



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGO LÚDICO COOPERATIVO PARA MEJORAR EL
DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 273 MI NUEVO HOGAR,
MARISCAL CÁCERES - 2023**

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

**AUTORA
AGUILAR LOAYZA, MARIA LITA
ORCID: 0009-0009-2642-3638**

**ASESORA
TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS
ORCID: 0000-0002-0509-9914**

**CHIMBOTE, PERÚ
2023**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0256-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **13:00** horas del día **19** de **Agosto** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGO LÚDICO COOPERATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 273 MI NUEVO HOGAR, MARISCAL CÁCERES - 2023**

Presentada Por :
(2007111006) **AGUILAR LOAYZA MARIA LITA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGO LÚDICO COOPERATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 273 MI NUEVO HOGAR, MARISCAL CÁCERES - 2023 Del (de la) estudiante AGUILAR LOAYZA MARIA LITA, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 00% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 08 de Setiembre del 2023

Mg. Roxana Torres Guzmán
Responsable de Integridad Científica

Dedicatoria

En primer lugar a Dios por darme la vida, a mis padres y esposo por su apoyo incondicional que me brindaron durante el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Agradecimiento

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote por los conocimientos brindados para mi formación profesional.

Al personal directivo, administrativo, maestros, niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 273 Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres por las facilidades que se me brindaron para la aplicación de la presente investigación.

Índice general

Carátula.....	i
Jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice general.....	vi
Lista de tablas.....	ix
Lista de figuras.....	x
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	6
2.1.3. Antecedentes locales.....	8
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. Juegos Lúdicos cooperativo.....	9
2.2.1.1. La teoría sociocultural.....	11
2.2.1.2. Importancia del juego lúdico.....	14

2.2.1.3.	Dimensiones del juego lúdico cooperativo	16
2.2.2.	Relaciones Interpersonales.....	19
2.2.2.1.	Teoría del aprendizaje social.....	20
2.2.2.2.	Relaciones interpersonales desde el paradigma de la convivencia	25
2.2.2.3.	Importancia de las relaciones interpersonales.....	26
2.2.2.4.	Como mejorar las relaciones interpersonales en el nivel inicial	27
2.2.2.5.	Las relaciones interpersonales en el aula	29
2.2.2.6.	Dimensiones	29
2.3.	Hipótesis	32
III.	METODOLOGÍA.....	32
3. 1.	Tipo, nivel y diseño de investigación	32
3. 2.	Población y muestra.....	33
3. 3.	Definición y operacionalización de las variables e indicadores	36
3. 4.	Técnica e instrumentos de recolección de Información	44
3. 5.	Método de análisis de datos.....	45
3. 6.	Aspectos éticos	46
IV.	RESULTADOS.....	47
V.	CONCLUSIONES.....	60
VI.	RECOMENDACIONES.....	61
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62

ANEXOS.....	68
Anexo 01 Matriz de consistencia.....	68
Anexo 02 Instrumento de recolección de información.....	71
Anexo 03 Validez del instrumento	73
Anexo 4 Confiabilidad del instrumento.....	79
Anexo 05 Consentimiento informado.....	81
Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de información	83
Anexo 08 Sesiones.....	80

Lista de tablas

Tabla 1 Distribución de la población de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar Mariscal Cáceres - 2023.....	34
Tabla 2 Muestra poblacional.....	35
Tabla 3 Título: Juego lúdico cooperativo para mejorar el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi nuevo Hogar, Mariscal Cáceres - 2023	38
Tabla 4 Baremos para determinar las relaciones interpersonales	45
Tabla 5 Nivel de relaciones interpersonales mediante pre test en niños de 5 años.....	47
Tabla 6 Nivel de relaciones Interpersonales pres test y pos test en niñosde 5 años	49
Tabla 7 Nivel de relaciones interpersonales mediante post test en niños de 5 años.....	51
Tabla 8 Nivel de relaciones interpersonales mediante pre test y post test en niños de 5 años.	53
Tabla 9 Prueba no paramétrica de wilcoxon.....	54

Lista de figuras

Figura 1 Distribución en porcentaje del nivel de relaciones interpersonales mediante pre test en niños de 5 años.....	48
Figura 2 Calificación porcentual de los niños de 5 años luego de aplicar las actividades de aprendizaje	49
Figura 3 Nivel porcentual de relaciones interpersonales mediante post test en niños de 5 años	52
Figura 4 Nivel porcentual de relaciones interpersonales mediante pre test y post test en niños de 5 años.....	53

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar de qué manera el juego lúdico cooperativo mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023 , observando la problemática en los estudiantes que muestran la falta de relaciones interpersonales entre la comunidad escolar y las familias, se propuso cambiar planteándose de qué manera el juego lúdico cooperativo mejoran el desarrollo de las relaciones interpersonales, la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, los resultados fueron según la tabla 5 en el pre test 0 % tienen calificaciones de logro destacado, el 0 % en logro esperado, el 12 % en proceso y el 8 % en inicio , en el post test luego de aplicar los talleres de canciones infantiles mediante 15 sesiones se obtuvo resultados favorables el 90 % obtuvieron calificación logro destacado, el 10 % logro esperado , el 0 % en proceso e inicio; Al contrastar los resultados con la prueba de Wilcoxon se llegó a la conclusión que los juegos lúdicos cooperativos mejoran significativamente el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres.

Palabras clave: juegos lúdicos cooperativos, niños, relaciones interpersonales.

Abstract

The present investigation had as a general objective to determine how the cooperative playful game improves the development of interpersonal relationships in 5-year-old children of the I.E.I. N° 273 My New Home, Mariscal Cáceres - 2023, observing the problem in students who show the lack of interpersonal relationships between the school community and families, it was proposed to change considering how cooperative playful games improve the development of relationships interpersonal, the research was of a quantitative type, explanatory level, pre-experimental design, the results were according to table 4 in the pre-test, 0% obtained an outstanding achievement rating, 0% in expected achievement, 5% in process and 95 % at the beginning, in the post test after applying the cooperative playful games through 15 learning activities, favorable results were obtained, 90% obtained an outstanding achievement rating, 10% expected achievement, 0% in process and beginning; When contrasting the results with the Wilcoxon test, it was concluded that cooperative playful games significantly improve the development of interpersonal relationships in 5-year-old children from the I.E.I. N° 273 My New Home, Mariscal Cáceres.

Keywords: cooperative playful games, children, interpersonal relationships.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la sociedad actual las relaciones interpersonales se han convertido en objeto de investigación y deben ser abordadas en diversos centros educativos, debido a que afectan el clima escolar, el clima social e institucional de los colegios, se han realizado diversas investigaciones al respecto, teniendo a Bandura (1986) donde indica “el niño aprende conductas de diversas formas, por ensayo, por descubrimiento y también por observación”. Vygotsky refiere que el proceso de aprendizaje social, es la interrelación del alumno y el contexto donde se desenvuelve denominado entorno social.

A nivel Internacional Actualmente, el uso incontrolado e inapropiado de herramientas tecnológicas en todo el mundo debilita las habilidades sociales de las personas, especialmente las habilidades sociales de los infantes, y afecta su capacidad de comunicarse entre sí, por lo que la tecnología debe controlarse cuidadosamente. Los niños se vuelven menos sociables porque pueden pasar todo el tiempo jugando o chateando en sus dispositivos. Por esta razón, es propicio crear otros espacios para el juego físico, el cumplimiento de obligaciones y diversas actividades que impliquen una interacción física y directa. (Rodríguez, 2021).

Del mismo modo a nivel nacional, el escaso desarrollo de las buenas relaciones interpersonales tiene como consecuencia el bajo rendimiento en el área de comunicación perjudicando una buena comunicación entre compañeros, familiares. El Ministerio de Educación, como autoridad educativa, tiene como objetivo explorar la convivencia en el ámbito escolar para mejorar la calidad de la educación en el contexto de la reforma de la educación inicial y el “desarrollo socioemocional”. Coexistir con la democracia y esforzarse por desarrollar habilidades básicas. (MIDEDU, 2016).

Así mismo a nivel local específicamente en la I.E.I. N° 273 Mi nuevo hogar, los estudiantes muestran la falta de relaciones interpersonales entre la comunidad escolar y las familias, ya sea por motivos laborales no favorece la interacción entre ellos, se observa en los estudiantes un bajo rendimiento en todas las áreas del currículo nacional, del mismo modo, es relevante puntualizar que la Institución Educativa en mención no se observa el uso de alguna estrategia de juego lúdico cooperativo con el enfoque y la rigurosidad que ello demanda, por lo descrito se pretende formular el siguiente enunciado ¿De qué manera el juego lúdico cooperativo mejoran el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi nuevo Hogar, Mariscal Cáceres - 2023?.

La presente investigación se justificó por que los resultados obtenidos en la presente investigación, podrán ser considerados como parte de las mejoras para la regulación de las relaciones interpersonales de los niños de 5 años, así como guía metodológica para los y las docentes del nivel inicial, en la región San Martín.

En el nivel teórico, se convirtió en un ingrediente significativo para otros investigadores del contexto educativo estrechamente relacionados con el nivel inicial y que planeen estudios relacionados las relaciones interpersonales.

A nivel metodológica, implicó la ejecución de un campo de trabajo, así como el empleo del instrumento de recolección de datos pertinente, validado y calibrado para la consecución de resultados en base a objetivos planteados, es necesario señalar que a medida se utilicen determinados métodos e instrumentos para recolectar y analizar datos, se establecerán los parámetros contenidos en la justificación metodológica.

A nivel práctico, se encaminó en el proceso de dar respuesta a la problemática planteada, considerando el contexto educativo, situacional, familiar, así como las diversas carencias y acceso limitados a recursos válidos para la presente investigación.

Tendiendo como objetivo general determinar de qué manera el juego lúdico cooperativo mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023, así mismo se tiene como objetivos específicos identificar el nivel de relaciones interpersonales mediante un pre test en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023, aplicar el juego lúdico mediante actividades de aprendizaje para mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023, indicar mediante un pos test de qué manera el juego lúdico cooperativo mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023, demostrar mediante un pre test y post test de qué manera el juego lúdico cooperativo mejoran el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Pozo y Reyes (2022) se realizó en Ecuador titulada actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas para mejorar la capacidad de contar tuvo como objetivo general desarrollar la capacidad de contar mediante las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en la asignatura de matemáticas la metodología que se utilizó fue de tipo cuantitativo diseño experimental con una muestra de 20 estudiantes. Concluye que los estudiantes obtienen información cuando los docentes utilizan materiales físicos en las actividades extraescolares, por lo que el 0% respondió que los docentes no utilizan adecuadamente los materiales físicos como herramienta didáctica, mientras que el 22% indicó que no utilizan materiales físicos del docentes, y finalmente se encontró que el 78% de la población manifestó que los docentes no utilizan materiales físicos distintos a las pizarras digitales, por lo que los estudiantes deben contar con las herramientas necesarias para facilitar el aprendizaje.

Estupiñan y Hernández (2020) se desarrollo en Ecuador titulada, Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes del primer año de educación general básica de la escuela “La española” en el período lectivo 2019-2020, tuvo como objetivo general analizar la influencia de

los juegos didácticos en el desarrollo de pensamiento lógico matemático de los estudiantes, la metodología utilizada fue de tipo cuantitativo con una muestra de 13 niños. Se concluyó que el 54% de los alumnos están en procesos de aprendizaje, por lo que es necesario aplicar diversas estrategias lúdicas que faciliten la estimulación y la motivación del pensamiento lógico matemático.

Frías (2019), se realizó Ecuador denominada Juegos de Exterior en el desarrollo motriz grueso de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad. Ambato, Ecuador, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos de exterior en el desarrollo motriz grueso de los niños de 2 a 3 años de edad. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, diseño pre experimental tuvo como resultado Al inicio del estudio se realizaron pruebas preliminares que permitieron realizar la siguiente conclusión que el 60% de los niños presentaba riesgo de motricidad gruesa y el 40% presentaba retraso, por lo que ninguno de los estudiantes tenía un desarrollo normal apropiado para la edad, teniendo dificultades de coordinación, equilibrio y estabilidad. Estos resultados se convirtieron simultáneamente en la base para la implementación de un programa de intervención de 3 meses que se utilizó al aire libre para estimular el área motora gruesa. Los resultados de las pruebas posteriores a la aplicación concluyeron que el juego al aire libre es una herramienta esencial para estimular el desarrollo motor grueso, ya que el

rendimiento motor de los niños mejoró en un 100% después de la intervención.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Aguilar (2019) se realizó en Juliaca denominada: Juegos Cooperativos y el Desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 308 de la Ciudad de Juliaca 2017. Juliaca, Puno, tuvo como objetivo general determinar la medida en que influye los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, se utilizó la metodología de tipo cuantitativo, diseño pre experimental, se tuvo los siguiente resultados el 6% alcanzo nunca, el 46.7% obtuvo a veces y el 6.7% en siempre y en cuanto a la variable habilidades sociales el 23.33% obtuvo nunca influyen, el 60% a veces y el 16.67% en siempre. Concluyendo que los juegos cooperativos ayuda a desarrollar habilidades sociales.

Flores (2019) se realizó en Ancash titulada 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. Ancash. Tuvo como objetivo general determinar la manera en que el empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de 5 años, la metodología empleada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, el diseño fue pre experimental con una muestra 34 estudiantes obteniendo el siguiente resultado: que el uso del juego cooperativo tuvo un

impacto directo en el desarrollo socio afectivo en los estudiantes de 5 años, encontrándose el 50 % de los niños en el nivel deficiente, en cambio en el pos test el 64,25% se encontraba en el nivel bueno en todas su dimensiones del nivel de desarrollo socio afectivo. Como conclusión, es importante destacar que la mayoría de los estudiantes lograron un buen nivel de desarrollo socio afectivo esto fue resultado de la exposición mediática de la influencia del juego cooperativo.

Guevara y Ubillus (2019) se realizó en Amazonas denominada El programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297, Bagua Grande. Amazonas, tuvo como objetico general desarrollar mejoras sociales en cuanto la forma de relacionarse con los demás, haciendo uso de juegos cooperativos en el aula. La metodología utilizada fue de tipo de cuantitativo, nivel explicativo con diseño pre experimental conto con una muestra de 19 alumnos llegando a la siguiente conclusión que el 93% de los que usaron el juego cooperativo en el aula lograron mejoras sociales en la forma de llevarse bien con los demás.

2.1.3. Antecedentes locales

Neyra (2022) se realizó en San Martín titulada el juego dramático para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I. Ininpe JV, barrio belén, soritor, 2022 tuvo como objetivo general determinar de qué manera el juego dramático mejora la socialización, la metodología empleada fue de tipo cuantitativo, diseño pre experimenta con una muestra de 15 alumnos obteniendo el siguiente resultado el 73 % de los alumnos mejoraron la socialización utilizando en juego dramático.

Duran (2019) se realizó en San Martín denominada la aplicación de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 008 de santa cruz, tocacha, san martín – 2019, tuvo como objetivo general determinar en qué medida la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales la metodología empleada fue de tipo cuantitativo nivel experimental llegando a la siguiente conclusión en el pre test el 23,61% de los estudiantes tenían habilidades sociales. Por lo cual se aplicó los juegos cooperativos en un post test los resultados fueron favorables demostrando que el 80,14% de los estudiantes mejoraron sus habilidades sociales.

Jara (2019) se realizó en San Martín titulada la aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la

Institución Educativa Inicial N° 280 de Montecristo, Tocache, san Martín, 2018, teniendo como objetivo general en qué medida la aplicación del juego como estrategia desarrolla las habilidades sociales, la metodología utilizada fue de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental conto con una muestra de 20 estudiantes llegando a la siguiente conclusión que el 80,14% de los estudiantes mejoraron sus habilidades sociales cuando se aplicó el juego como estrategia..

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos Lúdicos cooperativo

Para Orlick (1996) los juegos lúdicos cooperativos son juegos cuyos modelos incluyen variaciones en la forma de juego con el fin de reeducar a la sociedad a través de otros juegos, teniendo en cuenta su estructura, que sea favorable a sus fines, que son socioculturales y profundamente educativos.

Ormeñaca & Ruiz (2005) conceptualiza al juego lúdico cooperativo es como una recreación cooperativa que requiere que los jugadores realicen una actividad grupal en la que cada jugador coopera con los demás para lograr un objetivo común. Los autores proponen que el juego lúdico cooperativo se basa precisamente en la participación de los participantes en el logro de metas establecidas en conjunto, lo que a su vez permite la formación de relaciones sociales agradables y comunicativas entre ellos..

Como actividad preponderante durante la primera infancia y considerando sus dimensiones física, sensorial, cognitiva y socio afectiva, es posible establecer una conceptualización del juego que implica la acción física – lúdica que precisa de la intervención interactiva del infante, la cual contribuye con la edificación de su aprendizaje, así como la integralidad de las dimensiones antes señaladas (Megias & Lozano, 2019).

Del mismo modo Delgado (2011) es relevante considerar al juego como acción natural y de proceso adaptativo propio del ser humano, así como en unos cuantos animales que han alcanzado cierto nivel de desarrollo. Tal acción colabora, con quienes lo ejecutan, a poder comprender y actuar en torno a él, siendo un proceso complejo debido a la multiplicidad de comportamientos relacionados con ciertas condiciones tales como lo físico, psicológico y social.

En relación a la conceptualización de juego lúdico, Escalante et al. (2014) señalan que es una característica relacionada directamente con el ser humano y que adhiere cognición y emociones asociadas a los disfrutes bajo un contexto de interacciones sociales. Considerando ello, el trabajo de los autores se focalizó su proceso investigativo en la sección de afectos y emociones de la persona, conduciéndolo a un entorno de deleite relacionado a sus congéneres, pero con el énfasis de que lo lúdico se relaciona directamente con la diversión de la persona.

2.2.1.1. La teoría sociocultural

Planteada por Vygotsky en 1993 citado por Venegas et al. (2018) menciona que el juego lúdico es un acto espontáneo del infante y orientada con un proceso de socialización y en el cual, con la intervención de otros niños, se promueve la dimensión socio afectivo y obteniéndose de esta manera roles en la sociedad. Señala así mismo, que mediante los juegos lúdicos, los infantes adquieren valores y aprenden los hechos propios de la vida diaria, convirtiéndose así en interlocutores de cultura. Del mismo modo señala que el juego surge de las necesidades y los anhelos del infante por experimentar en torno a las condiciones en las que vive.

Así mismo, Vigotski (1982) menciona que el juego es un producto de la acción social que genera un proceso de interrelación cooperativo entre quienes participan, incidiendo en el intercambio de responsabilidades y roles propio de tal proceso.

Según Piaget (1945) refiere que los juegos son denominados instituciones socioemocionales con complejas estructuras de normas que adhieren un contexto de moralidad. Cabe resaltar que, no obstante, previamente de establecer juegos con sus congéneres, el infante recibe influencia de sus progenitores y tales indicaciones carecen de relevancia para los niños participantes en el juego.

Del mismo modo, Glanzer (2000), refiere que el juego es un acto propiamente del infante, de manera cotidiana y persistente, evidenciando fuertemente la expresión. Bajo tal perspectiva, el juego se configura como una acción formativa desde sus primeras etapas, siendo importante recalcar que intervienen para ello, las personas que lo circundan y el contexto de fantasía en el que vive.

De manera contextual, Freud (1898) relaciona los juegos a la manifestación de los presentimientos y las condiciones del placer, propias de lo que la vida presenta o lo que el gozo abarca. La dimensión lúdica presenta una situación simbólica y correlacional a los sueños, lo que permite el afloramiento de la sexualidad y la ejecución de los deseos, los cuales, en las personas adultas, logra hallar mediante tales sueños y, que en el infante, se desarrollan a través de los juegos. Años después, desarrolló un trabajo relacionado con el miedo infantil, Freud (1920), en donde hace un reconocimiento obligatorio en virtud a que en los juegos existen más que simples proyecciones de la parte inconsciente. Así mismo, son relacionables con situaciones propias de la realidad, más aún si fueron traumatizantes para el infante y, al evocarlas en su mundo fantástico, pueden llegar a subyugar una situación angustiante que fueron producidas por estas mismas.

Considerando la concepción del juego referido y contextualizado por Freud (1979) señala múltiples caracteres que poseen los juegos, los cuales refieren a ser libres para competir, ser creativos, evitar la exclusión, libertad para la elección y la libertad para dejar la agresividad. Bajo tal perspectiva, Spencer (1861), señaló teóricamente que en infantes y niños existen dos etapas en las cuales el individuo no está obligado a desarrollar trabajo alguno para subsistir, debido a sus carencias son subsanadas por la acción de su análogo adulto, y así puede eliminar el residual de energía mediante el juego, usando los tiempos que no ocupa. Para este autor, los procesos educativos deben considerar el desarrollo de la evolución social, tal es así que la mentalidad del infante transcurrirá de manera natural por cada etapa evolutiva de la sociedad humana.

Finalmente, Buyten(1935) en su teoría de la dinámica infantil, da a conocer la morfología del juego en 5 aspectos: el acto del juego es constantemente jugar con algo, todo acto lúdico debe ejecutarse; siempre hay una condición no esperada, aventurada; es evidenciable una delimitación de una zona lúdica y sus correspondientes normas; y, debe existir una opción entre la tensión y la soltura. En definitiva para Buytendijk, toda acción lúdica se debe ejecutar con algún objeto existente, lo que se denomina “figurabilidad”.

Considerando la teoría de los juegos, es pertinente señalar el aspecto lúdico del mismo y en ese sentido, Orlick (1996) refiere que el juego cooperativo presenta dimensiones tales como: cooperación, la que se constituye por la unión de relaciones mutuas existentes entre individuos, en el cual se evidencia el proceso de ejecución de capacidades que poseen los seres humanos para dar solución a los conflictos en el equipo, siendo su finalidad lograr todos los objetivos planificados considerando la participación de todos los estudiantes; participación, la cual es la habilidad que posee un infante para relacionarse de forma integral en las acciones del juego (lúdicas), del mismo modo concibe la idea de ayudar en la resolución de problemas planteados en el contexto de tales actividades; diversión, se manifiesta a través del disfrute de todos los componentes del juego desarrolladas por el equipo; aceptación, capacidad que tiene el niño para aceptar la interrelación con otros individuos, incluyendo la confianza de solicitar ayuda a otro individuo de su entorno.

2.2.1.2. Importancia del juego lúdico cooperativo

Es fundamental mencionar que el juego es esencial para el desarrollo de un niño, como dijo Vygotsky, es una actividad necesaria para evaluar el desarrollo de un niño. Como se mencionó anteriormente, el juego es un fin en sí mismo, ya que los niños juegan por satisfacción. Sin embargo, el juego es

muy importante para el desarrollo porque fomenta y estimula las habilidades y destrezas necesarias para desarrollar relaciones interpersonales con otros niños (Orlick, 2006).

Cognición, los diferentes juegos lúdicos, preparan e implementan una miríada de habilidades cognitivas, como la atención (distribuida, sostenida y selectiva), la memoria, las funciones ejecutivas (planificación, control, inhibición), el razonamiento (lógico, espacial) o el lenguaje (verbal y no verbal verbal) expresión verbal y comprensión), etc.

Psicomotricidad, los juegos lúdicos incluyen aquellas actividades que promueven el desarrollo psicomotor. Las actividades recreativas crean sensaciones corporales que lo ayudan a tomar conciencia de los patrones corporales y ayudan a desarrollar la lateralización, la coordinación y el equilibrio. El juego es también la mejor herramienta para desarrollar la motricidad fina y gruesa.

Afecto, Esta divertida actividad de juegos lúdicos se lleva a cabo en un entorno auto dirigido donde los niños pueden encontrar una manera de expresar sentimientos que de otro modo les resultaría difícil expresar. Esto es especialmente importante en situaciones de conflicto que causan preocupación, dolor, tristeza, ansiedad, porque el juego es una importante vía de escape para los niños y un importante canal de información para los adultos.

Sociales, los juegos son fundamentales para el desarrollo colectivo porque enseñan, aprenden y ensayan comportamientos sociales que luego deben ser puestos en práctica para funcionar en sociedad. Estos comportamientos sociales se aprenden del propio juego, por lo que es importante recordar que los juegos no son neutrales, por lo que dependiendo del tipo de juego con el que empieces, la experiencia será única.

2.2.1.3. Dimensiones del juego lúdico cooperativo

- Cooperación, según Orlick (1996) es la Unión de relaciones mutuas existentes entre individuos, en el cual se evidencia el proceso de ejecución de capacidades que poseen los seres humanos para dar solución a los conflictos en el equipo.

Aguilar (2019) refiere que esta dimensión se caracteriza por evaluar y desarrollar habilidades para afrontar actividades y dificultades en grupo a través de relaciones interpersonales recíprocas y controladas. La colaboración es la forma más adecuada de desarrollar capacidades, compartir y socializar y transformar una respuesta potencialmente destructiva en una respuesta constructiva y positiva.

- Resolver tareas comunes
- Dificultad en el juego.

- Suposiciones de reglas
 - Compartir materiales
 - Integrarse en diferentes equipos.
 - Alcanzar la meta
- Participación, para Orlick (1996) define como Habilidad que posee un infante para relacionarse de forma integral en las acciones del juego (lúdicas).
Aguilar (2019) menciona que es un contexto selectivo, tales juegos están diseñados para evaluar la capacidad de participación de todos los participantes. Esta forma de participar colectivamente en el juego y encontrar soluciones alternativas creará una atmósfera de gran confianza.
 - Integración
 - Involúcrese con su equipo
 - Solución del problema
 - Juegan en un ambiente de confianza
 - Trabajan en equipo
 - Apoyo mutuo
 - Diversión, según Orlick (1996) la diversión es la reacción que se manifiesta a través del disfrute de todos los componentes del juego desarrollados por el equipo.

Aguilar (2019) la implementación de juegos cooperativos en la práctica mejora sus relaciones sociales, afecto y cooperación en pequeños grupos en el aula, encarnado para promover comportamiento social.

- Juega sin miedo al fracaso

- El propósito del juego es divertirse.

- No te preocupes por ser rechazado

- dar la bienvenida a sus compañeros de equipo

- Comunícate con tus compañeros.

- mostrar alegría

- Aceptación, según Orlick (1996) Capacidad que tiene el niño para aceptar la interrelación con otros individuos, incluyendo la confianza de solicitar ayuda a otro individuo de su entorno.

Orlik (2002) la aceptación es cuando los niños reconocen que su pareja no sólo puede ayudar, sino también la capacidad de tolerar a los demás.

Caballo (1993) menciona que la aceptación son los comportamientos específicos que los individuos usan para interactuar efectivamente con sus compañeros, como iniciar una conversación, participar en un juego grupal, elogiar a alguien, que indican una salud mental adecuada. Por el contrario, aquellos con problemas emocionales y académicos estaban lejos de ser vistos

como socialmente competentes y mostraban comportamientos antisociales como menos amigos, falta de iniciativa para actuar y depresión

2.2.2. Relaciones Interpersonales

Definición

Espinoza (2010) menciona que las relaciones interpersonales, estudia la relación entre los individuos, se fundamenta en ciertas reglas aceptadas por todos, las cuales se fundamentan primordialmente en el reconocimiento y respeto a la humanidad (p. 25), donde se demuestra un comportamiento adecuado, por ejemplo, un intercambio de amor cuyo único fin es defender los derechos propios y ajenos en pos del bien común.

Barriga (1992) dice las relaciones entre los seres humanos dentro de un grupo son personales cuando es un menor número de miembros (p. 72), mientras que una organización social con estructura surge de las relaciones entre grupos, sus normas, valores y objetivos.

Gardner (2019) señala que es aquella habilidad que permite a los individuos establecer una serie de factores relacionados con los individuos y su medio con la finalidad de conocer sus estados de ánimo, intencionalidad y deseo, actuando en base a estos conocimientos.

Dalton et al (2007) refieren que las relaciones interpersonales estudian las interacciones. Estas interacciones pueden tener lugar en varias esferas organizacionales o personales y pueden ser formales o

informales, íntimas o distantes, absolutas, de confrontación o cooperativas, individuales o colectivas (p.2). Las relaciones interpersonales son el secreto del éxito humano. Las conexiones que hacemos con familiares, colegas y nuestras responsabilidades mantiene una conexión que nos hace amables y positivos, nos ayudarán a lograr todas las metas que nos proponamos, sobre todo si son negativas, reflejará nuestros sueños y metas y no podremos seguir adelante. En el lugar de trabajo, las relaciones interpersonales genuinas promueven un espacio de independencia que ayuda a promover el progreso y la producción humana.

2.2.2.1. Teoría del aprendizaje social

Denominada también teoría cognitiva social de Albert Bandura, teniendo como base el conductismo, aunque se mostró contrario a asimilar que los individuos aprenden con tan solo estímulos externos. El autor consideraba que todo lo que observamos y pensamos está relacionado con lo aprendemos y la manera de aprenderlo. Del mismo modo, es necesario aclarar que la teoría en mención, pretende dar explicación en torno a las condiciones endógenas y exógenas que inciden en los procesos del aprendizaje, pueden identificarlos, explicarlos, categorizarlos y describirlos.

En relación a lo anterior, Bandura (1974), sostiene que las conductas, comportamientos y miedos que alcanzamos a conocer y absorber de contexto social se desarrollan tomando como base a la observación, la cual es ejecutable por parte de los infantes en su centro

académico, al interior de su hogar o en el contexto amical, siendo consideradas como modelos de conducta. En cuanto se establece el proceso de interrelación con otros individuos, es posible observar comportamientos que se pueden aprender, no obstante, es llamativo considerar que cuenta con la fuerza para aprender y desaprender ciertas actitudes, si estas son o no beneficiosas para el individuo.

Del mismo modo, Bandura y Ribes (1975) señalaron que los comportamientos que los individuos evidencian son adquiridos mediante la observación, sea esta de manera directa o indirectamente, mediante el ejemplo. Llegando a observar las actitudes de otros individuos, se concibe la noción de cómo puede desarrollarse el comportamiento, y del mismo modo, es posible aprender acciones estratégicas que doten de insumos a fin de lograr comprenderlo.

Considerando el lado humanista de las relaciones interpersonales la investigación con la construcción teórica de Rogers (1976), quien sostuvo que un individuo cuando no ha desarrollado un buen vínculo interpersonal, será inseguro, demostrando dificultades para interrelacionarse, de esta manera se auto considerará persona sin respeto y desconfiada; es por ello que el autor indicó que tales relaciones se concatenan con la capacidad de autoestimarse y que a mayor nivel, las relaciones con el resto de individuos se incrementarán.

En contexto, es importante señalar que la educación y el aprendizaje son sostenibles considerando dos grandes enfoques, el

primero que señala que no todos los individuos poseen los mismos intereses y capacidades, y que no aprenden de la misma forma; para ello es necesario considerar que en la actualidad se cuenta con recursos y herramientas para gestionar estas incongruencias ocurridas en el ámbito de la institución educativa. Consecuentemente el segundo enfoque plantea que en la actualidad es poco probable que todos aprendan todo lo que se deba aprender, una institución educativa cuyo centro de atención es el estudiante debería estar nutrida en la forma de evaluar las capacidades y las tendencias de cada individuo.

Del mismo modo, debería generar sociedad entre cada estudiante, no sólo con las áreas curriculares, sino también con las maneras de desarrollar los cursos y sus contenidos; luego la institución haría intentos para igualar estudiantes con las diversas formas de vivir y modalidades de trabajo que se encuentran disponibles en el contexto sociocultural.

En tal sentido y considerando que una de las diversas formas de aprender que presenta el ser humano, refiere a la inteligencia interpersonal, Gardner (2019), señala que es aquella habilidad que permite a los individuos establecer una serie de factores relacionados con los individuos y su medio con la finalidad de conocer sus estados de ánimo, intencionalidad y deseo, actuando en base a estos conocimientos. Así mismo y considerando lo anterior, el proceso de conocer de forma íntima lo que sentimos, se evidenciará a través de las emociones y la afectividad, tanto a niveles superior y en torno a los

demás; actuar sin miedos, ni estereotipos, falsos, podrán permitirnos ser independientes y con la capacidad de percibir y dar a conocer sentimientos y pasiones.

La fortaleza de las habilidades de comunicación interpersonal de los seres humanos es un factor primordial que permite determinar la calidad de su entorno de amigos y compañeros. Lev Vygotsky (1987) hace énfasis en el desarrollo cultural del infante alegando que toda función se da en 2 niveles: el nivel social (interpsicológico) y el nivel individual (interpersonal) (intrapsicológico). Esta inteligencia se caracteriza por que tiene muchos amigos, socializa de acuerdo a la situación en la escuela y en el entorno que la rodea, sabe comportarse en la calle, participa en eventos grupales en su tiempo libre, es mediadora familiar en casos de conflicto, le gusta jugar en grupo, muy sensible a los sentimientos de los demás, sus compañeros le piden que sea un consejero o solucionador de problemas, le gusta enseñar a los demás. Los estudiantes que tienen la capacidad de conectarse con otros pueden tener éxito en la escuela. Algunos estudiantes con esta inteligencia demuestran la capacidad de anticipar lo que quiere el maestro, así como la capacidad de cooperar con el trabajo de los estudiantes y tener éxito académico a pesar de las dificultades en matemáticas e incluso en lectura.

El ser humano como ser socializado se esfuerza por desarrollar vínculos con otros individuos a fin de lograr trabajo cooperativo y entendimiento, lo que conllevará a vivenciar condiciones estables,

armoniosas, así como de una constante producción, fomentando el espíritu colaborativo con otros individuos. Bajo tal perspectiva, Drucker (1992) refiere que los vínculos interpersonales conllevan a ser comprendidas como una relación laboral, señalando además que todo vínculo interpersonal efectivo debe contar con un excelente nivel comunicacional, trabajar en equipo, generar desarrollo autónomo y de otros individuos.

Del mismo modo, Morales y Gaviria (2021) argumentan que, desde una perspectiva de grupo, tales vínculos interpersonales están concatenadas de manera artística para dominar al resto.

Así mismo Chiavenato (1999) menciona que a mayor integralidad presente el equipo, mayor será la intención de desarrollar producción. Bajo tales condiciones se pueden observar diversos factores como el vínculo de quien dirige con subalternos y la gestión de decisiones que pueden acarrear un contexto favorable para una institución. Tales elementos o condiciones son susceptibles de evidenciar la conformación y la determinación de vínculos sostenibles en el ámbito educacional y sustentado por los individuos involucrados en el estudio.

En relación a las condiciones, categorías o dimensiones de las relaciones interpersonales, se cuentan con los trabajos de William Schütz y Manuel Kiehne. Schütz (1966), respecto a las relaciones interpersonales refirió que la conducta humana se sustenta en base a tres necesidades, las cuales se desarrollan desde la primera infancia,

dando correspondencia a ciertos patrones significativos como son los progenitores, abuelos y docentes. En tal sentido, la primera necesidad identificada es la inclusión, la misma que se relaciona con la conducta extravertida e introvertida, la misma que desea establecer vínculo alguno con otros individuos.

La siguiente necesidad expresada por Schütz refiere al control, el cual se relaciona con los procesos que influyen para que un individuo tome decisiones, la misma que se manifiesta como el ejercicio autoritario sobre el resto. Y como tercera necesidad sostiene que es el afecto, el cual refiere a aquellos relacionados con la intimidad, emociones que se establecen entre individuos. Un ser humano con necesidades de afectivas pretende generar vínculos afectivos con sus congéneres, del mismo modo, aquellos que poseen bajos niveles afectivos abordarán etapas de distanciamiento, evitando a otros individuos, llegando incluso a consentir tirria.

2.2.2.2. Relaciones interpersonales desde el paradigma de la convivencia

Según Sim (2002) refiere que las relaciones interpersonales en la educación deben sustentarse en un paradigma de convivencia, ante todo una convivencia que abarque la complejidad de la vida de cada individuo para que pueda vivir en comunidad y formar relaciones de convivencia con los demás, lazos que la solidaridad puede estrechar y fortalecer. Al mismo tiempo, debilita el impacto negativo.

Significa, entender que somos un individuo que constantemente se encuentra e interactúa con los demás, y en el centro de la educación debemos convivir con todos, dejar de lado todas las barreras que nos separan y tener una mentalidad que cambie la sociedad de la convivencia para que sea más tolerantes y respetuosos de nuestra individualidad.

Esto demuestra que como líderes de instituciones educativas, para construir relaciones y convivir, primero debemos desarrollar la autoconciencia y autoestima de los problemas personales, y tratar de madurar nuestras propias formas de convivencia. Desde la perspectiva de la convivencia, debemos prestar especial atención a nuestra propia labor educativa, no debemos encerrarnos en ella, no sólo apoyarnos en la teoría, sino también ser capaces de construir nuestra labor educativa a través de la teoría. También incluye nuestras propias experiencias de relación con personas que son como nosotros y que son diferentes.

2.2.2.3. Importancia de las relaciones interpersonales

Para Rubio (2005) El valor de las relaciones personales del centro educativo es la promoción de la obediencia de todos los educadores y empleados que laboran en la institución a sus funciones. De esta manera, la conexión humana se convierte en una herramienta que un centro de aprendizaje o lugar de trabajo necesita para permitir que los participantes hablen adecuadamente.

Las relaciones humanas dentro de la institución solo se utilizan a través de la correspondencia como un mecanismo importante para

intercambiar mensajes o informar. Es de gran importancia llevar a cabo el flujo de información, que ayuda a la empresa o unidad estructural a fortalecer la distribución seria, asegurar canales suficientes para la circulación de información en diferentes direcciones y crear el nivel necesario de composición del sistema. De esta forma, la interacción benigna que requiere la organización y la actitud frente a la sociedad de la información formal configuran un doble mensaje paralelo.

Según Robbins (2001) Para que la interacción tenga un ámbito positivo, es necesaria una actitud y la presencia de respeto, como la amistad y la benevolencia. El autor menciona que la confianza en el tema de la asistencia todavía era firme en ese momento y se ganó algo de experiencia en el apoyo, pero de manera limitada.

Desde la perspectiva de Stainback (2002) lo contextualiza como una forma de trabajo en grupo, donde es fundamental el apoyo mutuo entre el docente y los demás socios de la institución educativa, ayudará a desarrollar una estrategia reflexiva donde el desarrollo profesional del docente se base en su felicidad. y trabajar con autenticidad en sus roles para que creen un espacio corporativo apropiado donde todos se sientan cómodos y capaces de realizar sus tareas.

2.2.2.4. Como mejorar las relaciones interpersonales en el nivel inicial

Según Godoy (2017) refiere lo siguiente:

- Dale mucho cuidado y esfuerzo especial.
- Separar el espacio exacto para que ambas partes puedan participar en el trabajo.
- El Tener pensamientos positivos sobre su hijo lo ayudará a sentirse feliz.
- Conviértete en modelo, muéstrale lo que significa ser ejemplo para otras personas.
- La gente debe tratarlos con mesura. Cuando dices "por favor" y "gracias"
- Habla con las personas y trátalas de una manera que demuestre que te importa que les pasó a ellos.
- Apoyar a su familia para encontrar buenas maneras de resolver conflictos con otros niños.
- Muestre amor a sus hijos. Porque necesitan muchos abrazos, besos, familiares ayudan.
- Dígales lo importante que es y déjelos hablar de una manera amorosa ellos mismos (aunque son especiales).
- Estudiar con otros te ayudará a mejorar tus relaciones con los demás. Esto te ayudará a conocer mejor la escuela.

2.2.2.5. Las relaciones interpersonales en el aula

Según Voli (2004) Las relaciones en el aula están llenas de amor familiar y estudiantil.

Se aseguran de que su inteligencia esté relacionada con otras personas, al comienzo y fundamento de la relación.

Relación profesor-alumno, los bonos que aparecen en clases son plurales y pueden incluir: Bonos especificados entre clases

Las relaciones profesor-alumno se refieren a la relación entre educadores y alumnos.

Las escuelas pueden ser determinadas por acuerdo y los maestros son los representantes definitorios de la escuela.

La tutoría puede crear un espacio tranquilo para un aprendizaje cuidadoso e independiente. Para ser un entrenador dinámico, el docente debe organizar un círculo atractivo.

2.2.2.6. Dimensiones

- Respeto

Según Kiehne (2002) Parámetros sociales que un individuo usa para denotar su comportamiento de manera que sea agradable, cordial y llevadero.

Kiehne (2002) indicó que en el contexto de los vínculos interpersonales, es el comportamiento de los seres humanos, como es el saludo, la manera de presentarse, el ser cortés y amable, el cual implica comprender al otro individuo en relación a lo cognitivo, sentimental y motivacional. Se sobre

entiende además que es el estado de colocarse en la posición de otro individuo, no significando que se deba compartir opiniones en función a la realidad.

- Empatía

Según Kiehne (2002) menciona que es comprender al otro individuo en relación a lo cognitivo, sentimental y motivacional.

Así mismo la interacción social con colegas en diferentes situaciones, entornos y personalidades es uno de los aspectos más importantes de la vida de todos porque ofrece una amplia gama de experiencias. Una relación es una interacción entre dos o más personas que entran en contacto. Las personas desarrollan relaciones personales consigo mismas para mejorar su bienestar. (Pantoja y Pantoja, 2015).

- Asertividad

Kiehne (2002) refiere que es la capacidad que faculta la emisión de una opinión, Sentimiento y forma de pensar, en el contexto adecuado, sin dejar de lado lo que sientan o piensen el resto de individuos.

Para Schütz (1966) refiera a la asertividad como la capacidad que faculta la emisión de una opinión, sentimiento y forma de pensar, en el contexto adecuado, sin dejar de lado lo que sientan o piensen el resto de individuos. Prácticamente, es la habilidad para evidenciar lo se siente o desea sea positivo o

negativo, de manera eficiente y discriminando entre ser agresivo y pasivo. Finalmente se plantea la cooperación, acción que es tipificada como el acto en conjunto y articulado de diversos individuos, equipos con el fin de lograr un objetivo que satisfaga a sus requerimientos o necesidades. En vínculo producido desarrolla un alto nivel de desarrollo humano, propiciando cambios sustanciales en la estructura social de la comunidad.

Piaget (1923) la capacidad de ponerse en el lugar de otra persona está íntimamente relacionada con el desarrollo cognitivo del niño. La primera infancia se caracteriza por el egocentrismo, la propia creencia del niño de que está en el centro de todo

- Inclusión

Para Schütz (1966) es aquella necesidad de ser humano por ser estimado, atendido y admitido por el resto.

Para Cedeño (citado en Acosta, 2013) la inclusión una actitud que incluye la necesidad de escuchar, dialogar, comprometerse, colaborar, preguntar, confiar, aceptar y acoger la diversidad.

Inclusión significa involucrar a otros que no han sido considerados y tomar decisiones. El objetivo básico de la inclusión es que nadie quede excluido de la educación de la institución, física y socialmente. (Ortiz, citado en Ramírez, 2015, p. 6).

2.3. Hipótesis

Hipótesis alternativa.

Ha: El juego lúdico cooperativo mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en estudiantes de 5 años, I.E.I N 273, Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres – 2023.

Hipótesis nula.

Ho: El juego lúdico cooperativo no mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en estudiantes de 5 años, I.E.I N 273, Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres – 2023.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

La presente estudio fue de tipo cuantitativo ya que utiliza la recopilación de información de datos y su respectivo análisis estadístico descriptivo para probar las hipótesis planteadas anteriormente. (Hernández y Mendoza, 2018).

Según Ñaupas et al. (2018) el presente estudio mostró un nivel explicativo porque está diseñado a un nivel muy profundo y riguroso y su propósito principal es probar la hipótesis. También sugiere el descubrimiento de nuevas leyes que expliquen las relaciones causales que caracterizan los fenómenos sociales.

Hernández y Carrasco (2018) en cuanto al diseño, fue experimental, contó con un pre y post test, con una muestra de análisis. Así, es posible manipular la variable independiente en una sola muestra y descubrir las relaciones que existen con la variable dependiente. Por lo

tanto, al seleccionar una muestra de estudio y se someterá a un pre test, luego se aplicará el juego lúdico cooperativo en una serie de actividades de aprendizaje. Concluido ello, se volverá aplicar el pos test.

En tal sentido y considerando lo anterior, su esquema será el siguiente:

$$GE = O1 \text{_____} X \text{_____} O$$

Dónde:

GE = Grupo experimental de estudio: Niños y niñas de 05 años

O1 = Aplicación del pre test al grupo experimental, considerando la variable dependiente (relaciones interpersonales)

X = Aplicación del experimento a la variable independiente (aplicación del método de juego lúdico cooperativo)

O2 = Aplicación del Post test al grupo experimental, considerando la variable dependiente (relaciones interpersonales)

3. 2. Población y muestra

Según Tamayo (2003) Después de determinar el tipo de encuesta, la encuesta debe seleccionar del conjunto qué elementos y unidades medir, teniendo en cuenta factores específicos. En este sentido, el conjunto y la muestra deben recibir un tratamiento diferente, aunque estén relacionados entre sí, como se describe a continuación.

Según refieren Hernández y Mendoza (2018) la población, llamada también población objetiva, es una asociación finita o infinita de elementos con caracteres similares, de las que serán extraídas las conclusiones del proceso investigativo. Sus condiciones serán

conjeturadas por el problema de la investigación y sus respectivos objetivos, tanto general, como específicos. Entorno al planteamiento de Ñaupás et al. (2018) la población como elemento macro para la recolección de información, es definible como el total de individuos que posee el fenómeno que ha de estudiarse, en donde tal unidad, es poseedora de una característica común. En tal sentido, la presente investigación consideró que la población estuvo integrada por 116 estudiantes de la Institución educativa Inicial N° 273, Mariscal Cáceres.

Tabla 1

Distribución de la población de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar Mariscal Cáceres - 2023

Nivel	Grado/sección	Varones	Mujeres	Total
Inicial	5 años	08	11	19
Inicial	4 años	22	23	45
Inicial	3 años rojo	19	19	38
Inicial	3 años azul	9	5	14
		TOTAL		116

Nota. Nómina de matrícula 2023

Según Hernández y Mendoza (2018) Dependiendo del tamaño de la población se seleccionó una muestra censal (muestra de conveniencia) y se integrará toda la población para llegar a su respectiva significación. De igual forma se determinaron los criterios de inclusión, es decir, todos los niños o niñas que quisieran participar voluntariamente en el proceso de investigación. En este sentido, también hubo un criterio de exclusión: niños y niñas que no quisieron participar la investigación y aquellos que no completaron la prueba en tal sentido se consideró como muestra a 19 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar Mariscal Cáceres – 2023.

Tabla 2

Muestra de la población de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar Mariscal Cáceres - 2023

Sección	Mujeres	Varones	Total
5 años	11	8	19
TOTAL	11	8	19

Nota. Nómina de matrícula 2023

Cabe señalar que el proceso para el muestreo fue no probabilístico Hernández y Mendoza (2018) en una muestra probabilística, elegir una unidad no está relacionada con lo probable, sino por cuestiones vinculadas con los caracteres y así como el proceso de la investigación. Del mismo modo, es posible

señalar que la elección de la muestra se basó en la conveniencia para la investigación en relación al contexto de las unidades que la investigación dispone, facilidad y proximidad del investigador con respecto a cada sujeto de estudio (Otzen y Manterola, 2017)

Los criterios de Inclusión y exclusión

Criterio de inclusión todos los niños y niñas matriculados en el aula de 5 años de la de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar Mariscal Cáceres.

Criterio de exclusión estudiantes que no deseen participar en la investigación y estudiantes que no asisten permanentemente.

3.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Variable independiente

Juego lúdico cooperativo

Variable dependiente

Para Orlick (1996) los juegos lúdicos cooperativos son juegos cuyos modelos incluyen variaciones de la forma de juego con el fin de reeducar a la sociedad a través de otros juegos, teniendo en cuenta su estructura, que sea favorable a sus fines, que son socioculturales y profundamente educativos.

Relaciones interpersonales

Espinoza (2010) menciona que las relaciones interpersonales, estudia la relación entre los individuos, se fundamenta en ciertas reglas aceptadas por todos, las cuales se fundamentan primordialmente en el reconocimiento y respeto a la humanidad.

Tabla 3

Título: Juego lúdico cooperativo para mejorar el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi nuevo Hogar, Mariscal Cáceres - 2023

Problema	Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
¿De qué manera el juego lúdico cooperativo mejoran el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi nuevo Hogar, Mariscal Cáceres - 2023?	V.I. Juego cooperativo	V.I.: Juegos lúdicos cooperativos Para Orlick (1996) los juegos lúdicos cooperativos son juegos cuyos modelos incluyen variaciones de la forma de juego con el fin de reeducar a la sociedad a través de otros juegos, teniendo	Los juegos son de vital importancia para el desarrollo del niño, es una actividad necesaria que comprueba el desarrollo de los niños	Cooperación	Impulsa el trabajo en equipo y colaborativo	Comparte materiales Integra a sus compañeros al juego Alcanza sus metas trazadas en el juego	Ordinal
				Participación	Motiva la participación de cada uno de los estudiantes	Motiva a sus amigos a participar en el juego. Presta atención a sus amigos durante el juego	

		en cuenta su estructura, que sea favorable a sus fines, que son socioculturales y profundamente educativos.	Diversión	Se desarrollan en un marco lúdico generando entretenimiento	Genera sus propios aprendizajes durante el juego. Muestra satisfacción durante el juego.	
			Aceptación	Propicia la admisión de los diversos caracteres de los participantes	Acepta que sus compañeros opinen durante el juego	
V.D. Relaciones Interpersonales	V. D.: Relaciones interpersonales Espinoza (2010) menciona que las relaciones interpersonales, estudia la relación entre los individuos, se fundamenta en ciertas reglas aceptadas por todos, las cuales se fundamentan	Las relaciones interpersonales son aquellas habilidades que permite a los individuos establecer una serie de factores relacionados con los individuos y su medio con la finalidad de conocer sus estados de	Respeto	Convive y participa buscando el bienestar de los demás	¿El niño (a) respeta las opiniones de sus compañeros? ¿El niño (a) atiende las indicaciones de su docente? ¿El niño (a) se burla de sus compañeros cuando se equivocan? ¿El niño (a) se	Ordinal

primordialmente ánimo,
en el reconocimiento y respeto a la humanidad.
intencionalidad y deseo,
actuando en base a estos conocimientos

disculpa con sus compañeros o docentes cuando comente una falta?

¿El niño (a) da las gracias cuando sus compañeros le ayudan?

Empatía

Muestra afecto por sus compañeros

¿El niño (a) se alegra cuando sus compañeros mejoran?

¿El niño (a) escucha con atención a sus compañeros?

¿El niño (a) percibe la tristeza o alegría de sus compañeros

¿El niño (a) se conecta emocionalmente

		con sus compañeros?
		¿El niño (a) comprende las acciones de sus compañeros
Asertividad	Muestra autonomía expresarse.	El niño (a) emite aluna opinión en el momento indicado?
		¿El niño (a) responde adecuadamente sin alterarse o incomodarse?
		¿El niño (a) expresa su rechazo cuando alguna persona interrumpe su espacio vital?
		¿El niño (a) escucha activamente a sus compañeros

		cuando estos están hablando?
		¿El niño (a) da a conocer su molestia sin agredir a ningún compañero?
Inclusión	Se adapta a su con facilidad	El niño (a) se siente contento cuando forma equipos de trabajo?
		¿El niño (a) se adapta con facilidad para trabajos en equipo?
		¿El niño (a) aporta ideas o acciones en beneficio del equipo?
		¿El niño (a) está predispuesto a apoyar a sus

compañeros
para el logro de
un objetivo?

¿El niño (a)
evidencia
confianza en
cada uno de los
integrantes del
equipo de
trabajo

Nota. Elaboración propia

3. 4. Técnica e instrumentos de recolección de Información

En cuanto a la técnica de recolección de datos, el presente trabajo de investigación, planteó la Observación directa no participante como técnica, ya que según Ñaupas et al. (2018) es la manera más importante, relevante y pertinente para desarrollar investigación de corte social, pedagógica y social, siendo la más longeva y con mayor confiabilidad que otras de su tipo. Del mismo modo Hernández y Mendoza (2018) refirieron que la observación como técnica es un excelente registro sistemático, justificando validez para recoger información y datos de fenómenos observables.

Para Bernal et al. (2020) la construcción del instrumento de recolección de datos requiere una serie de factores asociados al especialista metodólogo (llamado juez), tiempo, así como la naturaleza de la variable a medir. Por consiguiente, en cuanto a la validez y confiabilidad del instrumento, se usará el juicio de expertos como forma metodológica que ajustarán los ítems, validándolos, consolidándolos y adaptándolos.

Incluso para ser usados en otros contextos de estudio y considerando además los objetivos generales y específicos (Robles & Rojas, 2015) cabe precisar que en relación a lo anterior el instrumento de recolección de datos será una Guía de observación, el cual de acuerdo a Ñaupas et al. (2018) consiste en que el investigador se convierta en observador más que un actor, necesitando para ello una mayor y compleja

rigurosidad para la aplicación del instrumento, registrar la información teniendo en cuenta una precisa planificación de investigación.

Baremo para determinar las relaciones interpersonales

Tabla 4

Baremos para determinar las relaciones interpersonales

CALIFICACIONES	BAREMOS
Logro destacado	53-60
Logro previsto	42-52
proceso inicio	31-41
Inicio	20-30

3. 5. Método de análisis de datos

Considerando lo señalado por Hernández y Mendoza (2018) luego de efectuar la recolección de la información, se procedió a codificar los datos para luego transferirlos a una matriz y analizarlos estadísticamente mediante un programa de computadora denominado SPSS, con el cual se podrá dar análisis descriptivo de los datos, considerando los objetivos propuestos para la presente investigación y así presentar los resultados mediante gráficos y diversas figuras digitales.

3. 6. Aspectos éticos

Este estudio se orientó por los principios y valores éticos aprobados por el Consejo universitario de la Universidad Católica de Chimbote con resolución N° 0973-2019.

Protección a las personas, antes, durante y después de la investigación, se respetará la identidad, la dignidad, la diversidad, la confidencialidad y la intimidad de las partes, lo que significa el respeto a sus derechos fundamentales y una mayor atención cuando se encuentren en situación de vulnerabilidad.

Libre participación y derecho a estar informado, los participantes de este estudio que se denominó juego lúdico cooperativo para mejorar el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres, son libres de participar o no, se les informará sobre el objeto y propósito del estudio.

Justicia, los participantes en la investigación recibieron un trato justo en los procesos, procedimientos y servicios relacionados con la investigación.

Integridad Científica, en el presente estudio, los autores se citan correctamente dentro del marco teórico y se respetan los logros intelectuales.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de relaciones interpersonales mediante un pre test en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023.

Tabla 5

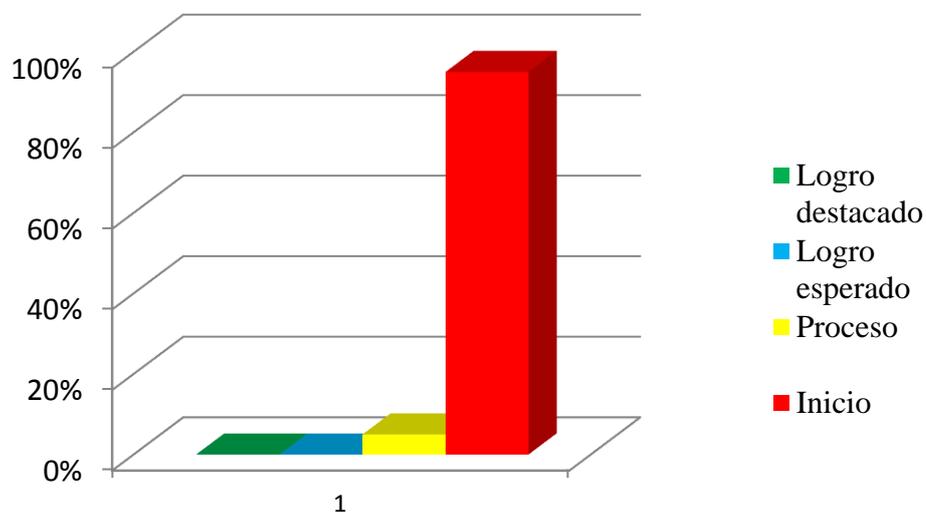
Nivel de relaciones interpersonales mediante pre test en niños de 5 años

Calificaciones	N	%
Logro destacado	0	0 %
Logro esperado	0	0%
En proceso	1	5 %
Inicio	18	95 %
Total	19	100 %

Nota. Guía de observación utilizado en el pre test en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023.

Figura 1

Distribución en porcentaje del nivel de relaciones interpersonales mediante pre test en niños de 5 años



Nota. Basado en la tabla 5

Basado en la tabla 5 así y la figura 1, se visualiza el 0% tienen calificaciones de logro destacado, así mismo 0% en nivel logro esperado, el 5% en proceso y por último el 95% calificación de inicio con relación a las relaciones interpersonales.

Objetivo 2: Aplicar el juego lúdico mediante actividades de aprendizaje para mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I.

N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023

Tabla 6

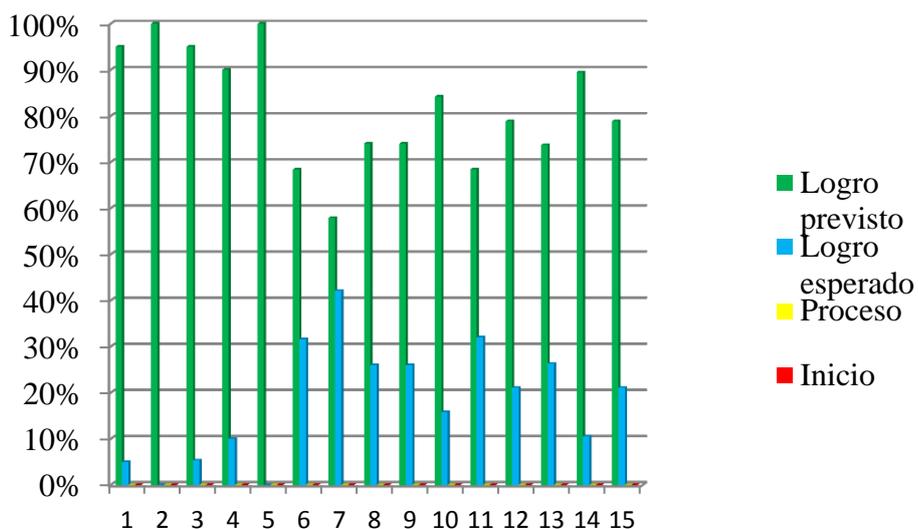
Calificaciones de los niños de 5 años luego de aplicar las actividades de aprendizaje

NIVEL DE LOGRO	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Logro destacado	18	95%	19	100%	18	95%	17	90%	19	100%	13	68%	15	58%	17	74%	17	74%	16	84%	17	68%	19	79%	17	74%	17	90%	17	79%
Logro esperado	1	5%	0	0%	1	5%	2	10%	0	0%	6	32%	8	42%	5	26%	5	26%	3	16%	6	32%	4	21%	5	26%	2	11%	4	21%
Proceso	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Inicio	1	10%	1	10%	1	10%	1	10%	1	10%	10	100%	1	10%	1	10%	1	10%	1	10%	1	10%	1	10%	1	10%	1	10%	1	10%
Total	9	90%	9	90%	9	90%	9	90%	9	90%	0	0%	9	90%	9	90%	9	90%	9	90%	9	90%	9	90%	9	90%	9	90%	9	90%

Nota. Evaluación propia del estudiante

Figura 2

Calificación porcentual de los niños de 5 años luego de aplicar las actividades de aprendizaje



Nota. Basado en la tabla 6

Basado en la tabla 6 y la figura 2, en la actividad de aprendizaje 1 se observa el 95 % se ubican en calificaciones de logro destacado, el 5% en logro esperado y el 0% en proceso y en inicio; en la actividad de aprendizaje 2 el 100 % se ubican con calificaciones de logro destacado y el 0 % en logro esperado, en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 3 el 95 % se ubican con calificación de logro destacado, el 5 % en logro esperado y el 0 % se ubican con calificación en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 4 el 90 % se ubican con calificación de logro destacado, el 10 % se ubican con calificación de logro esperado y el 0 % en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 5 el 100 % se ubican con calificación de logro destacado y el 0 % en calificaciones de logro esperado, proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 6 el 68 % obtuvo calificación de logro destacado, el 33% obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % calificación de proceso e inicio, en la actividad de aprendizaje 7 el 58 % obtuvo calificación de logro destacado el 43 % obtuvo calificación logro esperado y el 0 % obtuvo calificación de proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 8 el 74 % obtuvo calificación de logro destacado y el 26 % obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % obtuvo calificación de proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 9 el 74 % obtuvo calificación de logro destacado, el 26 % obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % obtuvo calificación en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 10 el 84 % obtuvo calificación de logro destacado, el 16 % obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 11 el 68 % obtuvo calificación de logro destacado, el 16 % en logro esperado y el 0 % en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 12 el 79 % obtuvo calificación de logro destacado, el 21 % obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % obtuvo calificación en proceso e inicio; en la

actividad de aprendizaje 13 el 74 % obtuvo calificación de logro destacado, el 26 % obtuvo calificación de logro esperado, el 0 % obtuvo calificación en proceso e inicio; así mismo en la actividad 14 el 90 % obtuvo calificación de logro destacado, el 10 % obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % obtuvo calificación en proceso e inicio y por último en la actividad de aprendizaje 15 el 79 % obtuvo calificación de logro destacado, el 21% obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % obtuvo calificación en proceso e inicio con relación a las relaciones interpersonales.

Objetivo específico 3 Indicar mediante un pos test de qué manera el juego lúdico cooperativo mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023.

Tabla 7

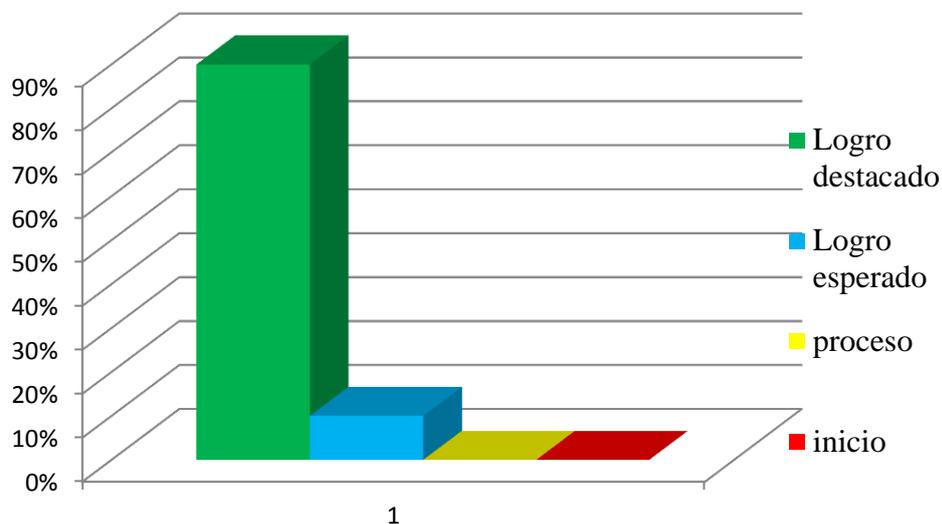
Nivel de relaciones interpersonales mediante post test en niños de 5 años

Calificaciones	N	%
Logro destacado	17	90 %
Logro esperado	2	10%
En proceso	0	0 %
Inicio	0	0 %
Total	19	100 %

Nota. Guía de observación utilizado en el post test en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023.

Figura 3

Nivel porcentual de relaciones interpersonales mediante post test en niños de 5 años



Nota. Basado en la tabla 7

Basado en la tabla 7 y la figura 3, se visualiza el 90% obtuvo calificaciones de logro destacado, así mismo 10% obtuvo calificaciones de logro esperado, el 0% obtuvo calificación en proceso y por último el 0% obtuvo calificación en inicio con relación a las relaciones interpersonales.

Objetivo 4 demostrar mediante un pre test y post test de qué manera el juego lúdico cooperativo mejoran el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023.

Tabla 8

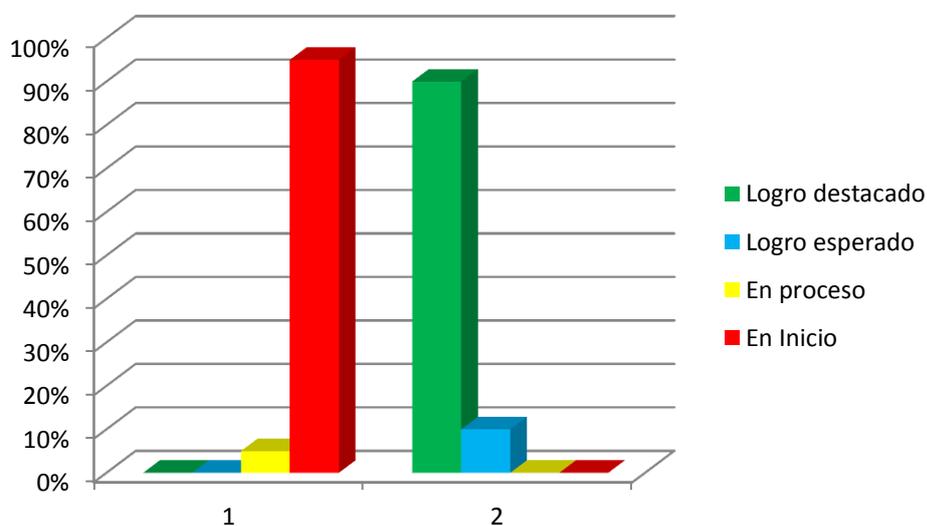
Nivel de relaciones interpersonales mediante pre test y post test en niños de 5 años.

CALIFICACIONES	PRE	PRE	POST	POST
Logro destacado	0	0%	17	90%
Logro esperado	0	0%	2	10%
En proceso	1	72%	0	0%
En Inicio	18	0%	0	0%
TOTAL	19	100%	19	100%

Nota. Guía de observación utilizado en el pre test y post test en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023.

Figura 4

Nivel porcentual de relaciones interpersonales mediante pre test y post test en niños de 5 años



Nota. Basado en la tabla 8

Basado en la tabla 8 y figura 4, se puede visualizar, en el pre test el 0 % obtuvieron calificación de logro destacado, el 0 % obtuvieron calificación de logro esperado, mientras el 5 % obtuvo calificación en proceso y por último el 95 % en inicio. En el post test luego de la aplicar el juego lúdico cooperativo mediante 15 actividades de aprendizaje se lograron resultados favorables siendo así el 90 % lograron calificación de logro destacado, el 10 % obtuvo calificación de logro esperado, mientras el 0 % obtuvo calificación en proceso y por último el 0% en inicio en relación a las relaciones interpersonales.

Contrastación de hipótesis

Tabla 9

Prueba no paramétrica de wilcoxon

Estadísticos de prueba ^a	
Pre Test – Post Test	
Z	-3.520 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.001
a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	
b. Se basa en rangos negativos.	

Basado en la tabla 8, se observa que hay una disimilitud en los resultados del pre test con el post test al ser contrarrestadas con la prueba de Wilcoxon el valor Z obtenido es - 3.520, teniendo una significancia asintótica de .001, rechazando la hipótesis nula y es aceptando la hipótesis de la investigadora.

DISCUSIÓN

Al realizar el análisis del objetivo específico 1 se observó que antes de aplicar los juegos lúdicos cooperativos el 0% tienen calificaciones de logro destacado, así mismo el 0 % en nivel logro esperado, el 5 % en proceso y por último el 95 % calificación de inicio con relación a las relaciones interpersonales y por ello era necesario aplicar el juego lúdico cooperativo.

Estos resultados concuerdan con Rodríguez (2021) menciona que el uso incontrolado e inapropiado de herramientas tecnológicas en todo el mundo debilita las habilidades sociales de las personas, especialmente las habilidades sociales de los infantes, y afecta su capacidad de comunicarse entre sí, por lo que la tecnología debe controlarse cuidadosamente. Los niños se vuelven menos sociables porque pueden pasar todo el tiempo jugando o chateando en sus dispositivos. Por esta razón, es propicio crear otros espacios para el juego físico, el cumplimiento de obligaciones y diversas actividades que impliquen una interacción física y directa, así mismo Pozo y Reyes (2022) refirió que el 78% de la población manifestó que los docentes no utilizan materiales físicos distintos a las pizarras digitales, por lo que los estudiantes deben contar con las herramientas necesarias para facilitar el aprendizaje.

Por lo tanto los resultados muestran que era necesaria la intervención de la investigadora con el uso de los juegos lúdicos cooperativos ya que los estudiantes tenían deficiencias en las relaciones interpersonales.

Al realizar el análisis del objetivo específico 2 se observó que al aplicar los juegos lúdicos cooperativos mediante la actividad de aprendizaje 1 se observa

el 95 % se ubican en calificaciones de logro destacado, el 5% en logro esperado y el 0% en proceso y en inicio; en la actividad de aprendizaje 2 el 100 % se ubican con calificaciones de logro destacado y el 0 % en logro esperado, en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 3 el 95 % se ubican con calificación de logro destacado, el 5 % en logro esperado y el 0 % se ubican con calificación en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 4 el 90 % se ubican con calificación de logro destacado, el 10 % se ubican con calificación de logro esperado y el 0 % en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 5 el 100 % se ubican con calificación de logro destacado y el 0 % en calificaciones de logro esperado, proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 6 el 68 % obtuvo calificación de logro destacado, el 33% obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % calificación de proceso e inicio, en la actividad de aprendizaje 7 el 58 % obtuvo calificación de logro destacado el 43 % obtuvo calificación logro esperado y el 0 % obtuvo calificación de proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 8 el 74 % obtuvo calificación de logro destacado y el 26 % obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % obtuvo calificación de proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 9 el 74 % obtuvo calificación de logro destacado, el 26 % obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % obtuvo calificación en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 10 el 84 % obtuvo calificación de logro destacado, el 16 % obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 11 el 68 % obtuvo calificación de logro destacado, el 16 % en logro esperado y el 0 % en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 12 el 79 % obtuvo calificación de logro destacado, el 21 % obtuvo calificación de

logro esperado y el 0 % obtuvo calificación en proceso e inicio; en la actividad de aprendizaje 13 el 74 % obtuvo calificación de logro destacado, el 26 % obtuvo calificación de logro esperado, el 0 % obtuvo calificación en proceso e inicio; así mismo en la actividad 14 el 90 % obtuvo calificación de logro destacado, el 10 % obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % obtuvo calificación en proceso e inicio y por último en la actividad de aprendizaje 15 el 79 % obtuvo calificación de logro destacado, el 21% obtuvo calificación de logro esperado y el 0 % obtuvo calificación en proceso e inicio obteniendo resultados favorables estos resultados concuerdan con Aguilar (2019) donde concluyo que los juegos cooperativos ayuda a desarrollar habilidades sociales, así mismo Flores (2019) menciona que es importante destacar que la mayoría de los estudiantes lograron un buen nivel de desarrollo socio afectivo esto fue resultado de la exposición mediática de la influencia del juego cooperativo, del mismo modo Guevara y Ubillus (2019) que el 93% de los que usaron el juego cooperativo en el aula lograron mejoras sociales en la forma de llevarse bien con los demás.

Por lo tanto los resultados muestran que al aplicar el juego lúdico cooperativo a la muestra investigada se obtuvo resultados satisfactorios por que los estudiantes mejoraron las relaciones interpersonales con las demás personas de su entorno.

Al analizar el objetivo específico 3 se obtuvo resultados satisfactorios al aplicar los juegos lúdicos cooperativos mediante actividades de aprendizaje siendo así que el 90% obtuvo calificaciones de logro destacado , así mismo 10 % obtuvo calificaciones de logro esperado, el 0 % obtuvo calificación en proceso y

por último el 0 % obtuvo calificación en inicio con relación a las relaciones interpersonales estos resultados concuerdan con Duran (2019) mencionó en los resultados de su investigación que al utilizar los juegos cooperativos fueron favorables demostrando que el 80,14% de los estudiantes mejoraron sus habilidades sociales, así mismo Neira (2022) refirió el 73 % de los alumnos de su investigación mejoraron la socialización utilizando el juego, a su vez Jara (2019) mencionó que el 80,14% de los estudiantes mejoraron sus habilidades sociales cuando se aplicó el juego como una estrategia.

Por lo tanto se observa en los resultados hallados luego de aplicar el juego lúdico cooperativo la muestra investigada mejoro notablemente las relaciones interpersonales, mostrando respeto hacia las demás personas, siendo empáticos con las personas de su entorno.

Al analizar el objetivo específico 4 se puede visualizar en el pre test el 0 % obtuvieron calificación de logro destacado, el 0 % obtuvieron calificación de logro esperado, mientras el 5 % obtuvo calificación en proceso y por último el 95 % en inicio. En el post test luego de la aplicar el juego lúdico cooperativo mediante 15 actividades de aprendizaje se lograron resultados favorables siendo así el 90 % lograron calificación de logro destacado, el 10 % obtuvo calificación de logro esperado, mientras el 0 % obtuvo calificación en proceso y por último el 0% en inicio estos resultados muestran que al aplicar los juegos lúdicos cooperativos se obtuvo resultados favorables estos resultados concuerdan con Vigotski (1982) menciona que el juego es un producto de la acción social que genera un proceso de interrelación cooperativo entre quienes participan,

incidiendo en el intercambio de responsabilidades y roles propio de tal proceso, de la misma manera Megias & Lozano (2019) mencionó. es una actividad preponderante durante la primera infancia y considerando sus dimensiones física, sensorial, cognitiva y socio afectiva, es posible establecer una conceptualización del juego que implica la acción física – lúdica que precisa de la intervención interactiva del infante, la cual contribuye con la edificación de su aprendizaje de la misma manera Delgado (2011) consideró el juego como acción natural y de proceso adaptativo propio del ser humano, así como en unos cuantos animales que han alcanzado cierto nivel de desarrollo. Tal acción colabora, con quienes lo ejecutan, a poder comprender y actuar en torno a él, siendo un proceso complejo debido a la multiplicidad de comportamientos relacionados con ciertas condiciones tales como lo físico, psicológico y social..

Por lo tanto los resultados muestran que después de aplicar el juego lúdico cooperativo los estudiantes mejoraron sus relaciones interpersonales mostrando respeto hacia las demás personas, empatía, asertividad.

Al contrastar la hipótesis según la prueba no paramétrica no paramétrica de wilcoxon, donde el valor Z obtenido es - 3.520, teniendo una significancia asintótica de .001, rechazando la hipótesis nula y es aceptando la hipótesis de la investigadora, estos resultados concuerdan con Aguilar (2019) Los resultados de las pruebas posteriores a la aplicación concluyeron que los juegos cooperativos ayuda a desarrollar habilidades sociales, así mismo Glanzer (2000), refiere que el juego es un acto propiamente del infante, de manera cotidiana y persistente, evidenciando fuertemente la expresión. Bajo tal perspectiva, el juego se configura

como una acción formativa desde sus primeras etapas, siendo importante recalcar que intervienen para ello, las personas que lo circundan y el contexto de fantasía en el que vive.

Por lo tanto los resultados muestran que al contrastar la hipótesis el nivel de significancia hallada nos permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa que es el juego lúdico cooperativo mejora significativamente las relaciones interpersonales en cooperativos en niños de 5 años de la I. E. I N° 273 Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres 2023.

V. CONCLUSIONES

Se identificó que el 95 % de los estudiantes en el nivel de relaciones interpersonales se ubicaron con calificaciones en inicio concluyendo que era necesario aplicar los juegos lúdicos cooperativos en niños de 5 años de la I. E. I N° 273 Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres 2023.

Se aplicó los juegos lúdicos cooperativos donde la mayoría de los la estudiantes en las relaciones interpersonales se ubican con calificaciones de logro destacado, concluyendo que los juegos lúdicos cooperativos si mejoran el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I. E. I N° 273 Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres 2023.

Se Indicó que el 90 % de los estudiantes en las relaciones interpersonales se ubican con calificaciones de logro destacado concluyendo que al aplicar los juegos lúdicos cooperativos mejoraron las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I. E. I N° 273 Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres 2023.

Se comparó los resultados donde 90 % de los estudiantes en las relaciones interpersonales se encontraron en el nivel logro destacado, concluyendo así que los juegos lúdicos cooperativos si mejoran el desarrollo de las relaciones interpersonales las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I. E. I N° 273 Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres 2023.

Se contrastó la hipótesis donde el nivel significancia es de .001 aceptando la hipótesis de la investigadora que los juegos lúdicos cooperativos si mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a la I. E. I N° 273 Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres considerar en su PCI los juegos lúdicos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales la cual deben estar plasmado para que los maestros puedan aplicarlo de acuerdo a su funcionalidad.

Se sugiere a los maestros de la I. E. I N° 273 Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres incluir en su planificación a corto plazo (proyectos de aprendizaje) talleres como los juegos lúdicos cooperativos con la finalidad de que los estudiantes se motiven en mejorar las relaciones interpersonales.

Se recomienda a los padres de familia I. E. I N° 273 Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres fomentar a sus hijos a que utilicen los juegos lúdicos cooperativos para las relaciones interpersonales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, F. (2013). *Inclusión educativa, empeño de la U. Gran Colombia*. Cronicadelquindio.com.
Recuperado de: <http://www.cronicadelquindio.com/noticia-completa-nota-59259>
- Aguilar, M. (2019). *Juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 308, juliaca 2017*. Recuperado de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f665a738-bfd9-4adc-bdfe-0dceb28fd9c3/content>
- Aguilar, S. (2019). *Juegos cooperativos para potenciar las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa N° 10982 – Chacupe Alto*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://acortar.link/DW0NBa>
- Bandura, A. (1974). *Behavior theory and the models of man*. *American psychologist*, 29(12), 859.
- Bandura, A. y Ribes, E. (1975). *Modificación de la conducta Análisis de la agresión y la delincuencia*. Trillas. <https://acortar.link/2uPyQZ>
- Barriga, S. (1992). *Psicología General*. Barcelona, España: EDICIONES CEAC, S.A
- Barrios, E., Gutiérrez, M., y Narváez, V. (2014). *Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia: Una perspectiva de derechos* (1st ed.). Editorial Universidad del Norte. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1c3px37>
- Bernal, M., Salamanca, D., Gutiérrez, N. & Quemba, M. (2020). *Validez de contenido por juicio de expertos de un instrumento para medir percepciones físico-emocionales en la práctica de disección anatómica*. Educación médica. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1575181318302584>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona: Paidós
- Buytendijk, F. (1935). *El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Madrid: Revista de Occidente.
- Caballo, V. (1993). Relaciones entre diversas medidas conductuales y de auto informe de las habilidades sociales. *Psicología Conductual*, 1, 73-99.

- Chavieri, M. (2017). Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. In *Universidad César Vallejo*. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8627/Chavieri_SMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chiavenato, I. (1999). *Administración de recursos humanos*. Quinta edición - México: Editorial Mc Graw Hill.
- Chunga, M. (2022). *Uso de estrategias kinestésicas para mejorar las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 70, distrito Manseriche - provincia Datem del marañón – Loreto, 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://acortar.link/j9VFdb>
- Correa, M. (2020). *El juego cooperativo como mediador para las relaciones interpersonales*. [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Lasallista]. <https://acortar.link/06J5oV>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA.
- Drucker, F. (1992). *El ejecutivo eficaz*. Buenos Aires: Editorial Sudamérica.
- Espinoza, S. (2010). Relaciones interpersonales entre profesionales de enfermería del servicio de medicina del Hospital Arzobispo
- Loayza, 2009. (Tesis pregrado). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Freud, S. (1920). *Obras completas*. Tomo VIII. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gardner, H. (2019). *Teoría de las inteligencias múltiples*. Paidós.
- Glanzer, M. (2000). *El juego tomado en serio*. En M. Glanzer. El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil. Buenos Aires: Aique.
- Godoy, S, (2017). *Relaciones interpersonales*. <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2012/12/disenos-no-experimentales-segun.html>.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Kairós.

- Guerreros, S. (2020). *Juego cooperativo y desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años en la I.E.I. N° 109 Rocchacc, Chincheros – Apurímac*, 2020. [Tesis de pregrado, Universidad José Carlos Mariátegui]. <http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1164>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Jiménez, R., Ludeña, L., Medina, C. (2022). *Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales*. Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social “Tejedora”: Vol. 5(Núm. 9), 1 –14. <https://acortar.link/mXh5EY>
- Kiehne, M. (2002). *La escuela emocional*. Edit. GT2. Perú.
- Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología-Ed. 2019*. Editex.
- Mendoza, M. (2018). *La estrategia de los juegos grupales para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 0230 Las Palmas, Shunte, Tocache, San Martín 2018*. [Tesis de pregrado. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://acortar.link/ee07i1>
- Merino, L. (2019). *Estrategias de Enseñanza Lúdica para el Manejo de las Emociones en el Aprendizaje de los Niños y Niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 177 del Distrito de Jelepacio – Periodo 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://acortar.link/4oiloj>
- Monteza Vallejos, D. (2021). *Importancia del juego lúdico en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años del nivel inicial*. [Trabajo académico, Universidad Nacional de Tumbes]. <https://acortar.link/u0o12w>
- Morales, J. y Gaviria, E. (2021). *Redescubrir las relaciones interpersonales*. Uned.
- Namakforoosh, M. N. (2005). *Metodología de la investigación* (2da. ed.) México D.F.: Edición Limusa.

- Neyra, J. (2022). *El juego dramático para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I. ININPE JV, Barrio Belén, Soritor, 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://acortar.link/9DewIw>
- Normas APA actualizadas 7° edición. (08 de febrero de 2019). *Referencias*. <https://normas-apa.org/referencias/ejemplos/>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y redacción de tesis 5ta Edición*. Ediciones de la U.
- Omeñaca, R. & Ruiz, J. (2005) *Juegos cooperativos y educación física*, Barcelona: España: Editorial Paidotribo
- Orlick, T. (1996). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo
- Orlick, T. (2006). *Juegos cooperativos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición*. Madrid: Popular.
- Otzen, T. & Manterola C. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. Int. J. Morphol., 35(1), 227-232.
- Pantoja, L. M., y Pantoja, L. S. (2015). *Estrategias Kinestésicas para la mejora de las Relaciones Interpersonales en los estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 277 de Cajamarquilla – Huaraz – Ancash en el 2015*. Tesis para obtener el grado de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://acortar.link/CIjbPt>
- Piaget, J. (1945). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton Library.
- Quevedo, L. y Rodríguez, I. (2022). *Estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones interpersonales en el CDI Juan Pablo II*. [Tesis de pregrado, Fundación universitaria Los Libertadores]. <https://acortar.link/uvs1Aj>
- Quiroga, Y. (2022). *Propuesta de intervención sobre las relaciones intrafamiliares y el juego*

como herramientas para ayudar a los niños de cinco años a fortalecer habilidades sociales. [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios Facultad de Educación]. <https://acortar.link/1j1a6H>

Ramírez, W. (2015). *Inclusión educativa, una experiencia en el municipio de Jenesano (Boyacá)*. Recuperado de: http://cetics.org/uptc/memorias/links/documentos/doc_1437446084.pdf

Resolución N° 0306-2023-CU-ULADECH [Universidad Los Ángeles de Chimbote]. Por lo que se resuelve aprobar las Líneas de Investigación Institucionales de los programas de estudio de Odontología, Enfermería, Farmacia y Bioquímica, Psicología, Educación Inicial, Contabilidad, Administración y Derecho. 31 de marzo de 2023.

Robbins, S. (2001). *Comportamiento Organizacional*. Editorial Mexicana. México.

Robles, P. & Rojas, M. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. *Revista Nebrija De Lingüística Aplicada a La Enseñanza De Lenguas*, 9(18), 124–139. <https://doi.org/10.26378/rnlae1918259>

Rogers, C. (1971). *Carl Rogers describes his way of facilitating encounter groups*. *AJN The American Journal of Nursing*, 71(2), 275-279.

Samamé, L. (2019). *Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. <https://acortar.link/j3xsr2>

Sánchez, C. (2019). *Guía de Normas APA (7ma edición)*. <https://normas-apa.org/>

Schutz, W. (1966). *FIRO: A three dimensional Theory of interpersonal behavior*. Palo Alto, CA: Consulting Psychologists Press, Inc.

Sim, L. (2002). *Las relaciones interpersonales en la educación desde el paradigma de la convivencia*,
<file:///C:/Users/PC/Downloads/DialnetLasRelacionesInterpersonalesEnLaEducacionDesdeElPa-5056929.pdf>

- Spencer, H. (1861). *Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física)* (Madrid, Akal, 1983).
- Thorndike, E.L. & A.I. Gates. (1929). *Elementary Principles of Education*. New York: MacMillan Co.
- Velasquez, K. (2020). *El juego como estrategia para regular las relaciones interpersonales con niños y niñas de educación preescolar*. [Tesis de pregrado. Escuela Normal de Superior del Valla del Toluca]. <https://acortar.link/j9VFdb>
- Venegas, M., García, M., Venegas, A. (2018). *MF1030_3: El juego infantil y su metodología*. SSC322_3. IC Editorial.
- Vigotski, L. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. Cuadernos de Pedagogía, 85, 39-48 (Versión castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933, Leningrado).
- Vigotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño en El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Grijalbo. (pp. 141-148).
- Wallon, H. (1942). *El juego en la evolución psicológica del niño*. Psique. Buenos Aires.
- Yajahuanca, B. (2021). *Juegos tradicionales para las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa N° 16042, Linderos, Jaén, Cajamarca*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://acortar.link/ATAS0i>

ANEXOS

Anexo 01 Matriz de consistencia

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Juego lúdico cooperativo para mejorar el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023	De qué manera se determinara el juego lúdico cooperativo mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023	Objetivo general Determinar de qué manera el juego lúdico cooperativo mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 273 Mi Nuevo Hogar, Mariscal Cáceres – 2023 Objetivos específicos: Identificar el nivel de relaciones interpersonales mediante un pre test	Hipótesis alternativa El juego lúdico cooperativo mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en estudiantes de 5 años, diversión y hogar, Mariscal Cáceres – 2023 Hipótesis nula El juego lúdico cooperativo no mejora el desarrollo de las relaciones interpersonales en	Variable Independiente Juegos lúdicos cooperativos Dimensiones Cooperación, participación, aceptación. -Variable Dependiente Relaciones interpersonales Dimensiones Respeto, empatía, asertividad e inclusión	Tipo de investigación: Cuantitativa Nivel de investigación: Explicativo Diseño de investigación: Pre-experimental G:O1-X-O2 Dónde: GE: Grupo experimental X: juegos lúdicos cooperativos O1: Pre test O2: Post test.

en niños de 5 años de estudiantes de 5 años,
la I.E.I. N° 273 Mi I.E.I N 273, Mi nuevo
nuevo Hogar, hogar, Mariscal
Mariscal Cáceres – Cáceres – 2023
2023.

Aplicar el juego
lúdico mediante
actividades de
aprendizaje para
mejora el desarrollo
de las relaciones
interpersonales en
niños de 5 años de la
I.E.I. N° 273 Mi
Nuevo Hogar,
Mariscal Cáceres –
2023.

Indicar mediante un
pos test de qué
manera el juego
lúdico cooperativo
mejora el desarrollo

Población:

Estará conformada
por 116 niños y
niñas de la Institución
educativa Inicial N°
273, Mariscal
Cáceres.

Muestra:

El tipo de muestra es
un muestreo no
probabilístico; y
estará constituido por
19 niños y niñas

Técnica:

Observación

Instrumento :

Guía de Observación

**Método de análisis
de datos:**

de las relaciones
interpersonales en
niños de 5 años de la
I.E.I. N° 273 Mi
Nuevo Hogar,
Mariscal Cáceres –
2023.

Demostrar mediante
un pre test y post test
de qué manera el
juego lúdico
cooperativo mejoran
el desarrollo de las
relaciones
interpersonales en
niños de 5 años de la
I.E.I. N° 273 Mi
Nuevo Hogar,
Mariscal Cáceres –
2023.

Nota. Elaboración propia

Guía de observación

Para evaluar las relaciones interpersonales de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I .E.I N° 273, Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres – 2023. Mi nuevo hogar, Mariscal Cáceres.

Escalas

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

Aspectos a observar

N°	Dimensión	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
01	Respeto	¿El niño (a) respeta las opiniones de sus compañeros?			
02		¿El niño (a) atiende las indicaciones de su docente?			
03		¿El niño (a) se burla de sus compañeros cuando se equivocan?			
04		¿El niño (a) se disculpa con sus compañeros o docentes cuando comente una falta?			
05		¿El niño (a) da las gracias cuando sus compañeros le ayudan?			
06	Empatía	¿El niño (a) se alegra cuando sus compañeros mejoran?			
07		¿El niño (a) escucha con atención a sus compañeros?			
08		¿El niño (a) percibe la tristeza o alegría de sus compañeros .			
09		¿El niño (a) se conecta emocionalmente con sus compañeros?			
10		¿El niño (a) comprende las acciones de sus compañeros.			
11	Asertividad	¿El niño (a) emite una opinión en el momento indicado?			
12		¿El niño (a) responde adecuadamente sin			

		alterarse o incomodarse?.			
13		¿El niño (a) expresa su rechazo cuando alguna persona interrumpe su espacio vital?			
14		¿El niño (a) escucha activamente a sus compañeros cuando estos están hablando?			
15		¿El niño (a) da a conocer su molestia sin agredir a ningún compañero?			
16	Inclusión	¿El niño (a) se siente contento cuando forma equipos de trabajo?			
17		¿El niño (a) se adapta con facilidad para trabajos en equipo?			
18		¿El niño (a) aporta ideas o acciones en beneficio del equipo?			
19		¿El niño (a) está predispuesto a apoyar a sus compañeros para el logro de un objetivo?.			
20		¿El niño (a) evidencia confianza en cada uno de los integrantes del equipo de trabajo?			

Anexo 03 Validez del instrumento



TESIS: JUEGO LÚDICO COOPERATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 273 MI NUEVO HOGAR, MARISCAL CÁCERES - 2023

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LAS RELACIONES INTERPERSONALES

(1) Nunca (2) A veces (3) Siempre

N°	Dimensión	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
01	Respeto	¿El niño (a) respeta las opiniones de sus compañeros?			
02		¿El niño (a) atiende las indicaciones de su docente?			
03		¿El niño (a) se burla de sus compañeros cuando se equivocan?			
04		¿El niño (a) se disculpa con sus compañeros o docentes cuando comete una falta?			
05		¿El niño (a) da las gracias cuando sus compañeros le ayudan?			
06	Empatía	¿El niño (a) se alegra cuando sus compañeros mejoran?			
07		¿El niño (a) escucha con atención a sus compañeros?			
08		¿El niño (a) percibe la tristeza o alegría de sus compañeros .			
09		¿El niño (a) se conecta emocionalmente con sus compañeros?.			
10		¿El niño (a) comprende las acciones de sus compañeros.			
11	Asertividad	¿El niño (a) emite una opinión en el momento indicado?			
12		¿El niño (a) responde adecuadamente sin alterarse o incomodarse?			
13		¿El niño (a) expresa su rechazo cuando alguna persona interrumpe su espacio vital?			
14		¿El niño (a) escucha activamente a sus compañeros cuando estos están hablando?			
15		¿El niño (a) da a conocer su molestia sin agredir a ningún compañero?.			
16	Inclusión	¿El niño (a) se siente contento cuando forma equipos de trabajo?			
17		¿El niño (a) se adapta con facilidad para trabajos en equipo?			
18		¿El niño (a) aporta ideas o acciones en beneficio del equipo?			

		a sus compañeros para el logro de un objetivo?.			
20		¿El niño (a) evidencia confianza en cada uno de los integrantes del equipo de trabajo?.			

Los ITEMS son pertinentes y necesarios

Se evidencia la cantidad necesaria de ITEMS para la aplicación del instrumento

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X) aplicable después de corregir () no aplicable ()

NOMBRE Y APELLIDO DEL JUEZ EVALUADOR:

Tania Isabel Muñoz Isminio

DNI: 63292270

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

FECHA: isabeltaniamor@gmail.com

The image shows a handwritten signature in blue ink over a blue official stamp. The stamp contains the text: 'Tania Isabel Muñoz Isminio' and 'LIC. EN EDUCACIÓN INICIAL'.

FIRMA DEL EXPERTO



TESIS: JUEGO LÚDICO COOPERATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 273 MI NUEVO HOGAR, MARISCAL CÁCERES - 2023

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LAS RELACIONES
INTERPERSONALES**

(1) Nunca (2) A veces (3) Siempre

Nº	Dimensión	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
01	Respeto	¿El niño (a) respeta las opiniones de sus compañeros?.			
02		¿El niño (a) atiende las indicaciones de su docente?.			
03		¿El niño (a) se burla de sus compañeros cuando se equivocan?.			
04		¿El niño (a) se disculpa con sus compañeros o docentes cuando comente una falta?.			
05		¿El niño (a) da las gracias cuando sus compañeros le ayudan?.			
06	Empatía	¿El niño (a) se alegra cuando sus compañeros mejoran?.			
07		¿El niño (a) escucha con atención a sus compañeros?.			
08		¿El niño (a) percibe la tristeza o alegría de sus compañeros .			
09		¿El niño (a) se conecta emocionalmente con sus compañeros?.			
10		¿El niño (a) comprende las acciones de sus compañeros?.			
11	Asertividad	¿El niño (a) emite una opinión en el momento indicado?.			
12		¿El niño (a) responde adecuadamente sin alterarse o incomodarse?.			
13		¿El niño (a) expresa su rechazo cuando alguna persona interrumpe su espacio vital?.			
14		¿El niño (a) escucha activamente a sus compañeros cuando estos están hablando?.			
15		¿El niño (a) da a conocer su molestia sin agredir a ningún compañero?.			
16	Inclusión	¿El niño (a) se siente contento cuando forma equipos de trabajo?.			
17		¿El niño (a) se adapta con facilidad			



TESIS: JUEGO LÚDICO COOPERATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 273 MI NUEVO HOGAR, MARISCAL CÁCERES - 2023

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LAS RELACIONES
INTERPERSONALES**

(1) Nunca (2) A veces (3) Siempre

N°	Dimensión	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
01	Respeto	¿El niño (a) respeta las opiniones de sus compañeros?			
02		¿El niño (a) atiende las indicaciones de su docente?			
03		¿El niño (a) se burla de sus compañeros cuando se equivocan?			
04		¿El niño (a) se disculpa con sus compañeros o docentes cuando comente una falta?			
05		¿El niño (a) da las gracias cuando sus compañeros le ayudan?			
06	Empatía	¿El niño (a) se alegra cuando sus compañeros mejoran?			
07		¿El niño (a) escucha con atención a sus compañeros?			
08		El niño (a) percibe la tristeza o alegría de sus compañeros			
09		¿El niño (a) se conecta emocionalmente con sus compañeros?			
10		¿El niño (a) comprende las acciones de sus compañeros.			
11	Asertividad	¿El niño (a) emite una opinión en el momento indicado?			
12		¿El niño (a) responde adecuadamente sin alterarse o incomodarse?			
13		¿El niño (a) expresa su rechazo cuando alguna persona interrumpe su espacio vital?			
14		¿El niño (a) escucha activamente a sus compañeros cuando estos están hablando?			
15		¿El niño (a) da a conocer su molestia sin agredir a ningún compañero?			
16	Inclusión	¿El niño (a) se siente contento cuando forma equipos de trabajo?			
17		¿El niño (a) se adapta con facilidad			

Anexo 4 Confiabilidad del instrumento

Estud	RESPECTO				EMPATÍA					ASERTIVIDAD					INCLUSIÓN					T O T A L
	P1	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
NIÑO 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
NIÑO 2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
NIÑO 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	21
NIÑO 4	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	26
NIÑO 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
NIÑO 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	21
NIÑO 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	21
NIÑO 8	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	27
NIÑO 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
NIÑO 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
NIÑO 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
NIÑO 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
NIÑO 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
NIÑO 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
NIÑO 15	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
NIÑO 16	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	26
NIÑO 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
NIÑO 18	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
NIÑO 19	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	28
VARIANZA	0.049	0.094	0.094	0.049	0.094	0.094	0.094	0.049	0.094	0.049	0.049	0.049	0.049	0.132	0.166	0.049	0.049	0.094	0.094	

86	18	18	86	18	18	18	86	18	86	86	86	86	96	20	86	86	18	18
15	28	28	15	28	28	28	15	28	15	15	15	15	39	49	15	15	28	28
	3	3		3	3	3		3					9	9			3	3

sumatoria varianza

6.620499

suma

toria

de

ítems 166,759

a: coeficiente de confiabilidad

1

K; número de ítems del instrumento

20

Σv_i =sumatoria de varianza de los ítems

6.620499

Σv_t =Varianza total del instrumento

166,759

PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....

..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....

.....

.....

.....

.....

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1.

2.

3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

.....

.....

.....

Beneficios:

.....

.....

.....

.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

**Nombres y Apellidos
Participante**

Fecha y Hora

Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de información



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES, ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Pajarillo, 12 de junio 2023

OFICIO N° 001 – 2023-EPE – ULADECH CATÓLICA

Sr(a) : Salas Lozano Madeleine

Directora de la institución educativa 273 Mi nuevo hogar

PRESENTE .

De mi consideración

Es grato dirigirme a usted para expresarle el cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la **UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE**. El motivo de la presente tiene por finalidad regularizar la presentación a la estudiante **BACHILLER MARIA LITA AGUILAR LOAYZA** con código de matrícula N° **2007111006**, de la carrera profesional de educación inicial, quien ejecutara su proyecto de investigación – tesis, para optar **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL** titulado “ **JUEGO LUDICO COOPERATIVO PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 273 MI NUEVO HOGAR**”, durante los meses : mayo, junio , julio , agosto del presente año.

Por este motivo le agradeceremos brindar las facilidades correspondientes a la **BACHILLER** en mención a fin de culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundara en beneficio de los niños y niñas de dicha institución.

En espera de su amable atención quedo de usted.

ATENTAMENTE

MARIA LITA AGUILAR LOAYZA

BACHILER

Fecha: 12-06-2023
Hora: 12:36 PM



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

- II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL TIBURÓN**
- III. **OBJETIVO: El niño (a) el niño (a) respeta las opiniones de sus compañeros**
- IV. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? Una cintas de colores

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	El niño (a) respeta las opiniones de sus compañeros	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	El niño no toma en cuenta las opiniones de sus compañeros

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

Usando una voz suave les comunico el tema del día “EL TIBURÓN”

La investigadora les muestra cintas de colores, propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con la cinta? ¿Podríamos crear un juego con estas cintas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego? ¿Cuáles serán las reglas del juego?

La investigadora anotara las reglas propuestas de los alumnos en un papelote, les recomiendo que participen en orden y respeten las ideas de sus compañeros.

DESARROLLO

Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego

“TIBURÓN, LEÓN Y RATÓN”

La investigadora pide a los alumnos que formen dos filas, y que coloquen la cinta a su costado.

Les mencionare a los alumnos que cuando diga la palabra tiburón todos saltaran a la izquierda de la cinta, cuando diga la palabra león todos saltaran hacia la derecha y cuando diga la palabra ratón todos tendrán que quedarse parados encima de la cinta.

Les pido a cada grupo estar atentos a las indicaciones y les menciono las reglas del juego que son las siguientes: no empujarse entre sus compañeros, el que se confunde tendrá que cumplir un reto que sus compañeros decidan y que se confundió en el juego tendrá que aceptar y respetar el reto que decidieron sus compañeros.

La investigadora estará atenta al juego y pendiente quien de los alumnos no cumple las reglas del juego y después de jugar, saldrán los alumnos que no cumplieron, les pedirá que en sus grupos dialogue y decidan el reto, les dará un tiempo prudencial para que puedan organizar sus ideas, les escuchara acercándose a cada grupo y les recordara que deben de respetar las ideas de los demás y llegar a un acuerdo.

La investigadora estará atenta para que pueda intervenir si es necesario usando preguntas que le ayuden a pensar cual será el reto para su compañero. Cada grupo dará a conocer el reto que

<p>decidieron, y el alumno que salió tendrá que aceptar y cumplir.</p>
<p>CIERRE</p> <p>Los dos alumnos que salieron, cumplen y aceptan el reto.</p> <p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Respetaron las ideas de cada integrante del grupo que les toco? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad?</p> <p>Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, les felicito a los alumnos que cumplieron el reto y les recuerdo que es importante respetar las opiniones de los demás. Quiero que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.</p>

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

<p>¿Qué logro los estudiantes con esta actividad</p> <p>El niño (a) el niño (a) respeta las opiniones de sus compañeros</p>	<p>¿Qué dificultades se observaron?</p> <p>Ninguna.</p>
--	--

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	El niño (a) respeta las opiniones de sus compañeros			
Nº	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			x
2	NIÑO 2			x
3	NIÑO 3			x
4	NIÑO 4			x
5	NIÑO 5			x
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7			x
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9			x
10	NIÑO 10			x
11	NIÑO 11			x
12	NIÑO 12			x
13	NIÑO 13		X	
14	NIÑO 14			x
15	NIÑO 15			x
16	NIÑO 16			x
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18			x
19	NIÑO 19			x



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La pelota viajera

III. OBJETIVO: El niño (a) atiende las indicaciones de su docente

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Planificar la actividad de aprendizaje Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Dos pelotas de trapo Dos ula ula Dos cintas

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	El niño (a) atiende las indicaciones de su docente	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	El niño no presta atención a las indicaciones de su docente

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
Usando una voz impostada les comunico el tema del día “LA PELOTA VIAJERA” Invito a los niños a salir al patio y formar dos grupos. Iniciamos una pequeña asamblea con preguntas como: ¿Por qué salimos al patio? ¿Por qué hicimos grupos de a dos? ¿Jugaremos un juego? ¿Les muestro sus materiales? ¿Es importante escuchar y estar atento a las indicaciones del docente? ¿Qué aprenderemos con la clase de hoy? ¿Qué haremos hoy en la clase?
DESARROLLO
Les doy las indicaciones, recordándoles que es un juego y lo que se trata es de confraternizar, y en esta ocasión se reunirán en dos grupos, colocare las ulas ulas a dos metros del niño, en la ula ula estará amarrada una cinta y dentro de ella una pelota de trapo, el niño tendrá que jalar el que llega primero es el ganador, el equipo que suma más puntos será el equipo ganador. Les recordare que tomen en cuenta mis indicaciones y la importancia de trabajar en equipo.
CIERRE
Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes. ¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del juego que realizamos hoy?, ¿todo cumplieron con las indicaciones? ¿Cómo se sintieron al ganar?, ¿Cuál es la importancia de escuchar de indicaciones?, ¿nos sirvira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
El niño (a) atiende las indicaciones de su docente	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	El niño (a) atiende las indicaciones de su docente			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			x
2	NIÑO 2			x
3	NIÑO 3			x
4	NIÑO 4			x
5	NIÑO 5			x
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7			x
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9			x
10	NIÑO 10			x
11	NIÑO 11			x
12	NIÑO 12			x
13	NIÑO 13			x
14	NIÑO 14			x
15	NIÑO 15			x
16	NIÑO 16			x
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18			x
19	NIÑO 19			x



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Pierdo si me burlo

III. OBJETIVO: El niño (a) se burla de sus compañeros cuando se equivocan

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? Silbato, pelota, balde, agua

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	El niño respetara a su compañero ya no se burlara de su compañero cuando se equivoca.	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que se burla de los compañeros al equivocarse

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<p>INICIO</p> <p>Me comunico con los niños y niñas utilizando una voz impostada que realizaremos un juego, preguntamos mostrando los materiales que se utilizara en el juego ¿Qué haremos con estos materiales? y luego de ello</p> <p>Mencionamos las normas de convivencia en la cual enfatizamos en que no se debe burlarse de sus compañeros y preguntamos ¿Qué aprenderemos con la clase de hoy?</p> <p>¿Qué haremos hoy en la clase?</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego</p> <p style="text-align: center;"><u>“ PIERDO SI ME BURLO ”</u></p> <p>Mencionamos de que se trata el juego, formaremos 2 grupos, luego formamos las 2 filas colocamos un bale delante de la fila más o menos a un metro, le damos la pelota al niño que se encuentra el primer lugar, pasará la pelota al segundo lugar y este al niños que está en el tercer y así sucesivamente lugar sin dejar que se caiga, luego se hará rodar la pelota entre las piernas de los niños, luego con un envase se trasladara el agua el agua rodeando la fila sin derramar ni mojarse el que se moja y si alguno se burla de su compañero pierde.</p>
<p>CIERRE</p> <p>Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.</p> <p>¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del uego que reaizamos hoy?, ¿qué materiales utilizamos para jugar? ¿Quiénes fueron parte de tu equipo? ¿Qué dificultades tuviste al realizar el juego? ¿Cómo lo solucionaste?</p> <p>¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .</p>

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas son capaces de no burlarse de su compañero al momento de equivocarse	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	El niño (a) se burla de sus compañeros cuando se equivocan			
Nº	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			x
2	NIÑO 2			x
3	NIÑO 3			x
4	NIÑO 4			x
5	NIÑO 5			x
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7			x
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9		x	
10	NIÑO 10			x
11	NIÑO 11			x
12	NIÑO 12			x
13	NIÑO 13			x
14	NIÑO 14			x
15	NIÑO 15			x
16	NIÑO 16			x
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18			x
19	NIÑO 19			x



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Cuatro esquinas

III. **OBJETIVO:** El niño (a) se disculpa con sus compañeros o docentes cuando comente una falta.

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Planificar la actividad de aprendizaje Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? Pelota, piedra, faroles

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	El niño (a) se disculpa con sus compañeros o docentes cuando comente una falta	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que se burla de los compañeros al equivocarse

INICIO
Me comunico con los niños un juego, preguntamos si alguna vez han jugado juego cuatro esquina, le mostramos los materiales que se utilizara en el juego ¿Qué haremos con estos materiales? y luego de ello mencionamos las normas de convivencia en la cual enfatizamos que si nos equivocamos pedimos disculpas ¿Qué aprenderemos el día de hoy?¿Qué aprenderemos con la clase de hoy? ¿Qué haremos hoy en la clase?
DESARROLLO
Para causar expectativa usando impostando la voz mencionamos el nombre de juego <u>“ CUATRO ESQUINAS”</u> Mencionaos Uno de los participantes se queda en el centro de las cuatro esquinas designadas, mientras el resto ocupa una esquina cada uno, en lugar de esquinas se pueden cubos, pelotas, o simples piedras para delimitar el campo de juego. A la orden de uno o de todos los participantes, se intercambian las esquinas, muy rápidamente, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar “su” esquina a nadie, si lo consigue, pasa al centro el participante que se ha quedado sin ella
CIERRE
Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes. ¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del uego que reaizamos hoy?, ¿qué materiales utilizamos para jugar? ¿Quiénes fueron parte de tu equipo? ¿Qué dificultades tuviste al realizar el juego? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas son capaces de disculpare cuando comenten una falta.	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	El niño (a) se disculpa con sus compañeros o docentes cuando comete una falta.			
Nº	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4			X
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6			X
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8			X
9	NIÑO 9		x	
10	NIÑO 10			X
11	NIÑO 11		x	
12	NIÑO 12			X
13	NIÑO 13			X
14	NIÑO 14			X
15	NIÑO 15			X
16	NIÑO 16			X
17	NIÑO 17			X
18	NIÑO 18			X
19	NIÑO 19			X



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **Bolitas al balde**

III. OBJETIVO: **El niño (a) da las gracias cuando su compañero le ayuda**

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Planificar la actividad de aprendizaje Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	El niño (a) da las gracias cuando su compañero le ayuda	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	El niño es agradecido con su compañeros

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Les comunico el tema del día escribiendo en la pizarra “PELOTITAS AL BALDE”</p> <p>Invito a los niños a salir al patio y formar grupos de a dos. Iniciamos una pequeña asamblea con preguntas como: ¿Por qué salimos al patio? ¿Por qué hicimos grupos de a dos? ¿Jugaremos un juego? ¿Creen que es importante trabajar en equipo? ¿es importante agradecer a alguien que nos ayudó?</p>
DESARROLLO
<p>Invitamos a los niños a sacar las pelotas de trapo que se encuentran en una caja y los baldes que traje. Les daré a conocer en que consiste el juego: llenar el balde con las pelotas de trapo (cada niño del equipo formado se colocará a dos metros de distancia para lanzar la pelota hacia el otro lado y el otro niño con el balde lo recibirá, el equipo que llena primero el balde ganara).</p> <p>Les recuerdo a los niños que cada equipo tendrá que ayudarse para que puedan ganar la competencia.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.</p> <p>¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del juego que realizamos hoy?, ¿qué materiales utilizamos para jugar? ¿Quiénes fueron parte de tu equipo? ¿Qué dificultades tuviste al realizar el juego? ¿Cómo lo solucionaste?</p> <p>¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos sirvió lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego?</p> <p>Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .</p>

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
El niño (a) es capaz de dar las gracias cuando su compañero le ayuda	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	El niño (a) da las gracias cuando sus compañeros le ayudan			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			x
2	NIÑO 2			x
3	NIÑO 3			x
4	NIÑO 4			x
5	NIÑO 5			x
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7			x
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9			x
10	NIÑO 10			x
11	NIÑO 11			x
12	NIÑO 12			x
13	NIÑO 13			x
14	NIÑO 14			x
15	NIÑO 15			x
16	NIÑO 16			x
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18			x
19	NIÑO 19			x



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Pelota al túnel

III. OBJETIVO: El niño (a) se alegra cuando sus compañeros mejoran

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Planificar la actividad de aprendizaje Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Pelotas

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	El niño (a) se alegra cuando sus compañeros logran sus objetivos	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	El niño se muestra indiferente cuando sus compañeros logran sus objetivos

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO	
<p>Me comunico con los niños y niñas utilizando una voz impostada que realizaremos un juego que se llama PELOTITAS AL TÚNEL. y les muestro las pelotas para jugar, preguntamos si alguna vez han jugado este juego, ¿Qué haremos con estos materiales? y luego de ello</p> <p>Mencionamos las normas de convivencia en la cual enfatizamos en que no se debe burlarse de sus compañeros y preguntamos ¿Qué aprenderemos con la clase de hoy?</p> <p>¿Qué haremos hoy en la clase? Les propongo salir al patio para jugar.</p>	
DESARROLLO	
<p>Les comunico el nombre del juego “PELOTITAS AL TÚNEL”</p> <p>Les doy las indicaciones, recordándoles que es un juego y lo que se trata es de confraternizar y en esta ocasión la mitad del salón jugará y el resto realizarán barra para sus compañeros y luego los estudiantes que hicieron barra jugarán y los que jugaron harán barra, los estudiantes formarán una fila, separarán sus piernas, el niño que está adelante se le entregará una pelota que tendrá que pasar a su compañero por debajo de las piernas, la pelota debe de llegar al final de la fila. El último niño en recibir tendrá que entregar la pelota al primero que está en la fila sin hacer caer la pelota, el grupo que hace caer la pelota no comerá los pastelitos que trajo la investigadora.</p> <p>Luego del juego la investigadora premiará a los niños que participaron en el juego si hacen caer la pelota al piso.</p>	
CIERRE	
<p>Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.</p> <p>¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gustó del juego que realizamos hoy?, ¿qué materiales utilizamos para jugar? ¿Quiénes fueron parte de tu equipo? ¿Qué dificultades tuviste al realizar el juego? ¿Cómo lo solucionaste?</p> <p>¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos sirvió lo que aprendimos hoy? ¿de qué se trató el juego?</p> <p>Invitamos a que los niños cuenten lo que jugaron de manera resumida.</p>	

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
El niño (a) es capaz de sentirse feliz cuando sus compañeros logran sus objetivos	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	El niño (a) se alegra cuando sus compañeros mejoran			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1		x	
2	NIÑO 2		x	
3	NIÑO 3			x
4	NIÑO 4		x	
5	NIÑO 5			x
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7			x
8	NIÑO 8		x	
9	NIÑO 9			x
10	NIÑO 10		x	
11	NIÑO 11			x
12	NIÑO 12			x
13	NIÑO 13			x
14	NIÑO 14			x
15	NIÑO 15		x	
16	NIÑO 16			x
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18			x
19	NIÑO 19			x



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Pies Quietos

III. OBJETIVO: El niño (a) escucha con atención a sus compañeros

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Planificar la actividad de aprendizaje Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Pelota

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	El niño (a) escucha con atención a sus compañeros	Guía de observación .

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	El niño no toma atención cuando sus compañeros se expresan

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “PIES QUIETOS”</p> <p>La investigadora les muestra una pelota propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con la pelota? ¿Podríamos crear un juego con la pelota? ¿Qué nombre le pondríamos al juego? ¿Creen que es importante escucharse entre compañeros?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y presten atención al compañero que va a dirigir el juego.</p>
DESARROLLO
<p>Les comunico el nombre del juego “PIES QUIETOS”</p> <p>Les doy las indicaciones, recordándoles que es un juego y lo que se trata es confraternizar y en esta ocasión todos se formaran en un círculo, en el medio del círculo se ubicara uno de los niños para iniciar el juego, lanzara la pelota hacia arriba y mencionara un nombre de uno de su compañero, al que es mencionado tendrá que atrapar la pelota, al atrapan tendrá que gritar pies quietos, todos tendrán que quedarse quietos. La investigadora recomienda a los niños estar atentos durante el juego. Luego del juego la investigadora premiara a los niños más atentos.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.</p> <p>¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del juego que realizamos hoy?, ¿qué materiales utilizamos para jugar? ¿todos estuvieron atentos a las indicaciones de su compañero? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos sirvió lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego? ¿Es importante prestar atención? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida.</p>

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
:El niño (a) es capaz de escucha con atención a sus compañeros	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	El niño (a) escucha con atención a sus compañeros			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			X
2	NIÑO 2			X
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4		x	
5	NIÑO 5			X
6	NIÑO 6		x	
7	NIÑO 7			X
8	NIÑO 8		x	
9	NIÑO 9			X
10	NIÑO 10		x	
11	NIÑO 11			X
12	NIÑO 12			X
13	NIÑO 13			X
14	NIÑO 14			X
15	NIÑO 15		x	
16	NIÑO 16		x	
17	NIÑO 17		x	
18	NIÑO 18			X
19	NIÑO 19		x	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Que pase el rey

III. **OBJETIVO:** El niño (a) percibe la tristeza o alegría de sus compañeros.

IV. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Planificar la actividad de aprendizaje Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	El niño (a) percibe la tristeza o alegría de sus compañeros.	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	El niños no muestra empatía

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

Usando una voz suave les comunico el tema del día “QUE PASE EL REY”

La investigadora les muestra una cinta, propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con la cinta? ¿Saben que son los sentimientos? ¿Podríamos crear un juego con la cinta? ¿Qué nombre le pondríamos al juego? ¿Cómo se pueden dar cuenta cuando su compañero se siente triste o alegre? ¿Creen que es importante escucharse entre compañeros?

La investigadora recomienda que todos participen en el juego activamente.

DESARROLLO

Les comunico el nombre del juego “QUE PASE EL REY”

Les doy las indicaciones, recordándoles que es un juego y lo que se trata es de confraternizar y en esta ocasión saldremos al patio, se pedirá a dos niños voluntarios salir al frente, ellos tendrán que elegir un personaje (sol y luna) se tomaran de las manos formando un círculo, los demás niños formaran una fila. Mientras la investigadora canta (que pase el rey comiendo maní, el ultimo niño ha de quedarse) los niños irán pasando y cuando termine de cantar un niño quedara atrapado en el círculo y se preguntara ¿A dónde te vas a la luna o al sol) el niño elige y se ubica tras del personaje que eligió. Así formaran dos filas, para competir entre los dos, se usara una cinta que se colocara en el medio de las filas, la primera fila que pase el límite de la cinta pierde. La investigadora a los niños recomiendo estar atentos.

De regreso al aula les planteare interrogantes para que puedan expresarse de cómo se sintieron al jugar el juego.

CIERRE

Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.

¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del juego que realizamos hoy?, ¿Cómo creen que se sintio el compañero que tuvo pocos integrantes en su fila?, ¿Cómo crees que se sintio el compañero que tuvo muchos integrantes en su fila?, ¿Qué emoción tuvo el equipo ganador?, ¿Qué emoción tuvo el equipo que perdio?, ¿se sintieron felices de participar en el juego? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos sirvira lo que aprendimos hoy ?

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
El niño (a) es capaz de percibe la tristeza o alegría de sus compañeros mostrando empatía.	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	El niño (a) percibe la tristeza o alegría de sus compañeros			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			x
2	NIÑO 2			x
3	NIÑO 3			x
4	NIÑO 4			x
5	NIÑO 5			x
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7		x	
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9			x
10	NIÑO 10			x
11	NIÑO 11		x	
12	NIÑO 12			x
13	NIÑO 13			x
14	NIÑO 14			x
15	NIÑO 15		x	
16	NIÑO 16			x
17	NIÑO 17		x	
18	NIÑO 18		x	
19	NIÑO 19			x



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El globo con agua

III. OBJETIVO: El niño (a) se conecta emocionalmente con sus compañeros

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Globos • Ula ula

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	El niño (a) se conecta emocionalmente con sus compañeros	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	El niño no muestra sus emociones con sus compañeros

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Me comunico con los niños y niñas utilizando una voz impostada que realizaremos un juego que se llama EL GLOBO CON AGUA les muestro un globo lleno de agua, preguntamos si alguna vez han jugado este juego, ¿Qué haremos con estos materiales? y luego de ello</p> <p>Mencionamos las normas de convivencia en la cual enfatizamos en que entre todos debemos de ayudarnos ¿Qué aprenderemos con la clase de hoy?</p> <p>¿Qué haremos hoy en la clase? Les propongo salir al patio para jugar.</p>
DESARROLLO
<p>Les comunico el nombre del juego “EL GLOBO CON AGUA”</p> <p>Les doy las indicaciones, recordándoles que es un juego y lo que se trata es de confraternizar, divertirnos y compartir momentos agradables con nuestros compañeros, en esta ocasión todo formamos un círculo, el globo pasara a cada niño y cada niño debe de asegurarse de no reventar el globo, el niño que se moja será ayudado a cambiarse de ropa por todos sus compañeros. Luego del juego la investigadora premiara a los niños que ayudaron a su compañero.</p> <p>De regreso al aula les plantearé interrogantes para que puedan expresarse de cómo se sintieron al jugar el juego.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.</p> <p>¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del juego que realizamos hoy?, ¿qué materiales utilizamos para jugar? ¿ como se sintieron al ayudar a su compañero? ¿Qué dificultades tuviste al realizar el juego? ¿Cómo lo solucionaste?</p> <p>¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos sirvió lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego?</p> <p>Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida.</p>

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
El niño (a) se conecta emocionalmente con sus compañeros	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	El niño (a) se conecta emocionalmente con sus compañeros			
Nº	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1		x	
2	NIÑO 2			x
3	NIÑO 3			x
4	NIÑO 4			x
5	NIÑO 5			x
6	NIÑO 6		x	
7	NIÑO 7		x	
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9			x
10	NIÑO 10			x
11	NIÑO 11			x
12	NIÑO 12		x	
13	NIÑO 13			x
14	NIÑO 14			x
15	NIÑO 15			x
16	NIÑO 16			x
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18			x
19	NIÑO 19		x	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

- II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** EL ESPEJO DE LAS EMOCIONES
 III. **OBJETIVO:** El niño (a) comprende las acciones de sus compañeros
 IV. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Planificar la actividad de aprendizaje Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	El niño (a) comprende las acciones de sus compañeros	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	El niño no comprende el accionar de sus compañeros

INICIO
<p>Me comunico con los niños y niñas utilizando una voz impostada que realizaremos un juego que se llama EL ESPEJO DE LAS EMOCIONES. Les pregunto a los alumnos ¿Porque hicieron grupo de dos? ¿Jugaron este juego? ¿Qué son las emociones? luego de ello mencionamos las normas de convivencia en la cual enfatizamos en que entre</p> <p>Mencionamos las normas de convivencia en la cual enfatizamos el respeto entre compañeros. ¿Qué aprenderemos con la clase de hoy?</p> <p>¿Qué haremos hoy en la clase? Les propongo sentarme con el compañero que eligieron.</p>
DESARROLLO
<p>Les comunico el nombre del juego “EL ESPEJO DE LAS EMOCIONES”</p> <p>Les doy las indicaciones, recordándoles que es un juego y lo que se trata es de confraternizar, divertirnos y compartir momentos agradables con nuestros compañeros, en esta ocasión nos ubicamos frente a frente con el compañero que eligieron, uno de ellos tendrá que imitar las mímicas que el otro hace que su compañero realiza, mientras la investigadora realiza interrogantes ¿Qué hicieron el fin de semana? ¿Se fueron de paseo? ¿A dónde? ¿Con quiénes?¿Cómo te sentiste? Luego las mímicas lo realizara el otro compañero. Será premiado el niño que imita mejor las acciones.</p> <p>La investigadora invitara a los alumnos a explayarse sobre las acciones que realizaron.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.</p> <p>¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del juego que realizamos hoy?, ¿ como se sienteron al imitar las acciones de su compañero? ¿Qué dificultades tuviste al realizar el juego? ¿Cómo lo solucionaste?</p> <p>¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos sirvira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego?</p> <p>Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida.</p>

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
El niño (a) comprende las acciones de sus compañero	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	El niño (a) comprende las acciones de sus compañeros			
Nº	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			x
2	NIÑO 2			x
3	NIÑO 3			X
4	NIÑO 4			x
5	NIÑO 5		x	
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7			x
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9			x
10	NIÑO 10			x
11	NIÑO 11			x
12	NIÑO 12		x	
13	NIÑO 13			x
14	NIÑO 14		x	
15	NIÑO 15			x
16	NIÑO 16			x
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18			x
19	NIÑO 19			x



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

- II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** El momento mágico de las opiniones
- III. **OBJETIVO:** El niño (a) emite una opinión en el momento indicado
- IV. **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificar la actividad de aprendizaje Elaboración de materiales didácticos 	<p>¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con diferentes temas o situaciones escritas (por ejemplo, la mejor fiesta de cumpleaños, el lugar más emocionante que hayas visitado, el animal más genial, etc.) Una caja para colocar las tarjetas

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	El niño (a) emite una opinión en el momento indicado	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no escuchan la opinión de sus compañeros

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Me comunico con los niños y niñas utilizando una voz impostada que realizaremos un juego que se llama EL MOMENTO MAGICO DE LAS OPINIONES les muestro una caja con tarjetas, preguntamos si alguna vez han jugado este juego, ¿Qué haremos con estos materiales? ¿es importante respetar las opiniones de los demás? ¿Todos pensamos igual que los demás o tenemos pensamientos diferentes sobre algo? y luego de ello mencionamos las normas de convivencia en la cual enfatizamos el respeto mutuo ¿Qué aprenderemos con la clase de hoy? ¿Qué haremos hoy en la clase?</p>
DESARROLLO
<p>Les comunico el nombre del juego “EL MOMENTO MAGICO DE LAS OPINIONES”</p> <p>Les doy las indicaciones, recordándoles que es un juego y lo que se trata es de confraternizar, divertirnos y compartir momentos agradables con nuestros compañeros, todos los niños se sientan en un círculo alrededor de la caja (la caja contiene las tarjetas), el juego consiste en varias rondas, en cada ronda un niño será el “Portador Mágico de las Opiniones” y se seleccionara al azar, el resto de los niños serán los “Escuchadores Mágicos”. El “Portador Mágico de las Opiniones” saca una tarjeta del sombrero sin revelarla a los demás, en un minuto tendrá que hablar sobre el tema de la tarjeta sin detenerse, debe de compartir su opinión y explicar porque le gusta o le parece interesante esa opción, mientras el niño habla los demás niños escuchan atentamente sin interrumpir, una vez que se agote el tiempo, el “Portador Mágico de las Opiniones” finaliza su turno. El sombrero pasa al siguiente niño, quien se convierte en el nuevo “Portador Mágico de las Opiniones” y se repite lo mismo. Después de que todos los niños hayan tenido su turno, la investigadora propone una breve asamblea sobre las opiniones compartidas, las similitudes y diferencias entre sus opiniones. Les recuerda que es importante respetar las preferencias de los demás y comprender como cada persona puede tener diferentes puntos de vista.</p>
CIERRE

Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.

¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del juego que realizamos hoy?, ¿qué materiales utilizamos para jugar? ¿ como te sentiste al compartir tu opinión? ¿Qué dificultades tuviste al realizar el juego? ¿Cómo lo solucionaste?

¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego?

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
El niño (a) es capaz de emite una opinión en el momento indicado	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	El niño (a) emite una opinión en el momento indicado			
Nº	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1		x	
2	NIÑO 2		x	
3	NIÑO 3			x
4	NIÑO 4			x
5	NIÑO 5		x	
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7			x
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9			x
10	NIÑO 10			x
11	NIÑO 11			x
12	NIÑO 12		x	
13	NIÑO 13			x
14	NIÑO 14		x	
15	NIÑO 15			x
16	NIÑO 16			x
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18			x
19	NIÑO 19			x



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Respuestas Serenas

III. OBJETIVO:

- El niño (a) responde adecuadamente sin alterarse o incomodarse
- El niño (a) está dispuesto a apoyar

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con diferentes situaciones incómodas escritas en ellas (por ejemplo, “alguien te insulta”, “te culpan de algo que no hiciste”, “te sientes excluido”, etc.) • Una caja, para colocar las tarjetas

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	<ul style="list-style-type: none"> •El niño (a) responde adecuadamente sin alterarse o incomodarse •El niño (a) está dispuesto a apoyar 	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que se alteran cuando se les pregunta

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

Me comunico con los niños y niñas utilizando una voz impostada que realizaremos un juego que se llama RESPUESTAS SERENAS les muestro una caja con tarjetas, preguntamos si alguna vez han jugado este juego, ¿Qué haremos con estos materiales?, ¿Cómo responderías a alguien que te insulta?, ¿Por qué es importante tener reacciones positivas? y luego de ello mencionamos las normas de convivencia en la cual enfatizamos el respeto mutuo ¿Qué aprenderemos con la clase de hoy? ¿Qué haremos hoy en la clase?

DESARROLLO

Les comunico el nombre del juego “RESPUESTAS SERENAS”

Les doy las indicaciones, recordándoles que es un juego y lo que se trata es de confraternizar, divertirnos y compartir momentos agradables con nuestros compañeros, todos los niños se sientan en un círculo alrededor de la caja (la caja contiene tarjetas donde están escritas diferentes situaciones incómodas), el juego consta de varias rondas, en cada ronda un niño será el “Respondedor del juego” y se le seleccionara al azar, los demás niños serán los “Observadores Calmados”. El “Respondedor Sereno” saca una tarjeta de la caja sin revelar a los demás, tendrá un minuto para leer en voz alta la situación de la tarjeta y, a continuación debe de dar una respuesta serena, calmada y adecuada demostrando que no se altera ni se incomoda, mientras el niño responde los “Observadores Calmados” prestan atención para ver como el niño maneja la situación sin alterarse, una vez se agote el tiempo pasa al siguiente niño en sentido horario quien se convierte en el nuevo “Respondedor Sereno” y se repite lo mismo hasta que todos los niños hayan tenido la oportunidad de ser el “Respondedor Sereno”, después de que todos los niños hayan tenido su turno, la investigadora propone una breve asamblea en donde los participantes de juego puedan compartir sus impresiones y reflexiones sobre cómo se sintieron al responder a diferentes situaciones sin alterarse. Así mismo propone estrategias para mantener la calma en situaciones desafiantes, como respirar profundamente, contar hasta diez o buscar apoyo de un adulto de confianza

CIERRE

Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.
¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del juego que realizamos hoy?, ¿qué materiales utilizamos para jugar? ¿ como te sentiste al ser un respondedor sereno?
¿Qué estrategias aprendiste para controlar tus reacciones?¿Qué dificultades tuviste al realizar el juego? ¿Cómo lo solucionaste?
¿Podimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿De que se trato el juego?

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
El niño (a) es capaz de responder adecuadamente sin alterarse o incomodarse. El niño (a) está dispuesto a apoyar	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	<ul style="list-style-type: none"> • El niño (a) responde adecuadamente sin alterarse o incomodarse • El niño (a) está dispuesto a apoyar 			
Nº	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1		x	
2	NIÑO 2		x	
3	NIÑO 3		x	
4	NIÑO 4			x
5	NIÑO 5			x
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7			x
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9		x	
10	NIÑO 10			x
11	NIÑO 11		x	
12	NIÑO 12			x
13	NIÑO 13			x
14	NIÑO 14			x
15	NIÑO 15			x
16	NIÑO 16			x
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18			x
19	NIÑO 19		x	

19		¿El niño (a) está predispuesto a apoyar a sus compañeros para el logro de un objetivo?			
20		¿El niño (a) evidencia confianza en cada uno de los integrantes del equipo de trabajo?			

Los ITEMS son pertinentes y necesarios

Se evidencia la cantidad necesaria de ITEMS para la aplicación del instrumento

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X) aplicable después de corregir () no aplicable ()

NOMBRE Y APELLIDO DEL JUEZ EVALUADOR:

Tania Isabel Muñoz Isminio

DNI: 63292270

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

FECHA: isabeltaniamor@gmail.com

FIRMA DEL EXPERTO

				beneficio del equipo	
--	--	--	--	----------------------	--

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	El niño comunica sus ideas

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “MI ESPACIO, MI ELECCIÓN”</p> <p>La investigadora les invita a los niños salir al patio, donde encontrarán un círculo en el suelo hecho de cinta adhesiva, iniciará el diálogo con preguntas ¿Por qué hay círculos en el suelo? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego? ¿Creen que es importante tener su propio espacio cada uno?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y presten atención en que consiste el juego.</p>
DESARROLLO
<p>Les comunico el nombre del juego “MI ESPACIO, MI ELECCIÓN”</p> <p>Les doy las indicaciones, recordándoles que es un juego y lo que se trata es de confraternizar y en esta ocasión el juego se desarrollara en varias rondas, cada niño se ubicara en el círculo representando su espacio vital y será el “Guardián del Espacio”, los demás niños serán los “Respetuosos Aprendices”. El “Guardián del Espacio saca una tarjeta de la caja y la investigadora describe en voz alta el escenario de interrupción de la tarjeta. Un “Respetuoso Aprendiz debe de representar al personaje o situación descrita por la investigadora, interrumpiendo el espacio vital del “Guardián del Espacio”, el deberá expresar su rechazo de manera clara y respetuosa, comunicando que esa interrupción no es bienvenida en su espacio, los otros niños observan como el “Guardián del Espacio” establece sus límites y expresa su rechazo, cada niño tendrá que repetir lo mismo. Luego del juego se iniciará un diálogo sobre cómo se sintieron al expresar su rechazo y cómo podrían mejorar en la comunicación de sus límites personales, la investigadora comparte estrategias para ser asertivos y respetuosos al establecer límites, como usar un lenguaje claro pero amable.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.</p> <p>¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del juego que realizamos</p>

hoy?, ¿qué materiales utilizamos para jugar? ¿todos lograron hacer respetar sus espacios de manera amable? ¿Cuáles son las estrategias que aprendieron para poner límites a sus espacios? ¿nos sirvió lo que aprendimos hoy? ¿de qué se trató el juego? ¿Es importante prestar atención? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugaron de manera resumida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
El niño (a) es capaz de aportar ideas o acciones en beneficio del equipo	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	<ul style="list-style-type: none"> • El niño (a) expresa su rechazo cuando alguna persona interrumpe su espacio vital • El niño (a) aporta ideas o acciones en beneficio del equipo 			
Nº	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			x
2	NIÑO 2			x
3	NIÑO 3			x
4	NIÑO 4			x
5	NIÑO 5			x
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7			x
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9		x	
10	NIÑO 10			x
11	NIÑO 11			x
12	NIÑO 12			x
13	NIÑO 13		x	
14	NIÑO 14		x	
15	NIÑO 15			x
16	NIÑO 16		x	
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18			x
19	NIÑO 19			x



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Escucha Empática

III. OBJETIVO:

- El niño (a) escucha activamente a sus compañeros cuando estos están hablando
- El niño (a) se adapta con facilidad para trabajos en equipo

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Un peluche, que servirá como el objeto de escucha.

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	<ul style="list-style-type: none"> • El niño (a) escucha activamente a sus compañeros cuando estos están hablando • El niño (a) se adapta con facilidad para trabajos en equipo 	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Los niños no muestran la capacidad de trabajar en equipo

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “ESCUCHO ATENTAMENTE”</p> <p>La investigadora les invita a los niños salir al patio, pedirá que formen un círculo y al centro se colocara el peluche, iniciara el dialogo con preguntas ¿Por qué hay un peluche al centro? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego? ¿Creen que es importante ser empáticos con nuestros compañeros?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y presten atención en que consiste el juego.</p>
DESARROLLO
<p>Les comunico el nombre del juego “ESCUCHO ATENTAMENTE”</p> <p>Les doy las indicaciones, recordándoles que es un juego y lo que se trata es de confraternizar, y en esta ocasión los niños se reúnen en un círculo de manera que todos puedan verse y escucharse claramente, colocare el “Objeto de Escucha” en el centro del círculo, el juego se realizara en varias rondas, un niño elegido al azar será el “Hablante” los demás serán “Escuchadores Empáticos”. El “Hablante” toma “Objeto de Escucha” y comienza a compartir una experiencia personal, una anécdota, un sentimiento o cualquier cosa que quiera compartir con el grupo, mientras el “Hablante” está hablando, los “Escuchadores Empáticos” deben prestar atención activa, mirar al hablante a los ojos y mostrar interés genuino en lo que está diciendo, cuando el hablante ha terminado de hablar o se siente satisfecho con su participación, pasa el objeto de escucha a otro niño que quiera compartir y repetirá lo mismo hasta que todos los niños hayan tenido la oportunidad de ser el hablante.</p> <p>Luego del juego iniciare un dialogo sobre cómo se sintieron al ser escuchados de manera activa y cómo fue su experiencia al escuchar a sus compañero. Les recordare la importancia de la escucha activa y como esta actitud de empatía puede fortalecer las relaciones entre ellos.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.</p> <p>¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del juego que realizamos hoy?, ¿todos lograron expresar lo que sintieron?, ¿se sintieron escuchados?, ¿Cuál es la</p>

importancia de la escucha activa?, ¿nos servirá lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego?
Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
El niño (a) es capaz de adaptarse con facilidad para trabajar en equipo	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	<ul style="list-style-type: none"> • El niño (a) escucha activamente a sus compañeros cuando estos están hablando • El niño (a) se adapta con facilidad para trabajos en equipo 			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1			x
2	NIÑO 2		x	
3	NIÑO 3		x	
4	NIÑO 4			x
5	NIÑO 5			x
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7			x
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9			x
10	NIÑO 10			x
11	NIÑO 11		x	
12	NIÑO 12			x
13	NIÑO 13			x
14	NIÑO 14		x	
15	NIÑO 15			x
16	NIÑO 16		x	
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18			x
19	NIÑO 19			x



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 273 MI NUEVO HOGAR
- **Lugar** : MARISCAL CÁCERES
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA
- **Tiempo** : 45'

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Comunicación Respetuosa

III. OBJETIVO:

- El niño (a) da a conocer su molestia sin agredir ningún
- El niño (a) se siente contento cuando forma equipos de trabajos estre compañero

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Planificar la actividad de aprendizaje Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con diferentes situaciones que puedan generar molestia (por ejemplo, alguien toma tus cosas sin permiso, te interrumpen mientras hablas, etc.) Una caja, para colocar las tarjetas

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	<ul style="list-style-type: none"> El niño (a) da a conocer su molestia sin agredir ningún El niño (a) se siente contento cuando forma equipos de trabajos entre 	Guía de observación

				compañero	
--	--	--	--	-----------	--

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Los niños muestran incomodidad al trabajar en equipo

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “COMUNICACIÓN RESPETUOSA”</p> <p>La investigadora muestra un caja con tarjetas que contienen imágenes de diferentes situaciones que puedan generar molestias, iniciara el dialogo con preguntas ¿Qué ven en las imágenes?, ¿Cómo reaccionarían si se encuentran en la misma situación de las imágenes?, ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego? ¿Creen que es importante comunicarnos respetuosamente? La investigadora recomienda que todos participen y presten atención en que consiste el juego.</p>
DESARROLLO
<p>Les comunico el nombre del juego “COMUNICACIÓN RESPETUOSA”</p> <p>Les doy las indicaciones, recordándoles que es un juego y lo que se trata es de confraternizar, y en esta ocasión pediré a los niños reunirse en un círculo de manera que todos puedan verse y escucharse claramente, al centro del círculo se coloca la caja con las tarjetas de las situaciones de molestia, elegiré al azar a un niño que será el “Comunicador Respetuoso” y los demás niños serán los “Observadores Atentos”. El comunicador respetuoso saca una tarjeta de la caja, la investigadora lo describe pero no comparte como se sentiría en esa situación (por ejemplo, no dice “estoy molesto”) sino debe de expresar su molestia o frustración relacionada con la situación, pero de manera asertiva y respetuosa, por ejemplo en lugar de agredir o culpar a alguien, puede decir “cuando alguien toma mis cosas sin permiso, me siento incómodo y me gustaría que me pidieran permiso antes de tomar algo que es mío. Después que el comunicador respetuoso haya expresado su molestia, la investigadora abre un espacio para que los demás niños ofrezcan comentar sobre cómo se sintieron al escuchar su expresión de molestia y que les pareció respetuoso en la comunicación del niño. Cada niño tendrá que repetir lo mismo. Invito a los niños a participar en el juego activamente.</p> <p>Les recordare la importancia de comunicarnos y no tener reacciones agresivas si algo nos parece mal o nos incomoda.</p>
CIERRE

Dialogamos sobre lo que hicimos hoy con interrogantes.

¿cómo te has sentido al jugar el juego?, ¿qué es lo que más te gusto del juego que realizamos hoy?, ¿todos lograron controlar sus reacciones frente a algo que no les pareció lo correcto?, ¿se sintieron escuchados?, ¿Cuál es la importancia de dar a conocer nuestra molestia?, ¿nos sirvió lo que aprendimos hoy? ¿de qué se trató el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de manera resumida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
El niño (a) es capaz de dar a conocer su molestia sin agredir a ningún •El niño (a) es capaz de formar equipos de trabajos entre compañeros y sentirse feliz.	Ninguna.

Aguilar Loayza, María Lita
Investigadora

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora	AGUILAR LOAYZA, MARÍA LITA			
Ítems	<ul style="list-style-type: none"> • El niño (a) da a conocer su molestia sin agredir a ningún compañero • El niño (a) se siente contento cuando forma equipos de trabajos 			
Nº	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	NIÑO 1		x	
2	NIÑO 2		x	
3	NIÑO 3		x	
4	NIÑO 4		x	
5	NIÑO 5			x
6	NIÑO 6			x
7	NIÑO 7			x
8	NIÑO 8			x
9	NIÑO 9			x
10	NIÑO 10		x	
11	NIÑO 11			x
12	NIÑO 12		x	
13	NIÑO 13		x	
14	NIÑO 14			x
15	NIÑO 15			x
16	NIÑO 16			x
17	NIÑO 17			x
18	NIÑO 18		x	
19	NIÑO 19			x