombre del periódico o la fecha.</li><li>- Según la foto: ¿Qué creen que dice la noticia?</li><li>- ¿De qué trata la noticia? ¿Por qué es importante la noticia?, ¿Qué necesita, para que sea una noticia?.</li><li>- Traemos revistas al aula, observamos las señales que nos brindan: fotografías, títulos, subtítulos, bloques de noticias, páginas, etc.</li></ul> <b>Acuerdo o toma de decisiones:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Visitamos un puesto de periódicos, entrevistamos al señor periodiquero: ¿Por qué vende periódicos? ¿Cómo se llaman los periódicos que vende?. Reconocemos algunos periódicos.</li></ul>	apelote  Periódico Revistas  Comunidad Periodiquero
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Observamos las señales que nos brinda el texto funcional (el periódico) como el nombre, la forma de los títulos, las fotografías.</li><li>- Dramatizamos una situación real que me pueda servir como noticia, nos convertimos en reporteros, editores, periodistas, etc.</li><li>- Entregamos una ficha, para que con apoyo visual, escriban lo que necesitan: nombre del periódico, fecha, título y dibujo de la noticia.</li></ul>	Periódico  Ficha
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	Colores



  
\_\_\_\_\_  
DOCENTE DE AULA

  
\_\_\_\_\_  
INVESTIGADOR



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD: Jugamos con aros.			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	- Indicamos a los niños y niñas, que salgan al patio y que corran libremente.	papelote
Desarrollo	Durante	- Se les entregará a cada niño un aro y se les pedirá que elijan un lugar lejos de otros compañeros. Se atenderá a las siguientes consignas: recorreremos el lugar llevando el aro con distintas partes del cuerpo, lo hacemos girar, lo intercambiamos con un compañero en movimiento, lanzamos el aro e intentamos agarrarlo antes que toque el suelo, lo apoyamos en el suelo y nos desplazamos sin tocarlos, escuchamos una canción y cuando se para, nos paramos dentro del aro, caminamos sobre el aro, apoyamos distintas partes del cuerpo dentro del aro, ¿Qué más se les ocurre?	Aro
Cierre	Después	- Escuchamos música y relajamos el cuerpo sentado. Con música suave, se les pedirá a los niños que, sentados en ronda, atiendan a las siguientes consignas: estiramos las piernas, intentamos tocarnos la punta de los pies, nos balanceamos suavemente, movemos las manos en círculo, luego los brazos, hombros y cuello. Luego nos levantamos despacio y regresamos a las actividades cotidianas	
Rutinas		- Los niños exponen sus trabajos. <b>Actividades Permanentes de Salida</b> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones - Se despiden y salen	



*[Signature]*  
DOCENTE DE AULA

*[Signature]*  
INVESTIGADOR





### LISTA DE COTEJO N° 03

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL : Yungay  
1.2. Institución Educativa : N° 045  
1.3. Lugar : La Palma  
1.4. Edad : 05 años  
1.5. Sección : Única  
1.6. Fecha : 17/09/2018

#### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de reconocer los medios de comunicación escrita grupal que pueden darle información.

#### III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Reconoce los medios de comunicación escrita grupal que pueden darle información		Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.		Promedio
		si	no	si	no	
1	ANGELES MENDOZA Deyvi Stalin	X		X		
2	CASHPA CARBAJO Sheryl Jasmin	X		X		
3	CASHPA MILLA Norma Vanesa	X		X		
4	CASHPA CARBAJO Windin Yecil	X		X		
5	CARAZCO HUERTA Evelyn Liseth	X		X		
6	CASIO ESPINOSA Edwin Alex	X		X		
7	ESPINOSA CASIO Alina Estrella	X		X		
8	ESPINOSA DELACRUZ Vixone Anala	X		X		
9	ESPINOSA HUERTA Nancy Nely		X	X		
10	GARCIA CHUTUS Elias David	X		X		
11	LEON MILLA Yelfi Yamila	X	X		X	
12	MENDOZA GOMEZ Yozely Lisbeth	X		X		
13	SANTAMARIA MENDOZA Noemi Medali	X		X		
14	TERBASANTA MENDOZA Aldibert.	X		X		
TOTAL						

#### IV. OBSERVACIONES.



DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR



## SESION DE APRENDIZAJE N° 04

### DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : N° 045
2. UGEL : Yungay
3. Sección : Única
4. Directora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
5. Profesora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
6. Investigador : FLORES LLECLLISH Alfredo Santiago

1. TÍTULO : Conociendo los medios de comunicación mímica  
Religión: Parábola de la pesca milagrosa
2. FECHA : jueves 20 de setiembre del 2018
3. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	7. Construye interpretaciones históricas	7.1 Interpreta críticamente fuentes diversas.	- Reconoce los medios de comunicación mímica que pueden darle información.

### 4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Personal Social	4. Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	4.2 Emplea sus habilidades socio motrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Damos la bienvenida a los niños.</li><li>- Formación.</li><li>- Saludo a Dios.</li><li>- Saludo a la bandera.</li><li>- Marcha alrededor del patio.</li><li>- Entonan canciones</li><li>- Actualización sus carteles.</li></ul> <b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños y niñas identifican los medios de comunicación mímica</li></ul>	CD Bandera
Juego Libre en Sectores	<ul style="list-style-type: none"><li>- Acciones de rutina</li></ul>	



Inicio	<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b> <b>Conociendo los Medios de Comunicación Mímica:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Jugamos al espejo en parejas: Se dispondrá a los niños en parejas, el niño "espejo" deberá imitar los movimientos del niño reflejado.</li><li>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Podemos comunicarnos sin hablar? ¿Cómo podemos hacerlo? ¿Podemos comunicar algo, moviendo nuestro cuerpo?</li></ul> <b>Problematización:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Preguntamos a los niños y niñas:<ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Qué es la comunicación mímica?, ¿Quiénes lo utilizan?</li></ul></li></ul> <b>Análisis de la Información:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nos sentamos en ronda y gesticulamos de diferente forma. Se les propondrá a los niños que se dispongan en ronda y la docente realizará movimientos gestuales que los niños deberán imitar e indicar el mensaje que se entendió. Luego se elegirá a un niño para que sus compañeros imiten.</li><li>- Explicamos a los niños y niñas, que hay personas que utilizan la comunicación mímica para poder transmitir mensajes sin hablar y solo moviendo una parte de su cuerpo como los policías, sordo mudos, cuando pedimos silencio, etc.</li></ul>	
Desarrollo		
Cierre	<b>Acuerdo o toma de decisiones:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Realizamos una presentación tipo museo con imágenes, de manera que los niños y niñas, recuerden y observen los medios de comunicación mímica, los describan y los imiten.</li><li>- Repartimos a los niños y niñas, periódicos, para que busquen imágenes de medios de comunicación que hayan visto en la exposición. Luego solicitamos que describan el mensaje.</li><li>- Entregamos una ficha para que identifiquen los medios de comunicación mímica.</li></ul> <b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	Imágenes Revistas Periódicos
Rutinas		
Actividad de Religión Ver	<b>Actividad de Religión:</b> La Pesca Milagrosa <ul style="list-style-type: none"><li>- Presentamos a los niños y niñas una lámina de la Pesca Milagrosa. Preguntamos: ¿Lo conoces? ¿Qué está haciendo Jesús? ¿Qué sabes de él?</li><li>- Leemos a los niños y niñas, la siguiente lectura bíblica: (Lucas 5, 1-11)</li><li>- Sucedió que, estando Jesús junto al lago de Genesaret, vio dos barcas que estaban a la orilla del lago; los pescadores habían bajado de ellas y estaban lavando las</li></ul>	



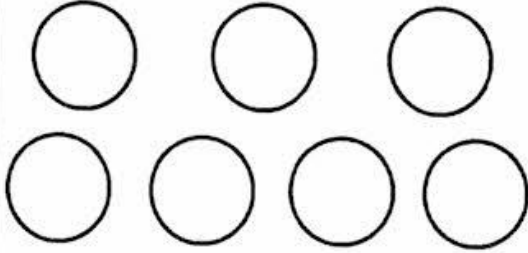
<p><b>Juzgar</b></p> <p><b>Actuar</b></p>	<p>redes. Entonces, subiendo en una de las barcas, que era de Simón, le rogó que la apartase un poco de tierra. Y sentado enseñaba desde la barca a la multitud. Cuando terminó de hablar, dijo a Simón:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guía mar adentro, y echad vuestras redes para la pesca. Simón le contestó:</li><li>- Hemos pasado toda la noche sin pescar nada; pero, ya que tú lo dices, echaré la red.</li><li>- Al momento la red se puso tensa y se rompía por la abundancia de peces. Hicieron señas a sus socios que estaban en la otra barca, para que vinieran a ayudarles. Estos socios eran el joven Juan y su hermano Santiago. Las dos barcas se llenaron tanto que casi les entraba agua por la borda.</li><li>- Simón se echó a los pies de Jesús y le dijo:</li><li>- Apártate de mí, Señor, que soy un pecador.</li><li>- No temas. Desde ahora serás pescador de almas.</li><li>- Cuando llegaron a tierra Jesús pidió a Simón y a Andrés que le siguieran. Lo mismo dijo a Santiago y a Juan. Ellos, dejando todo, se fueron con Él.</li><li>- Explicamos a los niños y niñas, que siempre debemos creer en Dios, pues el siempre hará muchos milagros en nuestra vida.</li><li>- Entregamos una ficha, para que colorean.</li></ul>	<p>Lámina Ficha Colores</p>
---	--	-------------------------------------



  
\_\_\_\_\_  
DOCENTE DE AULA

  
\_\_\_\_\_  
INVESTIGADOR



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	<ul style="list-style-type: none"><li>- Salimos al patio e indicamos a los niños y niñas que corran libremente.</li></ul>	
Desarrollo	Durante	<ul style="list-style-type: none"><li>- Con aros de diferentes colores, formamos un camino con líneas combinadas. Luego pedimos que salten con dos pies dentro de cada aro hasta llegar al final del camino. Una vez que termina el primer niño(a), empieza el segundo y así sucesivamente, hasta terminar la fila. Una vez terminada esta actividad con los dos pies, repetimos pero ahora con un solo pie.</li></ul> <div style="text-align: center;"></div>	
Cierre	Después	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pedimos a los niños y niñas que sacudan sus manos de manera rápida y luego suavemente, mientras toman aire y lo botan lentamente. Repetimos la actividad, hasta que la respiración se normalice.</li><li>- <b>Comunicado:</b> Enviamos un comunicado, en el cual se indica que cada mama, debe escribir una carta corta y con pictogramas para su hijo(a) y colocarla en el buzón que estará en la puerta del colegio el día de mañana.</li></ul>	
Rutinas		<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños y niñas ordenan sus prendas.</li><li>- Reciben indicaciones</li><li>- Se despiden y salen</li></ul>	



  
\_\_\_\_\_  
DOCENTE DE AULA

  
\_\_\_\_\_  
INVESTIGADOR



### LISTA DE COTEJO N° 04

#### I. DATOS GENERALES:

- a. UGEL : Yungay
- b. Institución Educativa : N° 045
- c. Lugar : La Palma
- d. Edad : 05 años
- e. Sección : Única
- f. Fecha : 20/09/2018

#### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de reconocer los medios de comunicación mímica que pueden darle información.

#### III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Reconoce los medios de comunicación mímica que pueden darle información.		Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.		Promedio
		si	no	si	no	
1	ANGELOS MENDOZA Deyvi Stalind	X		X		
2	CASHPA CARBAJO Sheyla Jasmin	X		X		
3	CASHPA MILLA Norma Veresa	X		X		
4	CASHPA CARBAJO Windin Jecil	X		X		
5	CARAZCO HUERTA Evelyn Liseth		X	X		
6	CASIO ESPINOSA Edwin Alex	X		X		
7	ESPINOSA CASIO Aline Estrella	X		X		
8	ESPINOSA DELACRUZ Viyane Anila	X		X		
9	ESPINOSA HUERTA Nancy Nely	X		X	X	
10	GARCIA CHUYUS Elias David	X		X		
11	LEON HULLA Yelfi Tamila	X		X		
12	MENDOZA GOMEZ Yvelyn Lisbeth	X	X	X		
13	SANTANA CASHPA Noemi Nadali	X		X		
14	YERBASANTA MENDOZA Aldibert	X		X		
TOTAL						

#### IV. OBSERVACIONES.



*[Signature]*  
DOCENTE DE AULA

*[Signature]*  
INVESTIGADOR



## SESION DE APRENDIZAJE N° 05

### DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : N° 045
  2. UGEL : Yungay
  3. Sección : Única
  4. Directora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
  5. Profesora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
  6. Investigador : FLORES LLECLISH Alfredo Santiago
1. **TÍTULO** : Conociendo lugares turísticos de mi comunidad- Cuantificadores: muchos- pocos
  2. **FECHA** : martes 25 de setiembre del 2018
  3. **APRENDIZAJE ESPERADO** :

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	5. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	5.3 Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se nombra a sí mismo como miembro de una comunidad o pueblo al que pertenece</li> <li>- Participa con satisfacción de actividades para conocer lugares turísticos de su pueblo o comunidad.</li> </ul>

### 4. APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Personal Social	4. Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	4.2 Emplea sus habilidades socio motrices al compartir con otros, diversas actividades físicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.</li> </ul>

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Saludo a la bandera.</li> <li>- Marcha alrededor del patio.</li> <li>- Entonan canciones</li> <li>- Actualización sus carteles.</li> </ul> <b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas identifican algunos Lugares Turísticos de su comunidad.</li> <li>- Planifican el proyecto.</li> </ul>	USB Bandera
Juego Libre en Sectores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	Lámina



Inicio	<p><b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Observamos láminas ilustrativas de Lugares Turísticos de su comunidad. Determinamos con los niños y niñas de qué lugar se trata</li><li>- Planificamos el proyecto con los niños, escribiendo lo que opinan en un papelote.</li></ul>							
	<table border="1"><thead><tr><th>¿Qué haremos?</th><th>¿Cómo lo haremos?</th><th>¿Qué necesitamos?</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?				
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?						
	<p><b>Conociendo los Lugares Turísticos de mi comunidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Presentamos un papelote con la siguiente canción: (Se pueden variar los lugares, de acuerdo a la realidad de cada comunidad)</li></ul>	Papelote						
	<p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Preguntamos a los niños y niñas:</li></ul>	Siluetas						
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"><li>- ¿De qué trató la canción?, ¿Qué Lugares Turísticos hay en tu comunidad?, ¿Con quién fuiste a visitarlos?</li></ul> <p><b>Análisis de la Información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sentados en círculos van observando uno a uno las láminas que trajeron de casa.</li></ul> <p>¿Qué es? ¿Dónde queda ese lugar? ¿Lo conoces? ¿Cómo se llama?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Qué puedes encontrar en ese lugar? ¿Te gustaría visitarlo?</li><li>- Los niños observan las láminas y mencionan de que se trata y luego relacionan con sus experiencias familiares.</li></ul> <p><b>Acuerdo o toma de decisiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- La docente proporciona a los niños y niñas hojas de colores y los materiales necesarios, para que cada niño (a), pueda armar un álbum de lugares turísticos de su comunidad.</li><li>- Cada niño expone los Lugares Turísticos de su comunidad</li></ul>	Láminas						
Cierre	<ul style="list-style-type: none"><li>- Entregamos una ficha para que dibujen el lugar turístico de su comunidad que le gustaría visitar.</li></ul>	Hojas de colores Cartulinas Tijeras						
Rutinas	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	Goma						
		loncheras						



  
DOCENTE DE AULA

  
INVESTIGADOR





TALLER DE PSICOMOTRICIDAD: Transportamos pelotas			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	- Dibujamos círculos de colores y los pegamos en todo el patio, indicamos a los niños y niñas que salten libremente sobre ellos.	Círculos de colores
Desarrollo	Durante	- Pedimos a los niños y niñas, que formen dos grupos, uno de hombres y otro de mujeres. - A cada grupo, le proporcionamos una caja de pelotas, y en el otro extremo del patio, se colocará dos lavadores o cajas con la silueta de un niño o una niña, según corresponda. - Cada niño deberá sacar una pelota e ir saltando de círculo en círculo hasta llegar al otro extremo del patio y colocarla en la caja correspondiente, según sea niño o niña. - Verificamos que grupo logro juntar muchas pelotas y que grupo junto pocas pelotas. - Los niños y niñas, realizan ejercicios de respiración, inflándose y desinflándose como globos. - Verbalización: Al finalizar los niños y niñas expresan lo realizado. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron?	Cinta Cajas Lavadores Pelotas
Cierre	Después	- Socialización: ¿Qué hicimos? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo te sentiste? - Entregamos una hoja y dibujan lo que más les gusto de la actividad.	
Rutinas		<b>Actividades Permanentes de Salida</b> Los niños y niñas ordenan sus prendas. Reciben indicaciones Se despiden y salen	



  
\_\_\_\_\_  
DOCENTE DE AULA

  
\_\_\_\_\_  
INVESTIGADOR



LISTA DE COTEJO N° 05

- I. DATOS GENERALES:
- a. UGEL : Yungay
  - b. Institución Educativa : N° 045
  - c. Lugar : La Palma
  - d. Edad : 05 años
  - e. Sección : Única
  - f. Fecha : 25/09/2018

II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de proponer y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.

III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Se nombra a sí mismo como miembro de una comunidad o pueblo al que pertenece		Participa con satisfacción de actividades para conocer lugares turísticos de su pueblo o comunidad.		Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.		Promedio
		si	no	si	no	si	no	
1	ANGELES MENDOZA Dayvi Stalini	X		X		X		
2	CASHPA CARBAJO Sheyla Jasmin	X		X		X		
3	CASHPA MULLA Norma Vanessa	X		X			X	
4	CASHPA CARBAJO Windin grectil		X	X		X		
5	CARAZCO HUERTA Evelyn Liseth	X		X		X		
6	CASIO ESPINOSA Edwin Alex	X		X		X		
7	ESPINOSA CASIO Alina Estrella	X		X		X		
8	ESPINOSA DELACRUZ Vixane Anita	X		X		X		
9	ESPINOSA HUERTA Nancy Nely	X		X		X		
10	GARCIA CHUZUS Elias David	X		X		X		
11	LEON MULLA Yelfi Yomila		X	X			X	
12	MENDOZA GOMEZ Yocelyn Lisbeth	X		X				
13	SANTAMARIA CASAPA Ncemi Medali	X		X		X		
14	YERBASANTA MENDOZA Aldibert	X		X			X	
TOTAL								

IV. OBSERVACIONES.



*[Signature]*  
DOCENTE DE AULA

*[Signature]*  
INVESTIGADOR



## SESION DE APRENDIZAJE N° 06

### DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : N° 045
2. UGEL : Yungay
3. Sección : Única
4. Directora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
5. Profesora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
6. Investigador : FLORES LLECLISH Alfredo Santiago

1. TÍTULO: Conociendo los símbolos de mi comunidad- Cuantificadores: uno- ninguno

2. FECHA: Martes 02 de octubre del 2018

### 3. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	5. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	5.3 Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente.	- Participa con satisfacción de actividades para conocer los símbolos de su pueblo o comunidad.

### 4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Personal Social	4. Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	4.2 Emplea sus habilidades socio motrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	- Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.
Matemática	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2 Comunica y representa ideas matemáticas expresando la comparación de cantidades de objetos.	- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "uno", "ninguno"

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Damos la bienvenida a los niños.</li><li>- Formación.</li><li>- Saludo a Dios.</li><li>- Marcha alrededor del patio.</li><li>- Entonan canciones</li><li>- Actualización sus carteles.</li></ul> <b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Que los niños y niñas conozcan los Símbolos de su comunidad.</li></ul>	USB



Juego Libre en Sectores	- Acciones de rutina.	
Inicio	<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b> - Cantamos juntos una canción. - Salimos fuera del aula y observan los techos de las casas ¿qué hay? - ¿Qué han puesto en los techos? ¿Por qué han puesto la bandera? ¿Por qué se usa la bandera? ¿Es la bandera del Perú?	
Desarrollo	<b>Problematización:</b> - Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cuáles son los símbolos de tu comunidad? ¿Para qué sirven los símbolos? <b>Análisis de la Información:</b> - Escuchan con atención el Himno de su comunidad y preguntamos ¿Qué canción es? ¿qué dice la letra? ¿A quién le cantaremos esa canción? ¿Cómo se llama esta canción? - Se les muestra una lámina de los símbolos de su comunidad y explicamos, sobre cada uno de ellos. - Al igual que la bandera, el Himno es otro símbolo del Perú. - Nos falta conocer un símbolo más ¿cuál será?	Papelote
Cierre	- Se les muestra una silueta vacía del Escudo de su comunidad y comparamos con otro que este completo. Este es el Escudo, describimos sus principales características. <b>Acuerdo o toma de decisiones:</b> - Entregamos a cada grupo un papelote con un símbolo de su comunidad, e indicamos que rasguen papel y peguen. - Entregamos una ficha, para que colorean los símbolos de su comunidad.	usb Grabadora Láminas
Rutinas	<b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b> - Acciones de rutina.	Ficha Colores



  
\_\_\_\_\_  
DOCENTE DE AULA

  
\_\_\_\_\_  
INVESTIGADOR



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD: Huevos para la gallina			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se realiza la asamblea con los niños y niñas, corren libremente en el patio.</li><li>- Se predispone los materiales diversos en el espacio. Huevos de plástico y cucharas.</li></ul>	Conos de plástico Huevos de plástico Cucharas
Desarrollo	Durante	<ul style="list-style-type: none"><li>- Con anticipación, la docente, prepara un camino en zig-zag con conos de plástico y la silueta de una gallina en el otro extremo del patio, e indicamos que jugaremos: "El Rey manda"</li><li>- Un niño (el rey, indica si llevarán un huevo o ninguno, para la gallinita)</li><li>- Los niños y niñas, realizan ejercicios de respiración, inflándose y desinflándose como globos.</li><li>- Verbalización: Al finalizar los niños y niñas expresan lo realizado. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron?</li></ul>	
Cierre	Después	<ul style="list-style-type: none"><li>- Socialización: ¿Qué hicimos? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo te sentiste?</li><li>- Entregamos una hoja y dibujan lo que más les gusto de la actividad.</li></ul>	
Rutinas		<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños y niñas ordenan sus prendas.</li><li>- Reciben indicaciones</li><li>- Se despiden y salen</li></ul>	



DIRECTORA

  
DOCENTE DE AULA

  
INVESTIGADOR



LISTA DE COTEJO N° 06

I. DATOS GENERALES:

- a. UGEL : Yungay
- b. Institución Educativa : N° 045
- c. Lugar : La Palma
- d. Edad : 05 años
- e. Sección : Única
- f. Fecha : 02/10/2018

II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de participar con satisfacción de actividades para conocer los símbolos de su pueblo o comunidad.

III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Participa con satisfacción de actividades para conocer los símbolos de su pueblo o comunidad		Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.		Promedio
		si	no	si	no	
1	ANGELES HENDEZA Deyvi Stalin	X		X		
2	CASHPA CARBAJO Shexla Jasmin	X		X		
3	CASHPA HULLA Norma Vanesa	X		X		
4	CASHPA CARBAJO Windin Zecfil	X		X		
5	CARAZCO HUERTA Evelyn Isela	X		X		
6	CASLO ESPINOSA Edwin Alex	X		X		
7	ESPINOSA CASLO Alina Estrella	X		X		
8	ESPINOSA DE LA CRUZ Vixone Anita	X			X	
9	ESPINOSA HUERTA Nancy Nely	X		X		
10	GARCIA CHUTUS Elias David	X		X		
11	LEON HULLA Xelfi Yamila	X		X		
12	HENDEZA SOHEZ Tozelyn Isabela		X	X		
13	SANTAMARIA CASHPA Naomi Meddi	X		X		
14	TERRASANTA HENDEZA Aldibert	X			X	
TOTAL						

IV. OBSERVACIONES.



*[Signature]*  
DOCENTE DE AULA

*[Signature]*  
INVESTIGADOR



## SESION DE APRENDIZAJE N° 07

### DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : N° 045
2. UGEL : Yungay
3. Sección : Única
4. Directora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
5. Profesora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
6. Investigador : FLORES LLECLLISH Alfredo Santiago

1. TÍTULO: Conociendo el mapa y costumbres de mi comunidad-

2. FECHA: viernes 05 de octubre del 2018

### 3. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	5. Convive respetándose a si mismo y a los demás	5.3 Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente.	- Participa con satisfacción de actividades para conocer el mapa y costumbres de su pueblo o comunidad.


### 4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Personal Social	4. Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	4.2 Emplea sus habilidades socios motrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	- Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Damos la bienvenida a los niños.</li><li>- Formación.</li><li>- Saludo a Dios.</li><li>- Marcha alrededor del patio.</li><li>- Entonan canciones</li><li>- Actualización sus carteles.</li></ul> <b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Que los niños y niñas identifiquen el mapa y las costumbres de su comunidad.</li><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	USB
Juego Libre en Sectores	<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>	Láminas



Inicio	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mostramos a los niños y niñas láminas con la imagen de distintos mapas y costumbres, les pedimos que identifique cual es el mapa de su comunidad y que costumbres, se practican en ella.</li></ul> <p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué representa el mapa de tu comunidad? ¿Cuáles son las costumbres de tu comunidad?</li></ul> <p><b>Análisis de la Información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ayudamos a los niños y niñas a identificar cual es el mapa de nuestra comunidad y explicamos, que es el territorio donde vivimos, y nuestros padres, han construido nuestra casa., por lo cual hemos adaptado sus costumbres y tradiciones.</li></ul>	Flechas
Desarrollo		Siluetas Láminas
Cierre	<p><b>Acuerdo o toma de decisiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nos reunimos en grupos y proporcionamos a los niños y niñas, rompecabezas del mapa de su comunidad y algunas costumbres, indicamos que coloreen, recorten y armen el rompecabezas, pegando en otro papelote.</li><li>- Cada grupo expone sus trabajos.</li><li>- Entregamos una ficha, para que coloreen el mapa y costumbres de su comunidad.</li></ul>	Papelotes Goma Tijera
Rutinas	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	



  
\_\_\_\_\_  
DOCENTE DE AULA

  
\_\_\_\_\_  
INVESTIGADOR





TALLER DE PSICOMOTRICIDAD: Sombreros para algunos y collares para todos			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se realiza la asamblea con los niños y niñas, corren libremente en el patio.</li><li>- Se predispone los materiales diversos en el espacio. Algunos Gorros, pitos y collares para todos.</li><li>- La docente indica que solo trajo algunos gorros y solo algunos niños, con determinada característica, podrán ponérselos y pasar por el gusano de rafia.</li><li>- Luego indica que trajo collares para todos, así que todos se pondrán su collar y pasaran por el gusanito.</li></ul>	Gorros y collares de la hora loca  Pitos  Gusano de rafia
Desarrollo	Durante	<ul style="list-style-type: none"><li>- La docente, pregunta a los niños y niñas: ¿Cuántos niños se pusieron gorro? ¿Cuántos niños tocaron pitos? ¿Cuántos niños se pusieron collares?</li><li>- Los niños y niñas, realizan ejercicios de respiración, inflándose y desinflándose como globos.</li><li>- Verbalización: Al finalizar los niños y niñas expresan lo realizado. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron?</li></ul>	
Cierre	Después	<ul style="list-style-type: none"><li>- Socialización: ¿Qué hicimos? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo te sentiste?</li><li>- Entregamos una hoja y dibujan lo que más les gusto de la actividad.</li></ul>	



  
DOCENTE DE AULA

  
INVESTIGADOR



### LISTA DE COTEJO N° 07

#### I. DATOS GENERALES:

- a. UGEL : Yungay
- b. Institución Educativa : N° 045
- c. Lugar : La Palma
- d. Edad : 05 años
- e. Sección : Única
- f. Fecha : 05/10/2018

#### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de participar con satisfacción de actividades para conocer los símbolos de su pueblo o comunidad.

#### III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Participa con satisfacción de actividades para conocer el mapa y costumbres de su pueblo o comunidad.		Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.		Promedio
		si	no	si	no	
1	ANCELES MENDOZA Dexvi Staluzid	X				
2	CASHPA CARBAJO Shayla Jasmin	X		X		
3	CASHPA NILLA Norma Canessa	X		X		
4	CASHPA CARBAJO Wirlin Yocil	X		X		
5	CARAZO HUERTA Evelyn Liseth	X			X	
6	CASIO ESPINOSA Edwin Alex	X		X		
7	ESPINOSA CASIO Alina Estrella	X		X		
8	ESPINOSA DE LA CRUZ Vixane Anita	X		X		
9	ESPINOSA HUERTA Nancy Nely	X		X		
10	GARCIA CHUTUS Elias David	X		X		
11	LEON NILLA Yefi Yamila	X		X		
12	MENDOZA GOMEZ Tozelyn Lisbeth	X		X		
13	SANTABARBA CASHPA Naomi Natali	X		X		
14	XERBOSANTA MENDOZA Aldibert	X			X	
TOTAL						

#### IV. OBSERVACIONES.



*[Signature]*  
DOCENTE DE AULA

*[Signature]*  
INVESTIGADOR



## SESION DE APRENDIZAJE N° 08

### DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : N° 045
2. UGEL : Yungay
3. Sección : Única
4. Directora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
5. Profesora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
6. Investigador : FLORES LLECLISH Alfredo Santiago

1. TÍTULO: Conociendo las características del sol, la luna y las estrellas.
2. FECHA: miércoles 10 de octubre del 2018
3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
CA	2. Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos	2.1 Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente: Biodiversidad, Tierra y Universo.	- Describe al Sol, la Luna y las estrellas por sus características

### 4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:




ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Personal Social	2. Construye su corporeidad	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres.

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas  Juego Libre en Sectores		<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños y niñas saludan.</li><li>- Agradecen a Dios por este día</li><li>- Entonan canciones</li><li>- Actualización sus carteles.</li><li>- Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día.</li></ul> <b>Utilización Libre de los Sectores:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Juego libre en los sectores.</li><li>- En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, conque</li></ul>	Materiales

- juguetes y con quien les gustaria compartir este momento.
- Organización.- Se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir
- Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas, se dan las negociaciones y los roles a representar
- Orden.- se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula
- Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego
- Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron

**ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:**

<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Propósito del Día</b></p> <p><b>Problemática</b></p> <p><b>Motivación / Interés</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoy conoceremos las características del sol, la luna y las estrellas.</li> <li>- Preguntamos a los niños: ¿Qué diferencia hay entre el sol y la luna? ¿Cuándo podemos ver a las estrellas?</li> <li>- Presentamos a los niños y niñas, las siguientes adivinanzas:</li> </ul> <div data-bbox="590 1075 1133 1276" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Adivinanza</b></p> <p>Doy calorcito, soy muy redondito, salgo prontito y tarde me escondo.</p>  </div> <div data-bbox="590 1276 1133 1444" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Adivinanza</b></p> <p>¿Quién será, quién será... Que de día .se acuesta y por la noche saldrá?</p>  </div> <div data-bbox="590 1467 1133 1680" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Adivinanza</b></p> <p>Muchas lamparitas muy bien colgaditas. siempre encandiladas y nadie las atiza.</p>  </div>	<p>Papelote</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Saberes Previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos a los niños y niñas ¿Cuáles fueron las respuestas de las adivinanzas? ¿Cómo es el sol? ¿Cómo es la luna? ¿Cómo son las estrellas? ¿Cuándo podemos verlos?</li> </ul> <p><b>Observación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostramos a los niños y niñas una lámina, del sol , la luna y las estrellas y las describimos.</li> </ul>	<p>Lámina</p>



	<b>Desarrollo de las Competencias</b>	<b>Formulación de hipótesis:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Realizamos las siguientes preguntas:</li><li>- LUNA: Investigamos: ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿Quién ha ido? ¿Qué tiene?...</li><li>*SOL Y ESTRELLAS: ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿Para qué sirve? ¿Cuántas estrellas hay? ¿Se caen las estrellas?</li></ul> <b>Experimentación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mediante pictogramas o bits de inteligencia, mostraremos los diferentes elementos que podemos observar en el cielo cuando aparece la noche y cuando aparece el día.</li><li>- Experimentaremos con pegatinas fluorescentes con el fin de que comprendan por que las estrellas y la luna, no se ven en el día en el cielo.</li></ul> <b>Verbalización:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños y niñas, verbalizan las características del sol, la luna y las estrellas.</li></ul> <b>Formulación de conclusiones:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Luego de un diálogo con los niños y niñas, les proponemos que utilizando su creatividad, elaboren un mural, donde este la luna y las estrellas y otro mural, donde este el sol.</li><li>- Cada grupo expone sus trabajos.</li><li>- Entregamos una ficha, para que coloreen el sol, la luna y las estrellas.</li></ul>	Tarjetas Bits de inteligencia Pegatinas
<b>Cierre</b>	<b>Evaluación</b>		Papelotes Témperas Cartulinas Algodón escarche dorado y plateado
<b>Rutinas</b>		<b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	



*[Signature]*  
DOCENTE DE AULA

*[Signature]*  
INVESTIGADOR



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD: Nos desplazamos dentro de los aros			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostramos a los niños y niñas, los dibujos de una brocha y un pintor, preguntamos: ¿En qué consiste el trabajo de un pintor?. Pedimos que se imaginen que son pintores e imiten los movimientos de un pintor.</li> </ul>	Siluetas Grabadora Aros
	Durante	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Llevamos a los niños y niñas al patio y pedimos que se desplacen libremente, y cuando escuchen el sonido de la pandereta, se agrupen libremente. Luego continuamos, hasta que todos los grupos tengan la misma cantidad de integrantes. a cada integrante del grupo, se le dará con el cual, deberá formar un túnel, cogiéndolos a cierta distancia, dos grupos colocan sus aros, para que los integrantes del otro grupo pasen, el equipo contrario, deberá pasar por el túnel creado por el otro equipo, el equipo que termine primero será el ganador.</li> </ul>	
	Después	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños y niñas que se sienten, que estiren los brazos hacia los lados y que los muevan en forma circular Luego el ejercicio lo hacen con un brazo y luego con el otro brazo. Recordamos que tomen aire y lo boten.</li> <li>- Verbalización: Al finalizar los niños y niñas expresan lo realizado. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron?</li> <li>- Representación: Los niños y niñas usando hojas y plumones dibujan lo que hicieron.</li> <li>- Socialización: ¿Qué hicimos? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Cómo te sentiste?</li> <li>- Comunicado: Enviamos un comunicado, para que el día de mañana, traigan fotos o imágenes de actividades que se realizan en el día y en la noche.</li> </ul>	
Cierre		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación: Los niños y niñas usando hojas y plumones dibujan lo que hicieron.</li> <li>- Socialización: ¿Qué hicimos? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Cómo te sentiste?</li> <li>- Comunicado: Enviamos un comunicado, para que el día de mañana, traigan fotos o imágenes de actividades que se realizan en el día y en la noche.</li> </ul>	
Rutinas		<b>Actividades Permanentes de Salida</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas ordenan sus prendas.</li> <li>- Reciben indicaciones.</li> <li>- Se despiden y salen.</li> </ul>	



*[Signature]*  
 DOCENTE DE AULA

*[Signature]*  
 INVESTIGADOR



### LISTA DE COTEJO N° 08

#### I. DATOS GENERALES:

- a. UGEL : Yungay
- b. Institución Educativa : N° 045
- c. Lugar : La Palma
- d. Edad : 05 años
- e. Sección : Única
- f. Fecha : 10/10/2018

#### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de combinar acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres.

#### III. CONTENIDO

Estudiantes	Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres		Promedio
	si	no	
1 ANGELES MENDOZA Deyvi Stalvind	X		
2 CASHPA CARBAJO Sheyla Jasmir	X		
3 CASHPA MILLA Norma Jonesa	X		
4 CASHPA CARBAJO Windin Jecfil	X		
5 CARAZO HUERTA Evelyn Lisbeth	X		
6 CASIO ESPINOSA Edwin Alex	X		
7 ESPINOSA CASIO Alina Estrella	X		
8 ESPINOSA DE LA CRUZ Viyane Anita	X		
9 ESPINOSA HUERTA Nancy Nery	X		
10 GARCIA CHAZUS Elias David	X		
11 LEON MILLA Yelfi Yamila	X		
12 MENDOZA GOMEZ Yozelyn Lisbeth	X		
13 SANTAMARIA CASHPA Naomi Kaeli	X		
14 TERESA SANTA MENDOZA Aldibert	X		
<b>TOTAL</b>			

#### IV. OBSERVACIONES.



*[Signature]*  
DOCENTE DE AULA

*[Signature]*  
INVESTIGADOR



## SESION DE APRENDIZAJE N° 09

### DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : N° 045
2. UGEL : Yungay
3. Sección : Única
4. Directora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
5. Profesora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
6. Investigador : FLORES LLECLISH Alfredo Santiago

1. **TÍTULO** : Bailes típicos de mi comunidad

2. **FECHA** : Jueves 18 de octubre del 2018

### 3. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	5. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	5.3 Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente.	- Participa con satisfacción de actividades para conocer los Bailes típicos de su pueblo o comunidad.

### 4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
	4. Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	4.2 Emplea sus habilidades socio motrices al compartir con otros, diversas actividades físicas	- Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Entonan canciones</li> <li>- Actualización sus carteles.</li> </ul> <b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que los niños y niñas participen de un baile de su comunidad</li> </ul>	USB
Juego Libre en Sectores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	
Inicio	<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos a los niños y niñas, un papelote con la siguiente canción: <b>SOY UN BAILARIN</b></li> </ul>	Papelote





<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Te gusta bailar? ¿Por qué? ¿Qué baile de tu comunidad, podríamos bailar?</li></ul> <p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Conoces algún baile típico de tu comunidad?</li></ul> <p><b>Análisis de la Información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mostramos a los niños niñas, distintos bailes o danzas y les pedimos que identifiquen, cuales son los de su comunidad.</li><li>- ¿Qué danzas observamos? ¿Cuál te gustó más? ¿Podríamos bailar una danza típica de nuestra comunidad? ¿Qué necesitamos?</li><li>- Con ayuda de las láminas, escogemos una danza de nuestra comunidad para bailar.</li></ul>	Siluetas  Láminas
<b>Cierre</b>	<p><b>Acuerdo o toma de decisiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Se coloca el video o el audio de la danza escogida, recordamos las normas e indicamos a los niños y niñas que bailen libremente y luego proporcionamos pañuelos para que los hagan de manera grupal y posteriormente en parejas.</li><li>- Entregamos una ficha, para que dibujen la danza que bailaron.</li></ul>	USB Grabadora.  Colores
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	



  
DOCENTE DE AULA

  
INVESTIGADOR



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD: Buscando una tapa, para mi botella			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugamos a la ronda "Arroz con leche", al final cada niño busca una pareja (niño y niña) y observamos si alguno se quedó solo. Preguntamos: ¿Qué hay más niños o niñas? ¿Qué hay menos niñas o niños?</li> <li>- Se predispone los materiales diversos en el espacio. Botellas y tapas de botellas.</li> <li>- Con anticipación, la docente prepara un circuito motor, por el cual tendrán que pasar los niños, llevando una tapa para cada botella, las cuales estarán ubicadas en el otro extremo del patio.</li> </ul>	Niñas Niños Botellas Tapas
Desarrollo	Durante	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se pide que a cada botella le pongan su tapa y se pregunta a todo el grupo: dónde hay más, dónde hay menos o están iguales ¿hay la misma cantidad de tapas y botellas?</li> <li>- Los niños y niñas, realizan ejercicios de respiración, inflándose y desinflándose como globos.</li> <li>- Verbalización: Al finalizar los niños y niñas expresan lo realizado. ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron?</li> </ul>	
Cierre	Después	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Socialización: ¿Qué hicimos? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo te sentiste?</li> <li>- Entregamos una hoja y dibujan lo que más les gusto de la actividad.</li> <li>- <b>COMUNICADO:</b> Indicamos a los niños y niñas que el día de mañana, deben traer postales, revistas o imágenes alusivas a su comunidad.</li> </ul>	
Rutinas		<b>Actividades Permanentes de Salida</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas ordenan sus prendas.</li> <li>- Reciben indicaciones</li> <li>- Se despiden y salen</li> </ul>	



*[Signature]*  
 DOCENTE DE AULA

*[Signature]*  
 INVESTIGADOR



### LISTA DE COTEJO N° 09

#### I. DATOS GENERALES:

- a. UGEL : Yungay
- b. Institución Educativa : N° 045
- c. Lugar : La Palma
- d. Edad : 05 años
- e. Sección : Única
- f. Fecha : 18/10/2018

#### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de participar con satisfacción de actividades para conocer los Bailes típicos de su pueblo o comunidad.

#### III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Participa con satisfacción de actividades para conocer los Bailes típicos de su pueblo o comunidad.		Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.		Promedio
		si	no	si	no	
1	ANGELES MENDOZA Deyvi Stelin	X		X		
2	CASHPA CARBAJO Sheyla Jesmin	X		X		
3	CASHPA MILLA Norma Vanesa	X		X		
4	CASHPA CARBAJO Windin Yedil	X		X		
5	CARAZCO HUERTA Evelyn Liseth	X		X		
6	CASIO ESPINOSA Edwin Alex	X		X		
7	ESPINOSA CASIO Alina Estrella	X		X		
8	ESPINOSA DELACRUZ Vizare Anila	X		X		
9	ESPINOSA HUERTA Nancy Nely	X		X		
10	GARCIA CHUYUS Elias David	X		X		
11	LEON MILLA Yelfi Yamila	X		X		
12	MENDOZA GOMEZ Yozelyn Lisbeth	X		X		
13	SANTAMARIA MENDOZA Noemi Hadel	X		X		
14	YERBASANTA MENDOZA Aldi bert	X		X		
TOTAL						

#### IV. OBSERVACIONES.



DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR



## SESION DE APRENDIZAJE N° 10

### DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : N° 045
2. UGEL : Yungay
3. Sección : Única
4. Directora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
5. Profesora : ROJAS CHIUCA Nilda Elisa
6. Investigador : FLORES LLECLISH Alfredo Santiago

1. **TÍTULO:** Jugando con Cuantificadores: par

2. **FECHA:** martes 30 de octubre del 2018

### 3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2 Comunica y representa ideas matemáticas expresando la comparación de cantidades de objetos.	- Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante la expresión: "par"

### 4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
P.S	2. Construye su corporeidad	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	- Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas  Juego Libre en Sectores		<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas saludan.</li> <li>- Agradecen a Dios por este día</li> <li>- Entonan canciones</li> <li>- Actualización sus carteles.</li> <li>- Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día.</li> </ul> <p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificación</li> <li>- En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguetes y con quien les gustaría compartir este momento.</li> <li>- Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego</li> </ul>	Materiales



ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	<b>Propósito del Día</b> <b>Problematización</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Hoy identificaremos el cuantificador: par</li><li>- Preguntamos a los niños y niñas:<ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Qué significa la palabra par?</li></ul></li></ul>	
Desarrollo	<b>Motivación/ Interés</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La docente muestra a los niños y niñas, una cajita con un par de aretes, regalo que le hicieron sus padres, por el Día del maestro.</li></ul>	cuento
	<b>Saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Eran unos aretes de plumas de distintas formas y colores, les muestra a los niños y niñas y les pregunta: ¿Les gusta mis aretes? ¿serán pares? ¿Por qué?</li></ul>	
Desarrollo	<b>Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias</b>	<b>Situación de juego:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Invitamos a los niños y niñas, a salir al patio y quitarse una zapatilla, ponemos música e indicamos a los niños y niñas que traten de bailar con un solo pie</li><li>- Luego entreveramos la zapatilla que se quitaron e indicamos que cada uno describa la zapatilla que tiene puesta y posteriormente busquen su par entre todas las zapatillas.</li></ul>	Zapatilla USB Grabadora
		<b>Manipulación del material:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Invitamos a los niños y niñas, a salir al patio, y proporcionamos medias y guantes, los entreveramos e indicamos a los niños que cuando suene la música, deben juntar cada media o guante con su par, utilizando un gancho de ropa, verbalizando la siguiente frase: ¡Encontré su par!..</li><li>- La docente entregara una carita feliz, cada vez que un niño tenga un acierto.</li><li>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo reconociste el par de las medias y guantes? ¿Fue difícil?</li></ul>	
		<b>Representación Gráfica:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Se les propone dibujar la actividad realizada</li></ul>	Medias Guantes Ganchos de ropa
		<b>Representación Simbólica:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pegamos debajo de la silla de cada niño un arete y pedimos que comparen sus siluetas y encuentren su par.</li></ul>	Siluetas Cinta
	<b>Evaluación</b>	Cuando encuentren el par de su arete, ambos niños, deben agarrarse de las manos y pegarlos en el franelógrafo.	Franelógrafo Ficha Lápiz Colores
Cierre		<b>Verbalización:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños explican sus representaciones</li><li>- Entregamos una ficha, para que identifiquen el par de distintos objetos</li></ul>	
Rutinas		<b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Acciones de rutina.</li></ul>	



*[Signature]*  
DOCENTE DE AULA

*[Signature]*  
INVESTIGADOR



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD: Pisadas de colores			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	<ul style="list-style-type: none"><li>- Salimos al patio con los niños y niñas, y los distribuimos en diferentes lugares, formando un círculo grande, luego, indicamos que imiten con sus brazos el movimiento que hacen los gusanos cuando se arrastran por el piso</li></ul>	
Desarrollo	Durante	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se trata de plasmar la huella del pie, sobre el papelote blanco o el papel periódico.</li><li>- Se mojará primero un solo pie en la bandeja, con la esponja untada y se invitará a los niños a saltar con un solo pie y dejar así una sola huella.</li><li>- Es conveniente empezar con un solo grupo, para que los demás observen las condiciones básicas de seguridad y pulcritud en la acción.</li><li>- Cuando se considere acabado, se mojará una pelota de tenis con pintura y se lanzará sobre el papel, de manera que quede impresa la trayectoria que se le ha dado.</li></ul>	<p>Agua</p> <p>Bandejas para pintar</p> <p>Esponja</p> <p>Papelotes blancos</p> <p>Papel periódico</p> <p>pelota</p>
Cierre	Después	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pedimos a los niños que se echen bocarriba y que cierren sus ojos, sintiendo su respiración. Luego pedimos que respiren lentamente hasta que se sientan más tranquilos.</li><li>- Socialización: ¿Qué hicimos? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Cómo te sentiste?</li><li>- Entregamos una hoja en blanco y cada niño, dibuja lo que más le gusto de la actividad.</li></ul>	
Rutinas		<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños y niñas ordenan sus prendas.</li><li>- Reciben indicaciones</li><li>- Se despiden y salen</li></ul>	



  
DOCENTE DE AULA

  
INVESTIGADOR



### LISTA DE COTEJO N° 10

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL : Yungay
- 1.2. Institución Educativa : N° 045
- 1.3. Lugar : La Palma
- 1.4. Edad : 05 años
- 1.5. Sección : Única
- 1.6. Fecha : 30/10/2018

#### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de disfrutar moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.

#### III. CONTENIDO

Estudiantes	Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.		Promedio
	si	no	
1 ANGGLES MENDOZA Deyvi Stalind	X		
2 CASHPA CARBAJO Sheyla Jasmín	X		
3 CASHPA MILLA Norma Vanesa	X		
4 CASHPA CARBAJO Wirlia Yeefil	X		
5 CAZARCO HUERTA Evelyn Liseth	X		
6 CASCO ESPINOSA Edwin Alex		X	
7 ESPINOSA CASCO Alina Estrella	X		
8 ESPINOSA DE LA CRUZ Yizene Aníla	X	X	
9 ESPINOSA HUERTA Nancy Wely	X		
10 GARCIA CHUYUS Elias David	X	X	
11 LEON MILLA Yelfi Yamila	X		
12 MENDOZA GOMEZ Yozziyn Isbeth	X		
13 SANTAMARIA CASHPA Hoemi Medali	X		
14 YERBASANTA MENDOZA Aldibert	X		
<b>TOTAL</b>			

#### IV. OBSERVACIONES.



  
DOCENTE DE AULA

  
INVESTIGADOR

## ANEXO N° 7: Fotografías



Coordinando con la profesora de aula para realizar la actividad



Jugando el trompo en grupos con los niños de 5 años





Jugando la salta sog a de manera colectiva con los niños y niñas



Niños y padres involucrados en el juego del "mundito"



Niños y niñas expresando gráficamente los juegos que más les gusta



Niños y niñas jugando en grupo los juegos recreativos