

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

“BENEDICTO XVI”

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA
CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UN
JARDÍN, CHIMBOTE, 2023**

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

AUTORA

Br. Pajuelo Oroya, Janet Luisa
<https://orcid.org/0000-0003-2546-4250>

ASESORA

Mg. Valverde Reyes, Karin Araceli
<https://orcid.org/0009-0007-0903-5727>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ
2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. Valverde Reyes Karin Araceli con DNI N° 46199018, como asesora del trabajo de investigación titulado “JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UN JARDÍN, CHIMBOTE, 2023”, desarrollado por la egresada Pajuelo Oroya, Janet Luisa con DNI N° 76844439 egresada del Programa de estudios de Educación Inicial, considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada Facultad.



Valverde Reyes Karin Araceli

DNI N°46199018

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXEMO MONS. DR. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DIAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo, va dedicado a mi querido padre Antonio Pajuelo, a Teófila Pantoja, que es como mi segunda madre, porque ustedes son mi motivación para seguir adelante, son mi apoyo incondicional, por el afecto que me brindan cada día y por estar siempre conmigo en los momentos felices, pero sobre todo en los tiempos más difíciles que me ha tocado pasar a lo largo de este camino.

Janet Pajuelo

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a mi Dios, por permitirme culminar este trabajo, porque es mi guía y mi fortaleza en todo tiempo.

A mis familiares más cercanos, por sus palabras de aliento, de motivación, por creen en mí, por brindarme su apoyo cuando más lo necesitaba.

A cada uno de los docentes de la universidad, porque a ustedes les debo todos los conocimientos que he podido adquirir. Gracias por sus enseñanzas, orientaciones, por sus sabios consejos y por su paciencia.

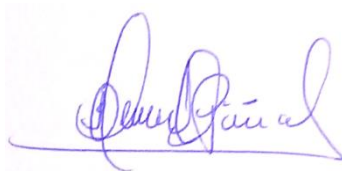
A mis amistades, en especial a Milagros, por esos días y noches tan difíciles que pasamos durante la época en la universidad, porque a pesar de las trabas o dificultades que se nos presentaba, siempre estuvimos ahí para alentarnos y seguir adelante.

Y a todas las personas, que de alguna u otra forma me tendieron la mano e hicieron posible para culminar este informe de tesis.

DECLARATORÍA DE AUTENTICIDAD

Yo, Pajuelo Oroya, Janet Luisa con DNI N° 76844439, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UN JARDÍN, CHIMBOTE, 2023”, el cual consta de un total de 120 páginas, en las que se incluye 15 tablas y 6 figuras, más un total de 59 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.



La Autora

Pajuelo Oroya, Janet Luisa

DNI: 76844439

ÍNDICE

PORTADA.....	i
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD.....	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DECLARATORÍA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. METODOLOGÍA.....	35
2.1. Enfoque, tipo.....	35
2.2. Diseño de investigación.....	35
2.3. Población, muestra y muestreo.....	36
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	37
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	38
2.6. Aspectos éticos en investigación.....	39
III. RESULTADOS.....	40
IV. DISCUSIÓN.....	58
V. CONCLUSIONES.....	62
VI. RECOMENDACIONES.....	64
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
ANEXOS.....	67

Anexo 1: Matriz de consistencia.....	67
Anexo 2: Instrumentos de recolección de la información.....	71
Anexo 3: Ficha Técnica.....	72
Anexo 4: Operacionalización de variables.....	73
Anexo 5: Validación de juicio de expertos.....	77
Anexo 6: Declaración Jurada.....	90
Anexo 7: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos.	91
Anexo 9: Sesiones de aprendizaje.....	94
Anexo 10: Captura de similitud de Turnitin.....	124

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 La población de estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	35
Tabla 2 La muestra de estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	35
Tabla 3 Nivel de convivencia escolar después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	39
Tabla 4 Dimensión interactúa con todas las personas después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	40
Tabla 5 Dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	42
Tabla 6 Dimensión maneja conflictos de manera constructiva después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	43
Tabla 7 Dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	45
Tabla 8 Diferencia porcentual de la Pre y Post Prueba del Grupo Experimental por dimensiones y variable	46
Tabla 9 Prueba de normalidad Grupo Control	47
Tabla 10 Prueba de normalidad Grupo Experimental	48
Tabla 11 Contrastación de la variable convivencia escolar	49
Tabla 12 Contrastación de la dimensión: Interactúa con todas las personas.	50
Tabla 13 Contrastación de la dimensión: Construye normas y asume acuerdos y leyes.	51
Tabla 14 Contrastación de la dimensión: Maneja conflictos de manera constructiva.	52
Tabla 15 Contrastación de la dimensión: Participa en acciones que promueven el bienestar común.	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel de convivencia escolar después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	38
Figura 2: Dimensión interactúa con todas las personas después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	40
Figura 3: Dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	41
Figura 4: Dimensión maneja conflictos de manera constructiva después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	43
Figura 5: Dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	44
Figura 6: Diferencia porcentual de la Pre y Post Prueba del Grupo Experimental por dimensiones y variable	45

RESUMEN

En el presente trabajo investigativo, el objetivo fue poder determinar cómo los juegos cooperativos influyen en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote. En cuanto a la metodología la investigación, según su naturaleza es cuantitativo, y según su finalidad es de tipo aplicada, tiene un diseño cuasi experimental. La población estaba constituida por 54 estudiantes de 5 años, se trabajó con una muestra de 39 estudiantes considerando dos secciones, una fue parte del grupo control y el otro del experimental, los cuales fueron seleccionados a criterio del investigador. Para la recolección de los datos, se empleó la observación como técnica y el instrumento una ficha de observación. Al contrastar a hipótesis de la Pre Prueba del grupo control con la del grupo experimental se tuvo como resultado $p = 0.718$, comprobándose que no existe significancia estadística. Por otro lado, al contrastar la Post Prueba del grupo experimental con la del grupo control, arrojó que $p = 0.000$, por lo tanto, se comprueba que $p < 0.05$, quiere decir que existe significancia estadística, es por ellos que se acepta la hipótesis de la presente investigación. En conclusión, queda determinado que los juegos cooperativos influyen significativamente en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años.

Palabras clave: Juegos cooperativos, convivencia escolar, educación infantil

ABSTRACT

In this research, the objective was to determine how cooperative games influence school coexistence in 5-year-old students from Kindergarten, Chimbote. In terms of methodology, the research, according to its nature, is quantitative, and according to its purpose it is of an applied type, it has a quasi-experimental design. The population consisted of 54 5-year-old students, working with a sample of 39 students considering two sections, one was part of the control group and the other of the experimental group, which were selected at the discretion of the researcher. For data collection, observation was used as a technique and the instrument was used as an observation sheet. When contrasting the hypothesis of the Pre-Test of the control group with the Pre-Test of the experimental group, the result was $p = 0.718$, proving that there is no statistical significance. On the other hand, when contrasting the Post-Test of the experimental group with the Post-Test of the control group, it was found that $p = 0.000$, therefore, it is verified that $p < 0.05$, which means that there is statistical significance, which is why the hypothesis of the present research is accepted. In conclusion, it is determined that cooperative games have a significant influence on school coexistence in 5-year-old students.

Keywords: Cooperative games, school coexistence, early childhood education

I. INTRODUCCIÓN

Al hablar de la educación, sabemos que es uno de los derechos principales de todas las personas, siendo amparado por los diferentes organismos internacionales, nacionales y locales; el cual tiene como propósito formar personas íntegras, contribuyendo a la formación de su identidad, desarrollando y fortaleciendo sus diferentes capacidades y habilidades, con el fin de convertirlos en personas de cambio para nuestra sociedad. Es por ello, que la educación de los infantes en sus primeros años es clave para establecer las bases para la plena formación y desarrollo del ser humano y los aprendizajes logrados en esta etapa los servirán a lo largo de toda su vida (Khalifaoui et al., 2020).

Para que se cumpla lo mencionado anteriormente, es imprescindible que en los centros educativos se fomente una convivencia escolar positiva, ya que este es una condición necesaria para que se brinde una buena educación y también es base principal para que los educandos logren aprendizajes esperados. Como dice, Fernández (2019), desde el nivel preescolar, es crucial que el proceso educativo para este grupo de estudiantes sea óptimo y adecuado en donde prime la democracia, la pluralidad, la práctica de buenos valores, de modo que estas respondan a las necesidades y expectativas de nuestra sociedad actual. En esa misma línea, Palacio (2023) refiere que una convivencia positiva en los centros educativos fomenta un ambiente favorable para el aprendizaje, el respeto y la colaboración entre todos, es decir, que el rendimiento académico de los educandos mejorará considerablemente y con ello también su crecimiento personal.

Hoy en día, existen diferentes estudios e investigaciones acerca de una gran variedad de recursos y estrategias que pueden aplicar los docentes para brindar una enseñanza de calidad y encaminar a sus estudiantes hacia una convivencia pacífica y segura.

Desde la posición de Bonilla y Marcano (2024) es importante la implementación de estrategias psicopedagógicas dentro de las aulas, ya que ayudará a fortalecer la formación de habilidades sociales de los pequeños. Además, este autor, hace mención a los juegos cooperativos como una estrategia, que no solamente va a ser beneficioso para el crecimiento

individual de cada niño, sino que este va contribuir a crear un clima escolar más amena, acogedor y favorable para el logro de los aprendizajes.

De la misma manera Drew (2023) explica que el juego cooperativo es muy usado por los maestros y maestras del ciclo preescolar en muchos países del mundo, porque no solo ayuda a los pequeños a desarrollar sus habilidades sociales, sino también en lo cognitivo, físico y emocional. Esto da muestra que esta estrategia tiene carácter pedagógico, ya que aparte de fomentar las conductas prosociales en los estudiantes, estos juegos les ayudan en el desarrollo de sus distintas habilidades.

Ahora bien, es muy lamentable lo que observamos día a día través de los diferentes medios de comunicación, en donde podemos ver que la educación y la convivencia de los escolares se está viendo perjudicado por los diferentes problemas que acontecen dentro de las instituciones educativas.

Por otro lado, los problemas que acontecen en esta sociedad moderna, los actos de violencia en contra de las personas más vulnerables y los conflictos, van en aumento año tras año en los distintos niveles de la sociedad y por supuesto el ámbito educativo no es ajeno a estos hechos, hechos que causan mucha preocupación, porque, aunque en el desarrollo y construcción emocional de los infantes influyen varios factores, el clima en las aulas, hoy en día se ha convertido en un factor que determina el crecimiento socioemocional de los educandos, tal como refiere (Garcia, 2024). Entonces podemos decir que, si no se cumple con todas las condiciones necesarias dentro de las instituciones educativas, lamentablemente la educación de los estudiantes se verá perjudicado.

En tanto, Mérida (2019) sostiene que los comportamientos violentos y agresivos, las faltas de respeto entre pares, el incumpliendo de los acuerdos fijados en las aulas, la deficiente practica de valores, la exclusión, la discriminación, entro otros aspectos, son los problemas que dificultan una convivencia sana en el aula.

Estos acontecimientos, no solo suceden en nuestro país, es por ello que, al hacer una revisión exhaustiva respecto a estos problemas, hemos encontrado lo siguiente:

En el contexto mundial, según el organismo internacional de la Organización de las Naciones Unidas, para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019), en el último informe, nos da a conocer que los problemas que perturban la convivencia dentro de los centros educativos, es un asunto de preocupación mundial, ya que muestra cifras, en donde al menos uno de cada tres estudiantes (32%) ha padecido algún tipo de acoso por parte de sus compañeros de estudio; por otro lado, la violencia más común es el acoso físico, y en segundo lugar están los hechos de acoso sexual, en otros continentes, excepto en Europa y Norteamérica; en tanto, en Europa y Norteamérica, el más común es el acoso psicológico; además, el acoso cibernético afecta a uno de cada diez escolares; finalmente, dos de cada tres escolares (36%) refieren haber estado implicados, en hechos de violencia física con otros escolares, asimismo, uno de cada tres escolares ha sufrido agresión física, por lo menos una vez en los últimos años.

Por otro lado, la Corporación Latinobarómetro (2018), muestra que en América Latina, los datos son aún más preocupantes, porque manifiesta que, en los últimos tres años, se evidencia que la violencia más dañina y más frecuente para la sociedad es la violencia; violencia intrafamiliar hacia la población femenina (48%); violencia hacia los niños (63%) en especial los que se encuentran en edad escolar, hechos de violencia en sus distintas dimensiones, por parte de sus progenitores, maestros y compañeros de escuela; y el acoso escolar, es el que más se incrementa, 37% en 2016 a 49% en 2018.

Por otra parte, en Chile, según el ministerio de educación de este país (MINEUC, 2019), revela que el tema de convivencia en el ambiente escolar es desafiante, porque entre el periodo del año 2017 y 2018, las quejas sobre violencia física y psicológica al interior de los centros educativos se incrementaron a un 26,7%. Asimismo, agrega los resultados de un estudio realizado sobre el bullying, en el año 2017, muestra que el 84% de los estudiantes consultados declaran que han observado o escuchado un hecho de bullying en su casa de estudios; el 60% de escolares declaran que han observado y escuchado que entre los miembros del centro educativo hay malos tratos.

En nuestro país, la situación no es distinta a estos sucesos, así lo demuestra el Ministerio de Educación (MINEDU, 2023) mediante la plataforma de denuncias sobre casos de violencia escolar SíseVe correspondientes desde el año 2013 al 30 de agosto 2023, se han reportado un total de 66 334 casos, de los cuales 28 790 (43%) se da por parte del personal de colegio hacia los estudiantes y 37 544 se da entre escolares; en Educación Inicial 5 051 (8%), en Educación Primaria 23 421 (35%), en Educación Secundaria 37 606 (57%), estos casos de violencia son de tipo física, psicológica y sexual.

De las cifras antes presentadas, 2767 casos reportados corresponden al departamento de Ancash, que incluye a estudiantes y docentes de los tres niveles y pertenecientes a instituciones públicas y privadas (MINEDU, 2023).

En el contexto local, Radio Santo Domingo (2019) a través de su página web publicó, lo referido por la jefa responsable de convivencia escolar de la Ugel Santa, distrito Chimbote, región Ancash, en la que informó que, en los centros educativos de la provincia Santeña, durante el año del 2019 se presentaron un total de 180 casos de violencia escolar, las cuales están deteriorando la convivencia de los alumnos.

De las cifras presentadas, podemos evidenciar la gravedad de los problemas que deterioran la convivencia de los escolares en muchos países del mundo y también en nuestro país.

Estos hechos también se pudieron observar durante las practicas pre profesionales en un Jardín, de la ciudad de Chimbote - Ancash, en el que los estudiantes mostraban actitudes de agresividad, pasividad, intolerancia, el no respeto de los acuerdos consensuados en el aula, la omisión de las normas establecidas para mejorar la convivencia, exclusión hacia sus compañeros, enfados y discusión entre ellos. Como consecuencia, estas actitudes en los niños, posteriormente puede influir de manera considerable en su desarrollo como persona, en sus relaciones con los demás, y también pueden afectar el normal desarrollo de las actividades de clase y que no se logre con los objetivos propuestos. Frente a esta realidad, se propuso realizar

la presente investigación, mediante la implementación y aplicación de una serie de actividades de juegos cooperativos para mejorar la convivencia en este grupo de estudiantes.

En este trabajo de investigación se formuló el siguiente problema general: ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023?

Y los problemas específicos: ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba?; ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba?; ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba?; ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión participa en acciones que promueven el bien común en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba?

Por otra parte, este trabajo investigativo fue importante por los siguientes aspectos:

Fue conveniente, porque con la obtención de los primeros resultados fue posible identificar en qué nivel se encontraban los estudiantes con respecto a la convivencia escolar, además al diseñar y aplicar las sesiones de los juegos cooperativos, se pudo demostrar que este influye de manera significativa.

Tuvo implicancias prácticas, porque luego de identificar el nivel del problema, esto permitió plantear una propuesta de solución al problema que se pudo observar los cuales estaban afectando la convivencia escolar de los alumnos, en este caso se implementó y aplicó un taller con 12 sesiones de juegos cooperativos, con el objetivo de mejorar la convivencia entre los escolares dentro y fuera de las aulas.

Se justifica teóricamente, porque se compiló y se consideró información relevante acerca de las dos variables, los cuales permitieron abrir un panorama amplio de conocimientos respecto al tema en estudio, asimismo, esta información fue clave para comprender, reflexionar, contrastar y refutar los resultados conseguidos en esta investigación.

Se justifica metodológicamente, porque se adaptó y se elaboró un instrumento para la recolección de información, el cual fue sometido a juicio de expertos, quienes aprobaron su validez, y por otro lado también se pudo comprobar la confiabilidad. Entonces, gracias a ello se obtuvo resultados más confiables, el mismo que podrá ser utilizado por otros investigadores que se interesen por investigar acerca del tema.

Finalmente, este estudio tiene relevancia social, porque con los resultados obtenidos, los principales beneficiarios fueron los niño y niñas, ya que mejoró el ambiente de convivencia en el aula; en segundo lugar los docentes, porque les permitió conocer que aplicar esta estrategia, puede mejorar la convivencia entre los escolares; y también los padres de familia, porque al mejorar la convivencia de sus menores hijos con sus compañeros de clase, ellos se sienten más motivados y con ganas de ir colegio porque saben que su salón de clases es un ambiente tranquilo, armonioso, pacífico y positivo.

En cuanto a los objetivos de la investigación se formuló lo siguiente: como objetivo general: Determinar cómo influyen los juegos cooperativos en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.

Y como objetivos específicos: Identificar cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de 5 de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba; Identificar cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba; Establecer cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba; Establecer cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión participa en acciones que promueven el bienestar

común en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba.

En lo concerniente a las hipótesis de la investigación, se estableció como hipótesis general: HaG: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023; H0G: Los juegos cooperativos no influyen en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.

Y como hipótesis específicas: HE1: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la dimensión interactúa con todas las personas persona en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba; HE2: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la dimensión construye normas y asume cuerdos y leyes en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba; HE3: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba; HE4: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común de la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023, después de aplicar la pre y post prueba.

Con lo que respecta a las investigaciones anteriores, en el ámbito internacional, en Ecuador se han encontrado diversos estudios referidos a este tema, como es el caso de:

Celi (2023) quien desarrolló una investigación cuyo objetivo fue, de qué manera los juegos cooperativos incrementan a la mejora de las habilidades sociales en los estudiantes del ciclo II; el trabajo fue de tipo mixto, con un diseño cuasi experimental. Su población lo conformaron 30 estudiantes. Para obtener los datos, empleó la observación como técnica y el test SENA como instrumento, el cual permitió evaluar las habilidades sociales de esta población. En sus resultados iniciales obtuvo que el 89% de los estudiantes presentaban ciertas dificultades para convivir con sus compañeros, al momento de compartir, ser empático con los demás, poner en práctica los acuerdos y expresar sus emociones ante cualquier situación. Luego que aplicó las actividades de juegos cooperativos, fue posible reducir el porcentaje a un 30%;

asimismo, en la primera valuación obtuvo que solo el 10,3% se posicionaron en nivel de muchas veces y siempre, luego de su intervención esta cifra se incrementó a un 70%, demostrándose así una mejoría significativa. Entonces, concluye corroborando la efectividad que esta estrategia, ya que permite que los educandos adquieran habilidades sociales de una forma natural.

También, Lucero (2022) realizó un estudio sobre el juego cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes de preescolar, el objetivo fue, cómo estos juegos permiten mejorar las habilidades sociales en este grupo de estudiantes. Los métodos empleados fueron el analítico, sintético y el inductivo-deductivo; los instrumentos que se aplicaron fue una encuesta destinada a la maestra de aula, y una escala de habilidades sociales de Goldstein y Col dirigida a 19 escolares de entre 4 y 5 años. En cuanto a los resultados, después de la primera evaluación quedó demostrado que el 100% de la muestra se ubicaron en nunca y a veces con respecto a sus habilidades sociales. Frente a esta situación la autora de la investigación diseñó y aplicó una propuesta con actividades de juegos cooperativos. Después de concluir con su propuesta y a partir de sus resultados pudo evidenciar que el 53% de los niños desarrollaron sus habilidades sociales. Concluye, que este tipo de juegos permite que los niños convivan entre ellos, trabajen cooperativamente para lograr metas en común.

Por otro lado, en Colombia, Jaramillo et al. (2021) desarrollaron un estudio, en este caso, con alumnos del sexto grado, cuyo objetivo fue establecer la influencia de los juegos cooperativos para fortalecer la convivencia entre los alumnos; el enfoque de este estudio fue cualitativo; la población estaba conformada por tres secciones de estudiantes del sexto grado, y la muestra fue considerada solo una sección, constituido por 28 estudiantes; las técnicas utilizadas, fue la observación, la entrevista y el diario de campo como instrumentos. Al final de este trabajo, llegaron a concluir que la aplicación de los juegos cooperativos mejora considerablemente la convivencia entre los alumnos.

Igualmente, Sigcha (2020) en su trabajo investigativo, llevado a cabo en un colegio del nivel inicial de Ecuador, el objetivo fue, desarrollar aquellas habilidades de interacción social para mejorar la convivencia entre los niños del centro educativo. El tipo de investigación fue

mixto “cuantitativo”, de método deductivo, de modalidad aplicada, bibliográfica y de campo. Ante los problemas observados en la institución, se empleó diferentes estrategias metodológicas. Por consiguiente, se pudo concluir que la interacción de los niños con sus pares incide en el progreso de la convivencia entre ellos, y que, después de la aplicación de estas propuestas, mejoró de manera considerable el desarrollo de las habilidades sociales de los pequeños.

Asimismo, en Ecuador Ochoa (2019) realizó un estudio, cuya finalidad fue determinar cómo este tipo de juegos ayudan en la socialización de los infantes de entre 4 y 5 años. Los métodos empleados fueron el científico deductivo e inductivo, de tipo descriptivo correlacional, las técnicas e instrumentos fueron, una encuesta, el cual fue aplicado a cuatro docentes del nivel y una escala de habilidades sociales dirigidos a 18 infantes. Después de aplicar el instrumento a los infantes se pudo determinar que el 18% son los manifiestan con frecuencia estas habilidades; luego de haber diseñado y aplicado la propuesta se evidencia un incremento significativo, alcanzando al 71%. Frente a estos resultados la autora llega a concluir que los juegos cooperativos favorecen la socialización de los infantes de esta edad. Asimismo, recomienda a las docentes intervenir con este tipo de juegos en las actividades curriculares ya que esto permite una mejor convivencia entre ellos.

En el ámbito nacional, se tomaron en cuenta a Renteria (2020) en su tesis cuyo objetivo fue presentar un taller de juegos cooperativos para mejorar de la convivencia de los alumnos de la edad de 5 años. Su investigación tuvo un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, y con una muestra de 12 niños. Entre sus resultados obtuvo que el 58% de los alumnos estaban en un nivel bajo de convivencia, y el 17 % de los alumnos se encontraban en nivel de logro. De esta manera llegó a la conclusión de los estudiantes tienen problemas para convivir con sus compañeros dentro de las aulas, porque discuten entre ellos, no socializan y a la larga puede traer consecuencias negativas para su formación.

También, García (2019) en su trabajo investigativo realizado en una escuela de la ciudad de Piura, tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos cooperativos en la convivencia en escolares del primer grado; empleó un estudio de tipo cuantitativa correlacional;

como población y muestra consideró a 20 niños; el instrumento que aplicó fue la lista de cotejo. Según sus resultados pudo determinar que los juegos cooperativos tienen una influencia directa en las distintas dimensiones de la convivencia escolar, tales como la interacción social de los escolares, la construcción y cumplimiento de los acuerdos establecidos, el manejo de conflictos y la participación para promover el común. Entonces la autora, concluye que los juegos cooperativos influyen de manera directa en la convivencia de este grupo de escolares, cumpliendo que el valor de p es 0,000, siendo menor a 0,05.

En ese mismo año, en Trujillo, Pereda (2019) realizó su tesis con el objetivo de determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la convivencia de los estudiantes. El tipo de investigación fue cuantitativo, con diseño cuasi experimental. La muestra lo conformaron 50 alumnos de 4 años, 25 formaron parte del grupo experimental y la otra parte del grupo control. La técnica fue la observación, y el instrumento un test. Después de la primera prueba, pudo evidenciar que el 88% de los estudiantes del grupo control alcanzaron el nivel regular, en tanto, el 92% los estudiantes del grupo experimental se posicionaron en nivel regular. Pero después de la segunda prueba, observó que en el grupo experimental el porcentaje disminuyó a un 76% en regular, y un 24% alcanzaron el nivel bueno. En base a sus resultados hizo la prueba de hipótesis en el cual un nivel de sig. $P=0,000$, siendo menor que 0,005 lo cual le permitió aceptar hipótesis alternativa, llegando a la conclusión de que el programa de juegos tradicionales aplicados en dicha muestra mejora significativamente la convivencia.

Por su parte, Daza (2019) realizó un estudio en un centro educativo inicial de Huánuco, donde se propuso determinar en qué medida los juegos grupales mejoran la convivencia de los estudiantes de 5 años; aquel estudio fue de tipo cuantitativo con diseño pre-experimental; para su trabajo seleccionó como muestra a 20 estudiantes. Al inicio de su investigación sus resultados demostraron que el 50% de los estudiantes estaban en proceso B, el 35% en inicio C y solo el 16% estaban en logro previsto A. En vista de estos resultados optó por implementar y aplicar la estrategia mediante 10 sesiones de aprendizaje. Posterior a ello, volvió a evaluar a los estudiantes, en el que sus resultados demostraron grandes avances en cuanto al logro y mejoría de la convivencia escolar. Asimismo, en la comprobación de la hipótesis del estudio obtuvo un p valor 0,001 menor al nivel de sig. 0,005, el cual le permitió aceptar la hipótesis de su investigación.

En el ámbito local y regional se tiene a Rubina (2021) quien desarrolló un estudio en la provincia de Huaraz región Ancash, con el objetivo de determinar en qué medida los juegos cooperativos ayudan a reducir las conductas agresivas en infantes de 5 años, su investigación tuvo un enfoque cuantitativo y con diseño pre experimental. Como muestra seleccionó a 23 infantes a los que se les aplicó una escala de estimación. Sus resultados muestran que luego del pre test, el 52% de los infantes se ubican en nivel alto, en nivel medio un 35% y un 13% se posicionan en nivel bajo, en cambio después del post test, el 22% de infantes se ubicaron en nivel medio y el otro 78% en nivel bajo. Asimismo, en la contratación de la hipótesis obtuvo el valor de 0,001, lo cual indica que es $< 0,05$, por lo cual acepta la hipótesis alterna. A partir de sus resultados pudo determinar que los juegos cooperativos ayudaron a que los infantes disminuyan los distintos tipos de agresiones, creando así una oportunidad en ellos el poder interactuar con los demás de una manera más apropiada.

En tanto, en Chimbote, Arteaga (2020) en su tesis, se planteó como meta determinar que la aplicación de este tipo de juegos, permiten mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de cuatro años. Su trabajo fue de tipo cuantitativa, con diseño pre experimental; la muestra lo conformaron 18 estudiantes, el instrumento que aplicó fue la lista de cotejo y el recojo de datos fue a través de la observación. En sus resultados del pre test, percibió que solo el 17% de los escolares se ubicaron en nivel proceso y el 83% alcanzaron el nivel de inicio. Por otro lado, luego de aplicar la estrategia, en los resultados del post test arrojó que el 100% se ubicaron en nivel de logro. Por lo tanto, la autora concluye que aplicar los juegos cooperativos ayuda a mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años, quiere decir que los estudiantes, al adquirir estas habilidades básicas les va favorecer para relacionarse con sus pares y por ende la convivencia entre ellos se va desarrollar de manera fluida.

Bacilio (2019) en su tesis realizada en un jardín, en la ciudad de Chimbote, tuvo como objetivo, determinar si existe relación entre los juegos cooperativos y la conducta social en alumnos de 5 años. El enfoque de estudio fue cuantitativo, tipo descriptivo, de diseño no experimental: transversal, correlacional. Como muestra se consideró 21 niños, la técnica que aplicó fue la observación, como instrumentos una guía de observación. A partir de los resultados obtenidos concluye y afirma que entre ambas variables hay una relación positiva media.

Otro estudio en Ancash llevado a cabo por Cerna (2019) tuvo como fin determinar si los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los alumnos; el enfoque de este estudio fue cuantitativo, de diseño pre experimental. Para la muestra seleccionó a 26 estudiantes de la edad de 4 años, para recabar la información utilizó como instrumento una ficha de observación y como técnica la observación. En sus resultados de la primera evaluación muestra que ningún niño alcanzó el logro destacado, el 4% se ubicó en logro esperado, el 23% en proceso y el 73% en inicio. Por otro lado, en el post test, 23% de los niños obtuvieron el logro destacado, el 46% logro esperado, el 31% se sitúa en proceso, y en inicio no se observa a ninguno. Por último, concluye que los juegos cooperativos empleados como estrategia si mejora considerablemente las habilidades sociales en esta población de estudiantes.

Con respecto a las bases teóricas, primero, veremos acerca de la variable juegos cooperativos.

Orlick (1990) señala que los juegos cooperativos, son juegos en los que los participantes se centran en jugar con otros, y no contra otros, estos juegos buscan superar desafíos, no en competir con los rivales, además lo fundamental de estos juegos es que los jugadores disfruten de ese momento. Asimismo, a través de los juegos cooperativos lo que se busca es que los niños se diviertan, no hay ganadores ni perdedores, no excluyen, sino incluyen, y es necesario la participación de todos para lograr el objetivo en común (Giraldo, 2005). Por otro lado, de acuerdo con Pérez (1998) los juegos cooperativos, tienen como fin reducir aquellos comportamientos y conductas agresivos de los escolares, y promueve actitudes de conciencia, compañerismo, empatía, solidaridad y comunicación.

Con respecto a las características de los juegos cooperativos, Orlick (1990) describe lo siguiente:

- Libres de competición: a través de estos juegos los participantes, no tienen que preocuparse por ganar, sino que todos deben cooperar para conseguir el objetivo del juego y divertirse.

- Libres para crear: los participantes, dependiendo del momento del juego, utilizan su imaginación para llegar al objetivo, esto les permite la exploración motriz y pensar creativamente, ocasionando en ellos una mayor satisfacción.
- Libres de exclusión: en este tipo de juegos no se excluye a ninguno del grupo por que sea menos hábil. Lo positivo de estos juegos es que todos ganan si logran el objetivo.
- Libres de elección: en el juego cooperativo, se da la posibilidad a cada uno de los participantes para que den la iniciativa y tomen sus propias decisiones, esto va favorecer el desarrollo de su autonomía.
- Libres de agresión: lo positivo de estos juegos, consiste en que todos deben colaborar, porque el objetivo que se persigue es gracias a la unión de los esfuerzos de cada uno; por ello, que es menos probable que surjan comportamientos agresivos y destructivos entre los participantes.

Por otra parte, es sabido que existe una gran variedad de juegos, dentro de ello encontramos el juego cooperativo, pero Bedoya (s.f.) a estos juegos, los clasifica de la siguiente manera:

- Juegos de presentación. Son actividades que tienen carácter lúdico y dinámico, cuyo objetivo es producir el primer acercamiento entre compañeros. Por esta razón, es que, con estos juegos se dan inicio las clases, con el fin de conocer los nombres de cada uno de los compañeros.
- Juegos para conocerse. Estas actividades son muy importantes dentro de las aulas de clase, ya que esto les va permitir conocerse mejor, tanto a sus compañeros como a ellos mismos. Si no se realiza este tipo de actividades grupales, los estudiantes pueden desarrollar desconfianza y a la vez esto también les puede afectar en cuanto a su autoestima.
- Juegos de distención. Es una muy buena oportunidad, ya que esto les va permitir a los estudiantes desestresarse, descansar, o salir un poco de la rutina y olvidarse de aquellos aspectos negativos de su vida diaria.
- Juegos energizantes. A través de estas actividades, los niños descargan toda la energía que llevan dentro. Esto es uno de los motivos, por la que estos tipos de juegos les hacen sentir mejor.

- Juegos de confianza. El objetivo de estos juegos es aumentar la confianza de los niños, tanto con sus compañeros como con ellos mismos. Estos juegos se destacan porque transmiten muchos valores, tales como, el trabajo cooperativo, la igualdad, el respeto y la empatía.
- Juegos de contacto. Tiene como fin promover la estima, la confianza, la colaboración mediante el contacto físico. Aquí, el tacto, es el que sirve como vía de comunicación entre los estudiantes.
- Juegos de autoestima. En este tipo de juegos, se enseña a los estudiantes a que puedan sacar aquellas cualidades positivas de ellos mismos, así ellos refuerzan su autoestima y crean un ambiente acogedor, en el cual todos se sienten a gusto.
- Juegos de relajación. Estas actividades, ayudan a los estudiantes a calmar las tensiones, mediante la mediación, ejercicios de respiración. Estas actividades suelen emplearse al culminar una las sesiones de clase.

Para sustentar la teoría de los juegos cooperativos, se ha tomado en cuenta a la Teoría socio histórico de Lew Vigotsky. Delgado (2011), explica esta teoría y señala que Vigotsky creía que los juegos satisfacen el deseo de información y dominio ambiental de las personas. El juego es una acción impulsiva del niño centrada en la socialización, que permite transmitir la cultura de la sociedad en la que vive. Además, el juego le permitirá al niño desarrollar algunas habilidades inmaduras en otras permanentes y estabilizadas.

Además, coincide con lo afirmado por Vigotsky, al referirse que el juego es algo natural que se da en el ser humano y por ende viene a ser un elemento fundamental para crecimiento del niño. El juego en sí desarrolla la imaginación tácita, en particular el crecimiento del pensamiento de lo simbólico a lo abstracto, esto hace posible que el niño pueda asimilar las reglas del contexto en donde vive.

Siguiendo idea de Vigotsky, Delgado también explica acerca de las zonas de desarrollo próximo. Este campo viene a ser la brecha que hay entre el nivel actual de desarrollo de un niño, cuando puede dar solución a un problema por sí mismo, y el nivel potencial, cuando es

capaz de dar solución un problema con la ayuda de otro. Por lo tanto, cuando un niño juega, adquiere conocimiento de sus capacidades y límites, así como de las normas sociales desde la primera vez que interactúa. El juego desarrolla así un marcado carácter social.

Sobre la importancia de juegos cooperativos, Bedoya (s.f.) nos dice que estos permiten desarrollar y fortalecer habilidades de la empatía, la cooperación, la comunicación, la participación, el aprecio y autoconcepto de uno mismo, y la alegría en todo su esplendor.

Para García y Llull (2009) papel del juego en educación inicial viene a ser un modelo lúdico en las intervenciones educativas. El juego se emplea para motivar a los estudiantes y que la clase sea más amena y divertida. En estos últimos tiempos el juego ha ido ganando valor educativo, ya que no solo se le considera solo como un medio para lograr objetivos ya establecidos, sino que esté ha pasado de ser una simple herramienta y se ha transformado en un medio y en un objetivo educativo por sí mismo. En otras palabras, el niño aprende como consecuencia del juego y no juega con el fin de aprender.

Desde el punto de vista de Ormeña y Ruiz (2007), también enfatizan algunos aspectos del juego y su valor educativo. El juego ofrece una variedad de experiencias motrices, representa una situación para el aprendizaje, es una forma para que los estudiantes se acerquen más a su entorno, es abrir caminos para la búsqueda de soluciones creativas a los retos o metas propuestas y es una oportunidad para que los niños interactúen con sus pares y docentes de aula.

Del mismo modo, García y Ferreira (2005), nos dicen que en los centros educativos, los maestros y maestras, para desarrollo de sus actividades deben emplear diferentes estrategias, como los juegos cooperativos, talleres de canto, de teatro, de música, de grafico plástico, de lectura, etc., permitiéndoles que los estudiantes aprendan a convivir con otros, poniendo en práctica valores integradores, y dando prioridad a que el niño viva y aprenda con alegría y placer, de esa manera se le estará preparando para ser personas de bien, viviendo en un mundo equilibrada, en donde la paz, la justicia y la seguridad sea igual para todos. Además, al aplicar programas basados en juegos cooperativos, tiene efectos positivos en los estudiantes porque, por un lado, les ayuda a potenciar su desarrollo integral y socioemocional, y por otro lado les

permite desarrollar relaciones socio afectivas y de cooperación con todos sus compañeros de aula (Garaigordobil, 2005).

En base a estas afirmaciones, se puede identificar el valor del juego como intervención pedagógica y las variadas posibilidades que va permitir en cuanto al aprendizaje de los estudiantes y por supuesto en relación a la convivencia con sus pares dentro de las aulas. Es por ello, la importancia de que hoy en día los y las docentes hagan uso de esta estrategia para trabajar en aula con sus estudiantes.

Concerniente a los componentes de la variable juegos cooperativos Orlick (1986) le asigna cuatro componentes, como cooperación, aceptación, participación y diversión. A ello, Sáenz et al. (2016) agregan que estos componentes desde lo pedagógico explican el desarrollo de estos juegos con finalidades recreativos, en el cual se promueva la diversión, participación de todos los niños, comunicación a la hora del juego y cooperación entre todos los participantes.

Siguiendo la posición de estos autores, Bacilio (2019) considera tres de estos componentes como dimensiones de los juegos cooperativos. En seguida se explica cada uno de ellos.

- Cooperación: hace referencia a que todos los que participan en el juego requieren ayuda de todos para contribuir al logro de la meta, el cual no será posible sin la colaboración de todos. Es aquí donde se ve la interacción, la comunicación, el trabajo en equipo y el apoyo constante de todos para llegar a la meta final.
- Participación: este tipo de juegos, tienen como fin valorar y tomar en cuenta aquellas habilidades y capacidades de cada uno de los participantes, por tanto, todos están prestos a participar en el juego. Esta manera de participar de forma colectiva en las actividades del juego y buscar diferentes alternativas para dar solución al desafío, estos momentos son los que van a crear un ambiente de compañerismo y todos van a estar involucrados durante ese momento.
- Diversión: la finalidad primordial de este juego es el aprendizaje a través de la alegría, el disfrute, el placer y con esto los estudiantes se sentirán más motivados,

entusiasmados y estarán más interesados en cuanto a sus aprendizajes del día a día. Las estrategias cooperativas en el aula son muy beneficiosas para los estudiantes porque mejoran sus relaciones sociales, además crean y fortalecen aquellos vínculos afectivos, van a aprender a ser solidarios con otros, y por supuesto van a poder expresar sus sentimientos y emociones.

Con respecto a las teorías de la convivencia escolar, es oportuno hablar de los siguientes puntos:

Antes de definir la convivencia escolar es importante comprender a que se refiere el término convivencia.

En palabras de Padrón (2021) convivencia significa vivir con alguien, las formas de interactuar con otras personas, el intercambio de costumbres, creencias y normas socioculturales. Existen diferentes contextos en la que una persona aprende a convivir y relacionarse con los demás, como por ejemplo la convivencia en el entorno familiar, laboral, social, escolar. En este caso hablaremos sobre la convivencia en el contexto educativo.

En cuanto a la convivencia escolar, MINEDU (2018) afirma que son el conjunto de relaciones entre las personas que conforman la comunidad educativa, se construyen de manera conjunta asumiendo responsabilidades y compromiso cada uno de sus miembros, y para que esta sea democrática debe primar el respeto por sus derechos y debe encaminar hacia una convivencia pacífica promoviendo un desarrollo íntegro y hacia el logro de los aprendizajes de los alumnos.

Asimismo, la convivencia en el campo de la educación, es un proceso a través del cual todos sus miembros aprenden a vivir entre ellos de manera pacífica y armoniosa (Vilar y Carretero, 2008).

En tanto el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2013) postula que la convivencia escolar, “Se refiere al conjunto de relaciones que ocurren entre las personas que hacen parte de la comunidad educativa, el cual debe enfocarse en el logro de los objetivos educativos y su desarrollo integral” (p. 25).

De las definiciones anteriores, podemos concluir que la convivencia en el campo educativo, es el proceso a través del cual, los directores, docentes, personales de la área administrativa, las familias y los estudiantes, en conjunto establecen mecanismos para aprender a convivir en el contexto educativo de manera pacífica, respetándose los unos a los otros, poniendo en práctica normas, valores y principios, todo con el único fin de promover un ambiente óptimo para que los estudiantes logren una buena educación.

Acerca de la teoría que sustenta la convivencia de los estudiantes en el entorno educativo, se ha tomado en cuenta la teoría sociocultural de Vigotsky, en la que Ganoza (2020) sostiene la idea de este teórico y nos dice que el ser humano al nacer y al interactuar con la sociedad le ayuda en su crecimiento personal, su desarrollo sociocultural y biológico, en tanto el hombre está siempre en relación con diferentes grupos sociales que van a influir sobre su vida. Este proceso constante del ser humano, es necesario para que socialice con los demás y esto se va ir dando durante todo el transcurso de su vida.

En otras palabras, Raven (2016) enfatiza y también nos habla de esta teoría:

La teoría de Vigotsky tiene su fundamento en el aprendizaje sociocultural del individuo y así mismo en el entorno en el que se desenvuelve. Para Vigotsky el ser humano aprende observando a un modelo, pudiendo ser este una autoridad. Esta teoría fue creada entre los años 1925 y 1934 es decir en sus últimos años de vida. Para Vigotsky el ser humano es dinámico y se adapta a su entorno del cual aprende y aplica lo aprendido. La esencia en la percepción de Vigotsky está en percibir al individuo como el resultado de un proceso histórico y social en el cual la comunicación se ubica en un sitio primordial. Vigotsky plantea que en el desarrollo del conocimiento existe un principio básico que es la relación entre la persona y su entorno; es decir, para él, se aprende con la experiencia y desde la construcción. Definitivamente este

teórico rompió todos los esquemas con respecto a la visión de la manera que tienen las personas de aprender y percibir su entorno (p. 469).

Sin duda, la teoría sociocultural de Vigostky tiene un gran significado y un aporte importante con respecto al valor de la convivencia de los estudiantes en su centro de estudios, porque este teórico nos dice que, para que los infantes aprendan a socializar, a comunicarse, a relacionarse de manera óptima, es importante que esté en constante interacción con sus pares y con otras personas. Quiere decir que al convivir e interactuar con los demás, los niños van a ir aprendiendo a desarrollarse en los distintos aspectos.

Sobre las funciones que cumple la convivencia en los centros educativos, MINEDU (2016) sostiene que la convivencia de los actores educativos es fundamental para la formación íntegra de los estudiantes y porque esto va fortalece el clima escolar. Por lo tanto, es importante por lo siguiente:

- Función formadora: se enfoca hacia una formación basada en principios, valores y ejerciendo una ciudadanía justa y democrática; por otro lado, se centra en desarrollar las habilidades socioemocionales de los escolares; además en el aprendizaje y el cumplimiento de las normas establecidas a nivel institucional y a nivel de aula.
- Función protectora: quiere decir que la convivencia escolar es la que va garantizar un ambiente acogedor, seguro y de cuidado; también fomenta el desarrollo de una vida saludable y de buen trato entre todos los actores educativos; la presencia permanente de los adultos y estos crean y fomentan relaciones de confianza con sus estudiantes.
- Función reguladora: los estudiantes van aprender a reconocer y asumir las consecuencias de sus propias acciones; aprender a hacerse responsable de sus acciones y decisiones; y finalmente desarrolla su autonomía, siempre con acompañamiento pedagógico pertinente.

Por otro lado, los principios que orientan la convivencia escolar, según Mendoza (2018) son:

- Aquel conjunto de interrelaciones establecida por los actores de la educación, dentro de los establecimientos constituye la construcción colectiva y dinámica, es conocida como convivencia escolar. Todos sus miembros, sin excepción alguna, son responsables de la calidad de la convivencia dentro de la institución.
- Los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, son considerados sujetos de derecho, lo que se refiere a personas cada vez más maduras, responsables e independientes. Ante ello, se tienen la expectativa que las escuelas replanteen sus modelos de interacción con todos sus miembros. Poner en práctica este nuevo paradigma requiere que los directores y profesores realicen elecciones pedagógicas que tengan en cuenta el contexto cultura, sus necesidades, motivaciones e intereses de sus estudiantes, así mismo que brinden reglas orientadoras e inclusivas para tratar a los infantes y adolescentes como sujetos con derechos.
- Para el desarrollo integral de las personas, solo puede ser posible a través de la interacción y convivencia con otros en los diferentes contextos, esto va permitir al ser humano enriquecer sus capacidades, competencias, habilidades interactivas. Es por ello, que los espacios educativos deben propiciar y promover para que los estudiantes interactúen, convivan, compartan experiencias con los demás, pero siempre respetando las diferencias en todos los aspectos.
- La convivencia en el ámbito escolar y la formación de la ciudadanía, va requerir de la participación, opinión, deliberación de todos sus actores educativos de acuerdo a sus funciones que llevan a cabo dentro de las instituciones educativas. En particular, se debe escuchar y tomar en cuenta, las ideas, propuestas y opiniones todos los estudiantes. Asimismo, se debe dar espacios para que los estudiantes participen de acuerdo a sus intereses y necesidades.
- Debe existir consistencia y coherencia en la convivencia en la institución. Quiere decir que, los valores que se toman en cuenta en la visión y misión de la institución educativa deben verse reflejados en las normas que se establecen para promover una convivencia positiva, así también deben aplicarse procedimientos de sanciones ante faltas o incumpliendo de estas.
- En el caso de que ocurra una situación de conflicto o de violencia, la institución educativa a través de sus actores tiene la responsabilidad de proteger, salvaguardar y

respetar la privacidad de cada uno de sus estudiantes. Ante estas situaciones se debe actuar de manera responsable y en todo momento se debe resguardar la intimidad de las y los estudiantes involucrados en estos hechos.

Además, García y Ferreira, (2005) proponen una variedad de estrategias preventivas para mejorar la convivencia dentro de las aulas de clase:

- Se debe crear normas claras y sencillas para que el estudiante las pueda entender y ponerla en práctica.
- Promover y respetar los derechos de los escolares desde las aulas. Los alumnos deben conocer sus derechos y deberes en clase.
- Las y los estudiantes por muy pequeños que sean se les debe dar responsabilidades en aula.
- Los estudiantes deben aprender a ayudar y trabajar de manera cooperativa. Se debe educar a los niños en base a la tolerancia.
- Emplear diferentes mecanismos para que los educandos aprendan a convivir en un ambiente armonioso.
- Educar para una mejor convivencia con los demás. También los docentes deben fortalecer el desarrollo emocional de los niños.
- Aprendizaje de normas y brindar una educación de calidad en base a valores y principios.

Con respecto a las dimensiones de la variable convivencia escolar, el ministerio de educación de nuestro país, en el Currículo Nacional de Educación Básica, hace referencia que la convivencia es una de las competencias que los alumnos deben desarrollar (MINEDU, 2018). Por tal motivo, es que para este estudio se ha considerado las capacidades de esta competencia como las dimensiones para la variable convivencia escolar. Aquí, se detalla cada uno de ellos:

- Interactúa con todas las personas: es cuando el/la estudiante tiene la capacidad de reconocer que todas las personas son valiosas y tienen derechos, se preocupa por el

resto, respetan las diferencias y particularidades de sus compañeros de aula, y actúa frente a situaciones que ocasionan diferentes tipos de discriminación.

- Construye normas y asume acuerdos y leyes: el/la estudiante participa en la elaboración de normas y acuerdos, las cumple y las respeta, reconociendo que estas son importantes para una mejor convivencia.
- Maneja conflictos de manera constructiva: el/la estudiante es empático y asertivo frente a sus compañeros y pone en práctica normas y acuerdos establecidas en el aula para resolver los problemas y conflictos pacíficamente que pueden presentarse.
- Participa en acciones que promueven el bienestar común: el/la estudiante propone por propia iniciativa con respecto a intereses comunes, como el cuidado y la preservación de los espacios y materiales compartidos a nivel de aula y también a nivel de la institución educativa. Asimismo, defender y promocionar los derechos humanos.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

La presente investigación se llevó a cabo siguiendo el enfoque cuantitativo, tal como señalan Hernández y Mendoza (2018) esta ruta de investigación se desarrolla siguiendo un conjunto de fases, éste debe realizarse siguiendo una secuencia ordenada; además, agregan que en estos estudios se inicia delimitando el tema, formulando objetivos, problemas, se construye un marco teórico, se derivan las hipótesis, se miden las variables, los datos obtenidos son analizados estadísticamente y finalmente se extraen una serie de conclusiones.

Según la finalidad, fue de tipo aplicada, ya que primero se observó el problema, se realizó un estudio detallado sobre las variables y se buscó una estrategia para dar solución al problema. Es así que Cevallos et al. (2017) afirman que este tipo de investigación:

Se centra en la resolución de problemas en un contexto determinado, es decir, busca la aplicación o utilización de conocimientos, desde una o varias áreas especializadas, con el propósito de implementarlos de forma práctica para satisfacer necesidades concretas, proporcionando una solución a problema del sector social o productivo (p. 12).

2.2. Diseño de investigación

Para este trabajo, se empleó un diseño cuasi experimental, porque para Baptista et al. (2014) en las investigaciones con este diseño, se lleva a cabo la manipulación de la variable independiente para ver el impacto sobre la variable dependiente, cuentan con grupos experimentales y grupos de control, pero a diferencia de los experimentos puros, los sujetos no son asignados aleatoriamente, sino que estos son establecidos a criterio del investigador. En este caso se manipuló la variable juegos cooperativos para ver el efecto sobre la variable convivencia escolar.

El diagrama de este diseño es:

GE:	<i>O₁</i>	X	<i>O₂</i>
GC:	<i>O₁</i>	-	<i>O₂</i>

Donde:

GE: Estudiantes de 5 años sección “Ingeniosos”

GC: Estudiantes de 5 años sección “Descubridores”

O₁: Pre-Prueba

O₂: Post-Prueba

X: Tratamiento, taller de juegos cooperativos

-: ausencia de tratamiento

2.3. Población, muestra y muestreo

Como población, se consideró a las tres aulas de 5 años, siendo un total de 54 estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023. Es la que se muestra a continuación:

Tabla 1

La población de estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.

EDAD	SECCIÓN	GÉNERO		TOTAL
		M	F	
5 AÑOS	Científicos			
	Descubridores	24	30	54
	Ingeniosos			

Nota. Nómina de matrícula del Jardín.

La muestra lo conformaron 39 estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, de los cuales 18 fueron de la sección “Ingeniosos” seleccionados para el grupo experimental, y 21 de la sección “Descubridores” para el grupo control.

Tabla 2

La muestra de estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.

EDAD	SECCIÓN	GÉNERO		TOTAL
		M	F	
5 AÑOS	Ingeniosos (Grupo Exp.)	10	8	18
	Descubridores (Grupo Cont.)	9	12	21
TOTAL		19	20	39

Nota. Nómina de matrícula del Jardín.

Para elegir el tamaño de la muestra en esta investigación se usó la técnica de muestreo no probabilístico, porque el grupo de estudio fue seleccionado a criterio del investigador.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Como técnica, se utilizó la observación, porque Hernández et al. (2014) “Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p. 152). En este estudio, se observó de manera directa a los estudiantes para poder adquirir datos acerca de su convivencia.

En el presente estudio, se utilizó como instrumento una ficha de observación, el cual fue elaborado en base a las competencias e indicadores que han sido establecidos en las Rutas de Aprendizaje del Área de Personal Social, los que también podemos encontrar en el Programa Curricular de Educación Inicial. El instrumento consta de 20 ítems, teniendo en cuenta las siguientes dimensiones:

- Interactúa con todas las personas
- Construye normas y asume acuerdos y leyes
- Maneja conflicto de manera reflexiva
- Participa en acciones que promueven el bienestar común

Para evaluar a los estudiantes, se consideró la escala valorativa:

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

Los resultados fueron organizados según escala de medición ordinal:

- Inicio (20-33)
- Proceso (34-47)
- Logrado (48-60)

Este instrumento permitió evaluar y posteriormente determinar el nivel de convivencia escolar de los estudiantes antes y después de ejecutar las 12 actividades de juegos cooperativos.

La validación del instrumento, fue determinado mediante la opinión de tres profesionales de la especialidad de educación inicial, quienes después de analizar con detalle cada uno de los ítems en cuanto a la relevancia, pertinencia y claridad, llegaron a la conclusión de que este instrumento es adecuado para la evaluación y medición de la variable, por lo tanto, puede ser aplicado para la muestra seleccionada.

La confiabilidad del instrumento, se determinó con la aplicación de una prueba piloto a un grupo de estudiantes con similares características a la población, luego esta información fue procesada y analizada a través del programa SPSS, obteniéndose un valor de Alfa de Alfa de Cronbach 0.869, quiere decir que la confiabilidad del instrumento es alta.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Para procesar y analizar la información se llevó a cabo lo siguiente:

- Se procedió a elaborar la base de datos para la variable dependiente para almacenar los datos obtenidos del Pre-Prueba y Post-Prueba, los que posteriormente se analizaron estadísticamente empleando el programa SPSS y Excel.
- Para la presentación de los resultados de esta investigación se elaboró tablas con el fin de resumir la información, y a través de ella se pudo elaborar gráficos estadísticos con el propósito de facilitar un análisis visual de la información.
- Para aceptar o rechazar la hipótesis general y específica, los datos fueron sometidos al programa SPSS. Para contrastar las hipótesis de la investigación se usó la prueba no paramétrica U de Mann Whitney.

2.6. Aspectos éticos en investigación

Con respecto, a los aspectos éticos en la investigación y para evitar cualquier inconveniente o represarías en contra de los estudiantes menores de edad, se consideró siguientes:

- Protección de las personas. - En este estudio se trabajó con niños, por lo tanto, se respetó su dignidad, su identidad, su confidencialidad y su privacidad. Asimismo, no se hizo mención el nombre de los estudiantes por su seguridad.
- Confidencialidad. - La información obtenida en esta investigación no será divulgada para cualquier otro fin que no sea para este estudio.
- Consentimiento informado. - El fin del consentimiento informado en este caso fue solicitar la autorización y permiso a la directora de un Jardín “La Victoria” Chimbote.
- Asentamiento informado. - Hace referencia que los participantes son los que deciden participar de manera voluntaria y no se les puede obligar sino están de acuerdo. De la misma forma, con relación a los principios del investigador se consideró:
- Honestidad. - Se refiere a que el investigador fue honesto a la hora de presentar los datos obtenidos en su investigación, quiere decir, que no alteró ni manipuló ningún dato obtenido.
- Responsabilidad. - El investigador es responsable de sus acciones o de cualquier otra eventualidad que pueda ocurrir durante el desarrollo de su investigación.

III. RESULTADOS

Tabla 3

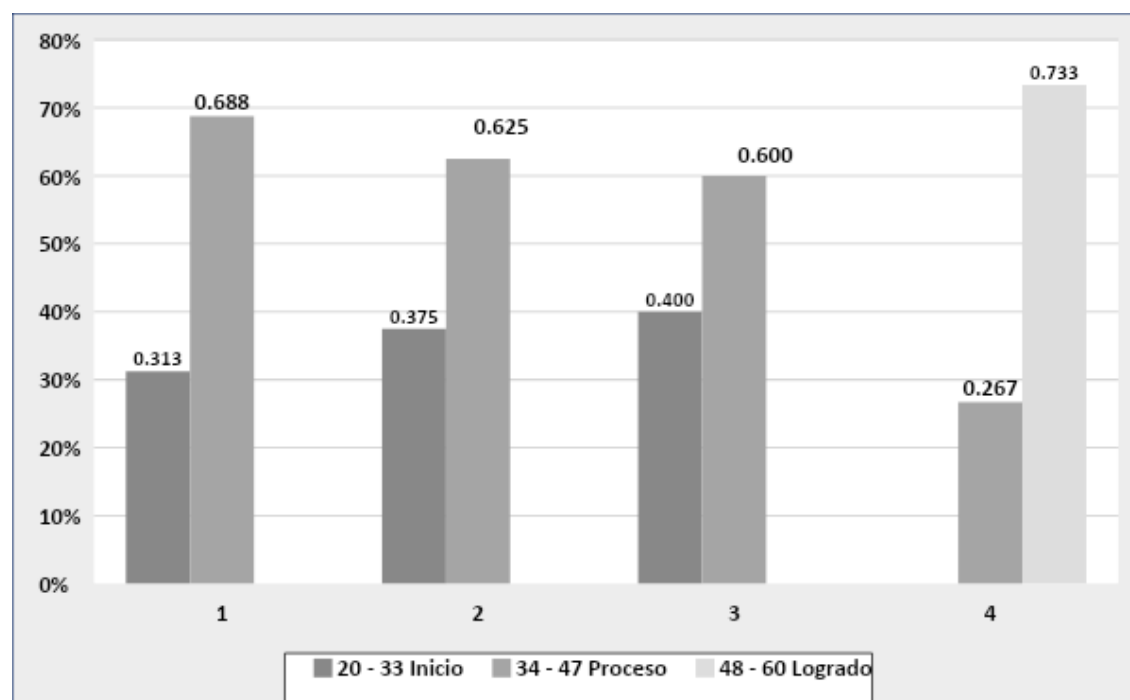
Nivel de convivencia escolar después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre Prueba		Post Prueba		Pre Prueba		Post Prueba	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
20 - 33	Inicio	5	31.3	6	37.5	6	40.0	0	0
34 - 47	Proceso	11	68.8	10	62.5	9	60.0	4	26.7
48 - 60	Logrado	0	0.0	0	0.0	0	0.0	11	73.3
Total		16	100.0	16	100.0	15	100.0	15	100.0

Fuente: Base de datos

Figura 1

Nivel de convivencia escolar después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.



En la tabla 3 y figura 1 se evidencia que el nivel de convivencia escolar en los estudiantes del Grupo Control, después de aplicar la pre prueba la en su mayoría, es decir el

68.8% de estudiantes estuvieron en proceso, el 31.3% estaban en nivel de inicio, y no se registraron ninguno en nivel logrado. Asimismo, después de la Post Prueba, el 62.5% lograron el nivel proceso el 37.5% de estudiantes están en inicio, y tampoco se registran estudiantes en nivel logrado. Esto quiere decir que, al ser el grupo control, no se intervino con ninguna estrategia para mejorar la variable, es por ello que los estudiantes de este grupo en los dos momentos aun no logran tener una buena convivencia, ya que muestran actitudes y comportamientos desafiantes en contra de sus demás compañeros, no cumplen los acuerdos de aula durante el desarrollo de las actividades, no buscar solucionar los conflictos y tampoco cuidan de los materiales y espacios compartidos.

Por su parte, en el grupo experimental, después de aplicar la pre prueba, se evidencia que el 60.0% de estudiantes están en proceso, el 40.0% están en inicio, y ninguno está en nivel logrado. Por otro lado, después de aplicar la Post Prueba, se observa que el 73.3% están en nivel logrado y el 26.7% están en proceso. Esto significa, que antes de la aplicación la estrategia de los juegos cooperativos, los estudiantes aun no lograban tener una convivencia armoniosa, pero luego de aplicar las 12 sesiones de los juegos cooperativos, los estudiantes en su mayoría lograron mejorar su convivencia, de modo que se relacionan mejor con sus compañeros, respetando sus diferencias y particularidades, asumiendo y respetando los acuerdos establecidos, buscando soluciones ante cualquier conflicto y cuidando de los espacios compartidos.

Tabla 4

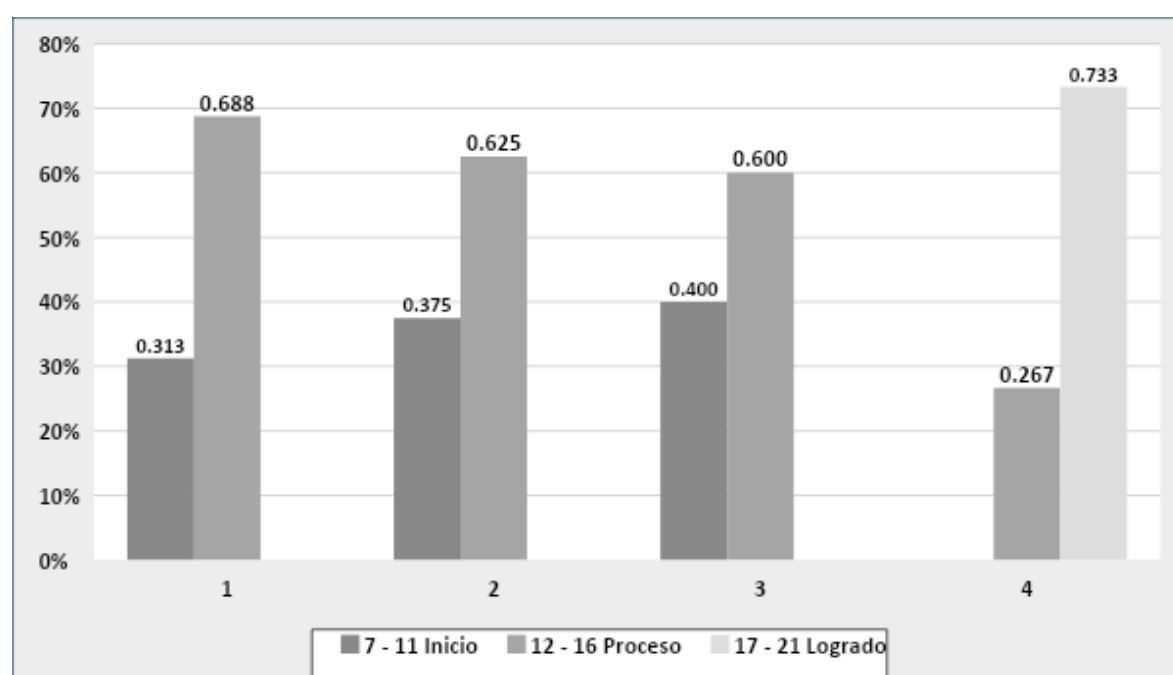
Dimensión interactúa con todas las personas después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre Prueba		Post Prueba		Pre Prueba		Post Prueba	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
7 - 11	Inicio	5	31.3	6	37.5	6	40.0	0	0.0
12 - 16	Proceso	11	68.8	10	62.5	9	60.0	4	26.7
17 - 21	Logrado	0	0.0	0	0.0	0	0.0	11	73.3
Total		16	100.0	16	100.0	15	100.0	15	100.0

Fuente: Base de datos

Figura 2

Dimensión interactúa con todas las personas después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.



Se puede apreciar que en la Tabla 4 y figura 2, respecto a la primera dimensión se evidencia que luego de la Pre Prueba en el Grupo Control, el 68.8% de los escolares estaban en proceso, el 31.3% en inicio y no habiendo ningún estudiante en nivel logrado. De igual manera, luego de la Post Prueba, el 62.5% estaban en proceso, y el 37.5% de los escolares registraron

estar en nivel inicio, y ningún estudiante se ubicó en nivel logrado. En cuanto al Grupo Experimental, después de la Pre Prueba, se evidencia que el 60% de los infantes estaban en proceso, el 40% se ubicó en inicio, y no registrándose ningún estudiante en nivel logrado. En cambio, después de aplicar la Post Prueba en este grupo se observa, que el 73.3% registran estar en nivel logrado, el 26.7% están en proceso y ninguno en nivel inicio.

Haciendo una comparación entre ambos grupos, claramente podemos deducir que los alumnos del grupo control al no haber intervenido con ninguna estrategia, aún están en proceso de lograr interactuar de una forma respetuosa y adecuada con sus compañeros, niños de otras aulas y también sus maestras, solo a veces son solidarios, pocas veces hacen uso de palabras amables para dirigirse a los demás, no respetan la opinión de los demás, son poco empáticos. Por su parte en el grupo experimental al inicio la situación era similar, pero después de aplicar los juegos cooperativos las cifras cambiaron considerablemente, ya que la gran mayoría de los infantes lograron una mejor interacción entre ellos, se muestran más solidarios y empáticos, incluyen a todos sus compañeros en las diferentes actividades, a menudo usan palabras como por favor, gracias, disculpa.

Tabla 5

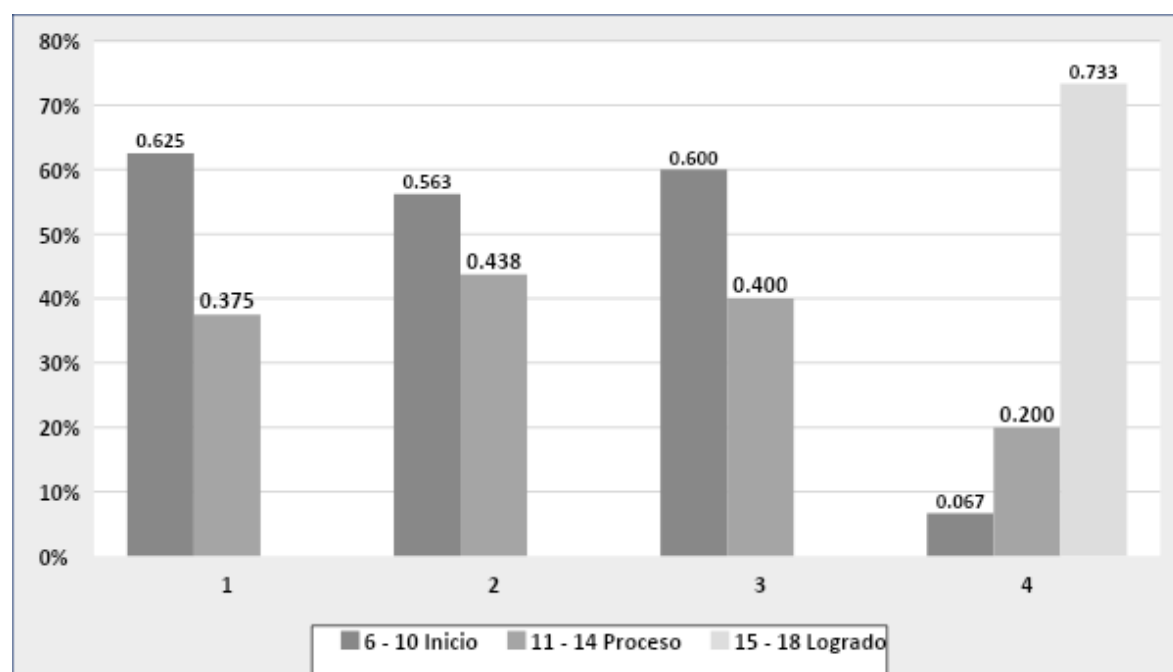
Dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre Prueba		Post Prueba		Pre Prueba		Post Prueba	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
6 - 10	Inicio	10	62.5	9	56.3	9	60.0	1	6.7
11 - 14	Proceso	6	37.5	7	43.8	6	40.0	3	20.0
15 - 18	Logrado	0	0.0	0	0.0	0	0.0	11	73.3
Total		16	100.0	16	100.0	15	100.0	15	100.0

Fuente: Base de datos

Figura 3

Dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.



En la tabla 5 y figura 3, concerniente a la segunda dimensión, se avizora que después de la Pre Prueba en el Grupo Control, el 62.5% de los infantes se encontraban en nivel de inicio, en proceso el 37.5% y no se registró ningún niño en nivel logrado. De igual modo, después de

aplica la Post Prueba, se obtuvo que el 56.3% de los estudiantes estaban en nivel de inicio, el 43.8% alcanzaron el nivel de proceso, no registrándose ningún estudiante en logrado. Por su parte, en el Grupo Experimental, después de la Pre Prueba, el 60% de los infantes estaban en inicio, el otro 40% en nivel proceso, y no se observa a ningún infante en la categoría logrado. En cambio, después de aplicar el Port Prueba, observamos al 6.7% de estudiantes en la categoría de inicio, el 20.0% se ubicó en nivel proceso y el 73.3% alcanzó el nivel logrado.

Si comparamos los resultados de ambos grupos, es claro ver que en el grupo control en los dos momentos, los infantes en su mayoría, no son participes en la elaboración de las normas de convivencia, además no cumplen y no respetan los acuerdos de aula. En el grupo experimental antes de aplicar la estrategia sucede algo similar, pero después de haber aplicado las sesiones de juegos cooperativos, la situación cambió, ya que gran número de estudiantes logran ser participen de la construcción de normas, cumplen, respetan y comprenden que los acuerdos son para mejorar la convivencia entre compañeros, y ante algún incumplimiento de estos ellos comunican a la docente. También podemos ver que aún hay una cifra de estudiantes que están en proceso para lograr esta dimensión, frente a ello es importante que la docente siga aplicando estas u otras estrategias.

Tabla 6

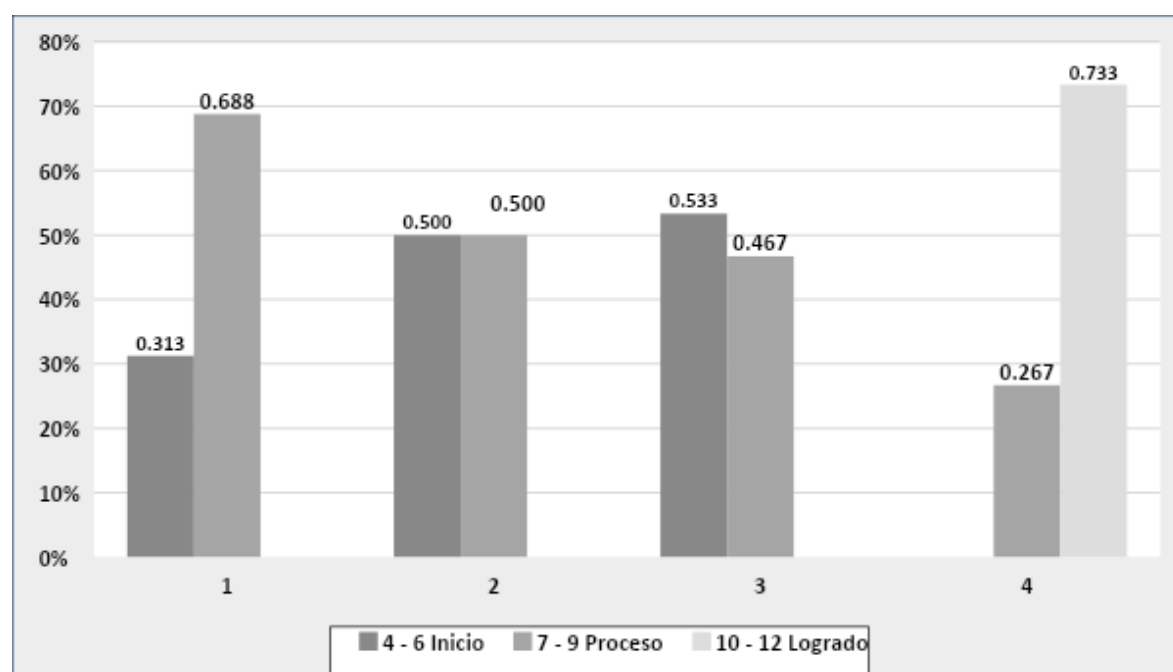
Dimensión maneja conflictos de manera constructiva después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre Prueba		Post Prueba		Pre Prueba		Post Prueba	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
4 - 6	Inicio	5	31.3	8	50.0	8	53.3	0	0.0
7 - 9	Proceso	11	68.8	8	50.0	7	46.7	4	26.7
10 - 12	Logrado	0	0.0	0	0.0	0	0.0	11	73.3
Total		16	100.0	16	100.0	15	100.0	15	100.0

Fuente: Base de datos

Figura 4

Dimensión maneja conflictos de manera constructiva después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.



En la tabla 6 y figura 4, con respecto a la tercera dimensión, se evidencia que después de la pre prueba en el grupo control, el 68.8% de los infantes estaban en proceso, el 31.3% de obtuvieron el nivel de inicio, no se registró ningún en nivel logrado. Asimismo, después del

Post Prueba, el 50% de los infantes estaban en inicio, en proceso el otro 50% y ningún estudiante en nivel logrado. Por su parte, los estudiantes de grupo experimental, luego de la pre prueba, se observa que el 53.3% estuvo en inicio, el 46.7% ha registrado en proceso y tampoco se observa a ningún estudiante en logrado. En la Post Prueba, el 73.3% están el nivel logrado, el 26.7% están en proceso y no se observa a ningún estudiante en inicio.

Esta interpretación quiere decir que en el grupo control, al no haberse aplicado ninguna estrategia, los estudiantes aun no logran manejar o hacer frente a las situaciones de conflicto que puede suscitarse dentro del aula, a menudo los niños quieren resolver los conflictos gritando y agrediendo a los demás. En cuanto al grupo experimental, al inicio la situación es bastante similar, pero después de aplicar los juegos cooperativos esta situación cambia, ya que una cantidad considerable de estudiantes lograron interiorizar y comprendieron que los conflictos se pueden solucionar sin gritar, utilizando los acuerdos y buscando soluciones.

Tabla 7

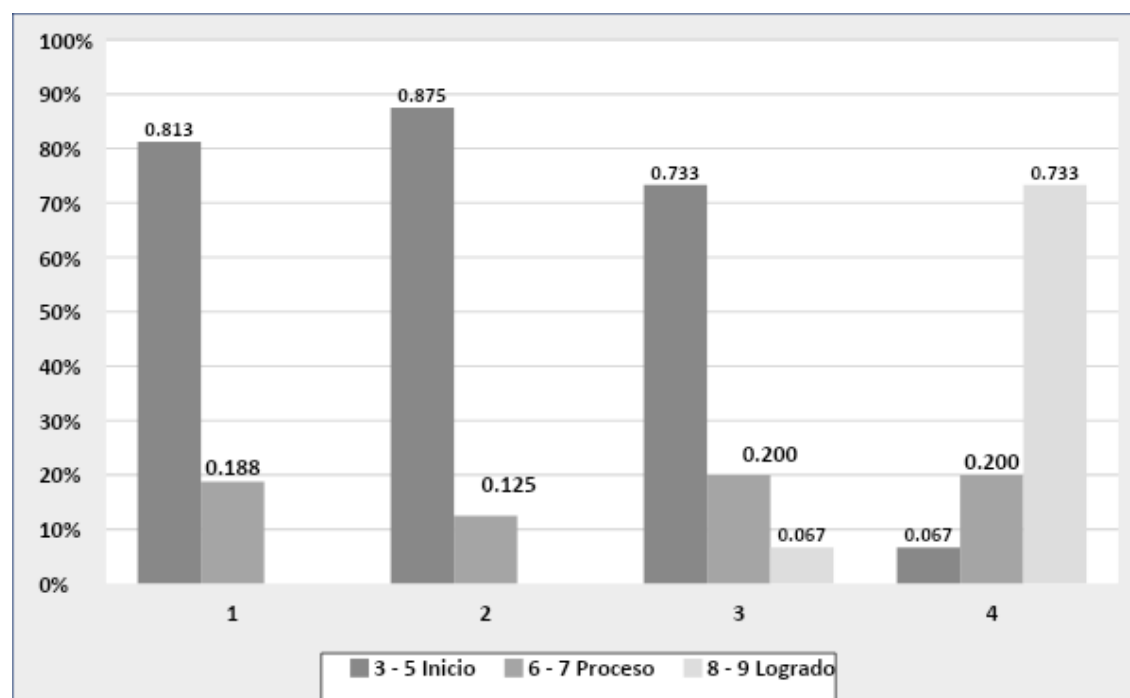
Dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre Prueba		Post Prueba		Pre Prueba		Post Prueba	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
3 - 5	Inicio	13	81.3	14	87.5	11	73.3	1	6.7
6 - 7	Proceso	3	18.8	2	12.5	3	20.0	3	20.0
8 - 9	Logrado	0	0.0	0	0.0	1	6.7	11	73.3
Total		16	100.0	16	100.0	15	100.0	15	100.0

Fuente: Base de datos

Figura 5

Dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común después de aplicar la Pre y Post Prueba al grupo Control y Experimental en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote, 2023.



Podemos observar que en la Tabla 7 y Figura 5, respecto a la cuarta dimensión, luego de la Pre Prueba, el 81.3 % de los infantes estaban en inicio, el 18.8% en proceso y no hubo

ningún en el nivel logrado. Del mismo modo, luego de la Post Prueba, el 87.5% se encontraban en nivel inicio, en proceso el 12.5%, y no hubo infante en nivel logrado. En cuanto al grupo experimental, luego de la Pre Prueba, el 73.3% se ubicó en inicio, el otro 20.0% estaban en proceso y el 6.7% se ubicaron en nivel logrado. En cambio, luego de la el Post Prueba, el 73.3% están en logrado, el 20.0% de los infantes están en proceso y un 6.7% registran estar en inicio.

Estos resultados quieren decir que, en el primer grupo, durante las dos pruebas, los estudiantes no mantienen el aula limpia, no ordenan los materiales después de usarlas, no cuidan los materiales, rayan la mesas, botan los desechos en el piso. En tanto en el grupo experimental, en la primera prueba, los estudiantes actúan de la misma manera, pero después de aplicar los juegos cooperativos, se logró que los estudiantes mejoren en este aspecto, evidenciándose así que los niños son más responsables, cuidan los materiales, los guardan después de usarlos, mantienen su espacio limpio y en orden.

Tabla 8

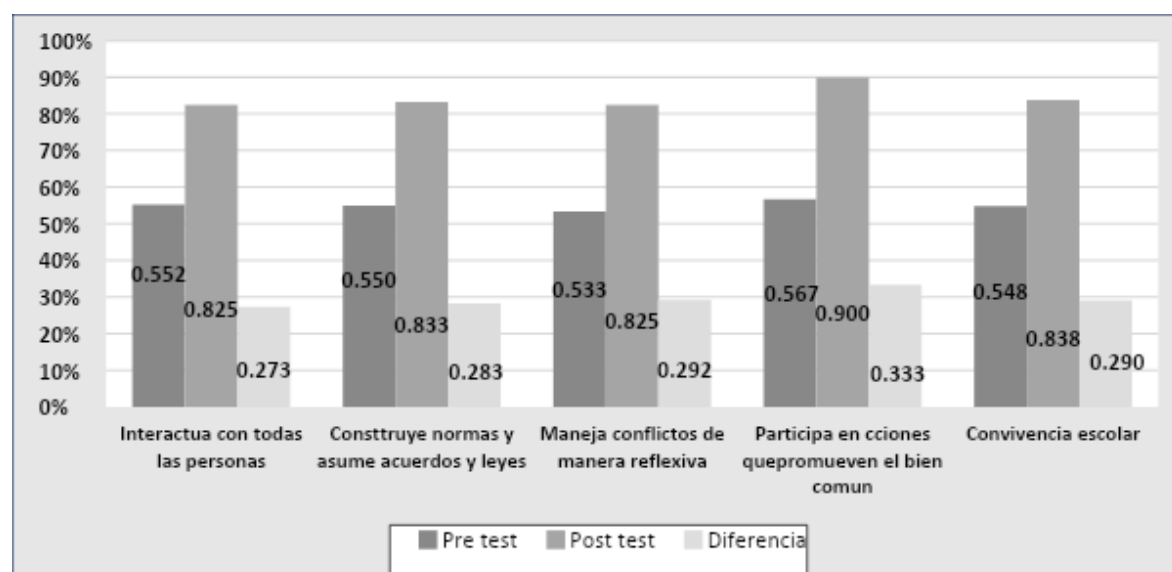
Diferencia porcentual de la Pre y Post Prueba del Grupo Experimental por dimensiones y variable

<i>Dimensiones/ Variable</i>	Pre Prueba		Post Prueba		Diferencia	
	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %
Interactúa con todas las personas	11.6	55.2	17.3	82.5	5.7	27.3
Construye normas y asume acuerdos y leyes	9.9	55.0	15.0	83.3	5.1	28.3
Maneja conflictos de manera constructiva	6.4	53.3	9.9	82.5	3.5	29.2
Participa en acciones que promueven el bien común	5.1	56.7	8.1	90.0	3.0	33.3
Convivencia escolar	32.9	54.8	50.3	83.8	16.7	29.0

Fuente: Base de datos

Figura 6

Diferencia porcentual de la Pre y Post Prueba del Grupo Experimental por dimensiones y variable



Las diferencias porcentuales son: En la primera dimensión, hubo una diferencia de 5.7 puntos o su equivalente porcentual de 27.3%; En la segunda dimensión, la diferencia de medias fue 5.1 puntos o su equivalente de 28.3% a favor de la Post Prueba; En la tercera dimensión, la diferencia de medias es 3.5 puntos que equivale al 29.2%; En la cuarta dimensión, la diferencia de medias fue 3.0 que equivale a 33.3%. Con respecto a la variable, la diferencia de medias fue 16.7 puntos que equivale al 29.0% a favor del Post Prueba.

Prueba de normalidad

Tabla 9

Prueba de normalidad Grupo Control

Dimensiones y variable	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PreGCD1	,253	16	,008	,803	16	,003
PostGCD1	,279	16	,002	,842	16	,010
PreGCD2	,290	16	,001	,815	16	,004
PostGCD2	,238	16	,016	,804	16	,003
PreGCD3	,392	16	,000	,597	16	,000
PostGCD3	,251	16	,008	,888	16	,052
PreGCD4	,312	16	,000	,846	16	,012
PostGCD4	,349	16	,000	,814	16	,004
PreGCVar	,212	16	,054	,837	16	,005
PostGCVar	,194	16	,108	,833	16	,004

Tabla 10

Prueba de normalidad Grupo Experimental

Dimensiones y variable	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PreGED1	,217	15	,056	,844	15	,014
PostGED1	,246	15	,015	,786	15	,002
PreGED2	,274	15	,003	,815	15	,006
PostGED2	,233	15	,027	,845	15	,015
PreGED3	,295	15	,001	,761	15	,001
PostGED3	,255	15	,010	,791	15	,003
PreGED4	,254	15	,010	,913	15	,153
PostGED4	,300	15	,001	,767	15	,001
PreGEVar	,203	15	,097	,821	15	,262
PostGEVar	,189	15	,155	,844	15	,009

Vista las tablas 9 y 10 consideradas, correspondientes a las dimensiones y la variable tanto del grupo control y del experimental, y en vista que la muestra es de 16 elementos en el GC y 15 en el GE y en vista que en ambos casos las muestras no sobrepasan los 50 elementos, se asume el criterio de los teóricos Shapiro-Wilk. En la columna Sig, se observa que en mayoría los valores están por debajo de 0.05, por esta razón se afirma que no hay distribución normal

de datos, por lo tanto, el estadístico a usar en todo el proceso de contrastación se hará uso de la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, si el p_valor resulta ser inferior a 0.05, se establece que hay razones para aceptar la hipótesis alterna, éste será el referente para la toma de decisión.

Contrastación de hipótesis

1. Contrastación de la variable: Convivencia escolar (hipótesis general)

a) Formulación de hipótesis:

H_{0G} : Los juegos cooperativos no influyen en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.

H_{aG} : Los juegos cooperativos influyen significativamente en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.

b) Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

c) Resultados:

Tabla 11*Contrastación de la variable convivencia escolar*

Variable	Grupo de contraste	U de Man Withney	Z	p	Significancia estadística
Convivencia escolar	Pre Prueba GE	111.00	-0.361	0.718	No existe porque $p > 0.05$
	Pre Prueba GC				
	Post Prueba GE	8.500	-4.423	0.000	Si Existe porque $p < 0.05$
	Post Prueba GC				

d) Decisión:

En vista que, al contrastar la Pre Prueba del grupo control con la Pre Prueba del grupo experimental da como resultado $p = 0.718$, esto quiere decir que no existe significancia estadística. Por otro lado, al contrastar la Post Prueba del grupo experimental con la Post Prueba del grupo control, arroja que $p = 0.000$, por lo tanto, se comprueba que $p < 0.05$, lo cual quiere decir que existe significancia estadística, es por ellos que estamos en condición de aceptar la hipótesis alterna.

2. Contrastación de la dimensión: Interactúa con todas las personas.

a) Formulación de hipótesis:

H_{0E1} : Los juegos cooperativos no influyen en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de 5 años de un Jardín Chimbote 2023.

H_{aE1} : Los juegos cooperativos mejoran significativamente la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.

b) Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

c) Resultados.

Tabla 12*Contrastación de la dimensión: Interactúa con todas las personas.*

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Withney	Z	p	Significancia estadística
Interactúa con todas las personas	Pre Prueba GE	113.0	-0.290	0.771	No existe porque $p > 0.05$
	Pre Prueba GC				
	Post Prueba GE	7.00	-4.526	0.000	Si Existe porque $p < 0.05$
	Post Prueba GC				

d) Decisión:

En vista que, al contrastar la Pre Prueba del grupo control con la Pre Prueba del grupo experimental da como resultado $p = 0.771$, esto quiere decir que no existe significancia estadística. Por otro lado, al contrastar la Post Prueba del grupo experimental con la Post Prueba del grupo control, arroja que $p = 0.000$, por lo tanto, se comprueba que $p < 0.05$, lo cual quiere decir que existe significancia estadística, es por ellos que estamos en condición de aceptar la hipótesis alterna.

3. Contrastación de la dimensión: Construye normas y asume acuerdos y leyes.

a) Formulación de hipótesis.

H_{0E2} : Los juegos cooperativos no mejoran la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.

H_{aE2} : Los juegos cooperativos mejoran significativamente la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.

b) Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

c) Resultados:

Tabla 13

Contrastación de la dimensión: Construye normas y asume acuerdos y leyes.

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Withney	Z	p	Significancia estadística
Construye normas y asume acuerdos y leyes	Pre Prueba GE	119.00	-0.042	0.967	No existe porque $p > 0.05$
	Pre Prueba GC				
	Post Prueba GE	9.000	-4.437	0.000	Si Existe porque $p < 0.05$
	Post Prueba GC				

d) Decisión:

En vista que, al contrastar la Pre Prueba del grupo control con la Pre Prueba del grupo experimental da como resultado $p = 0.967$, esto quiere decir que no existe significancia estadística. Por otro lado, al contrastar la Post Prueba del grupo experimental con la Post Prueba del grupo control, arroja que $p = 0.000$, por lo tanto, se comprueba que p es menor que 0.05, lo cual quiere decir que existe significancia estadística, es por ellos que estamos en condición de aceptar la hipótesis alterna.

4. Contrastación de la dimensión: Maneja conflicto de manera reflexiva.

a) Formulación de hipótesis:

H_{0E3} : Los juegos cooperativos no mejoran la dimensión maneja conflicto de manera reflexiva. en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.

H_{aE3} : Los juegos cooperativos mejoran significativamente la dimensión maneja conflicto de manera reflexiva en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.

b) Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

c) Resultados:

Tabla 14*Contrastación de la dimensión: Maneja conflictos de manera constructiva.*

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Withney	Z	p	Significancia estadística
Maneja conflicto de manera reflexiva.	Pre Prueba GE	95.500	-1.111	0.267	No existe porque $p > 0.05$
	Pre Prueba GC				
	Post Prueba GE	5.500	-4.608	0.000	Si Existe porque $p < 0.05$
	Post Prueba GC				

d) Decisión.

En vista que, al contrastar la Pre Prueba del grupo control con la Pre Prueba del grupo experimental da como resultado $p = 0.267$, esto quiere decir que no existe significancia estadística. Por otro lado, al contrastar la Post Prueba del grupo experimental con la Post Prueba del grupo control, arroja que $p = 0.000$, por lo tanto, se comprueba que $p < 0.05$, lo cual quiere decir que existe significancia estadística, es por ellos que estamos en condición de aceptar la hipótesis alterna.

5. Contrastación de la dimensión: Participa en acciones que promueven el bienestar común.

a) Formulación de hipótesis.

H_{0E4} : Los juegos cooperativos no mejoran la dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.en 2023.

H_{aE4} : Los juegos cooperativos mejora significativamente la dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común en estudiantes de 5 años de un Jardín Chimbote 2023.

b) Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

c) Resultados:

Tabla 15

Contrastación de la dimensión: Participa en acciones que promueven el bienestar común.

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Withney	Z	p	Significancia estadística
Participa en acciones que promueven el bienestar común	Pre Prueba GE	117.500	-0.106	0.916	No existe porque $p > 0.05$
	Pre Prueba GC				
	Post Prueba GE	8.00	-4.576	0.000	Si Existe porque $p < 0.05$
	Post Prueba GC				

d) Decisión:

En vista que, al contrastar la Pre Prueba del grupo control con la Pre Prueba del grupo experimental da como resultado $p = 0.916$, esto quiere decir que no existe significancia estadística. Por otro lado, al contrastar la Post Prueba del grupo experimental con la Post Prueba del grupo control, arroja que $p = 0.000$, por lo tanto, se comprueba que $p < 0.05$, lo cual quiere decir que existe significancia estadística, es por ellos que estamos en condición de aceptar la hipótesis alterna.

IV. DISCUSIÓN

La temática en estudio, nos ha permitido comprender que la convivencia dentro de las instituciones educativas es un factor imprescindible para que los educandos alcancen aprendizajes esperados, y en vista de la problemática observada se ha visto conveniente intervenir con diversos juegos cooperativos, a través de los cuales se busca que los estudiantes mejoren su convivencia.

Con relación al objetivo general del presente estudio fue posible determinar que los juegos cooperativos tienen una influencia significativa en la convivencia escolar de los estudiantes de 5 años, puesto que en los resultados se evidenció que los estudiantes del Grupo Control después de la Pre y Post Prueba, se ubicaron en nivel de inicio y proceso, quiere decir que no hubo mejora alguna, ya que no se intervino con ninguna estrategia. Por su parte, en el Grupo Experimental, después de la aplicación de la Pre Prueba, se puede ver que el 60.0% de estudiantes están en proceso, el 40.0% están en inicio, y ninguno está en nivel logrado. Pero, después de la Post Prueba, se observa que el 73.3% están en nivel logrado y el 26.7% están en proceso, y ninguno en nivel inicio. Es decir, que antes de aplicar la estrategia de los juegos cooperativos, los niños aun no lograban tener una convivencia armoniosa, pero luego de aplicar las 12 sesiones de los juegos cooperativos, los estudiantes en su mayoría lograron mejorar su convivencia, de modo que se relacionan mejor con sus pares, respetan sus diferencias y particularidades, asumiendo y respetando los acuerdos establecidos, buscando soluciones ante cualquier conflicto y cuidando de los espacios compartidos.

Los resultados anteriores, se asemejan con el trabajo realizado por Celi (2023) quien en sus resultados iniciales obtuvo que el 89% de los estudiantes del ciclo II presentaban ciertas dificultades para convivir con sus compañeros, al momento de compartir, ser empático con los demás, poner en práctica los acuerdos y expresar sus emociones ante cualquier situación. Luego que aplicó las actividades de juegos cooperativos, fue posible reducir el porcentaje a un 30%; asimismo, en la pre valuación obtuvo que solo el 10,3% se posicionaron en nivel de muchas veces y siempre, luego de su intervención esta cifra se incrementó a un 70%, demostrándose así una mejoría significativa. Entonces, concluye corroborando la efectividad que esta estrategia, ya que permite que los estudiantes adquieran habilidades sociales de una forma

natural, los mismos que son importantes para interactuar de manera adecuada con sus pares y mejorar la convivencia entre ellos. Asimismo, Jaramillo et al. (2021) el fin de su estudio fue establecer la influencia de los juegos cooperativos para fortalecer la convivencia de los alumnos. Al finalizar su trabajo, llegaron a la conclusión, de que al aplicar los juegos cooperativos mejora considerablemente la convivencia entre los alumnos. Además, Pereda (2019) su objetivo fue determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la convivencia de los estudiantes de cuatro años. Después de la primera prueba, pudo evidenciar que un 88% de los alumnos del grupo control alcanzaron el nivel regular, en tanto, el 92% los alumnos del grupo experimental se posicionaron en nivel regular. Pero, después de la segunda prueba, observó que en el grupo experimental el porcentaje disminuyó a un 76% en regular, y un 24% alcanzaron el nivel bueno. De acuerdo a sus resultados obtenidos realizó la prueba de hipótesis en el que obtuvo un nivel de sig. $P=0,000$, el cual es menor que 0,005, permitiéndolo aceptar la hipótesis alternativa y concluyendo de que el programa de juegos tradicionales aplicados en dicha muestra mejora significativamente la convivencia.

Este a su vez concuerda con lo indicado en el marco teórico por Garaigordobil (2005) quien manifiesta que, al aplicar programas basados en juegos cooperativos, tiene efectos positivos en los estudiantes porque, por un lado, les ayuda a potenciar su desarrollo integral y socioemocional, y por otro lado les permite desarrollar relaciones socio afectivas y de cooperación con todos sus compañeros de aula. Esto da muestra que esta estrategia tiene carácter pedagógico, ya que se enfoca en fomentar las conductas prosociales en los estudiantes. Entonces, observamos que estos estudios coinciden con los resultados obtenidos en este trabajo investigativo, quiere decir que queda demostrado que los juegos cooperativos influyen significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, por consiguiente, se comprueba la hipótesis general de la investigación.

En cuanto a la primera dimensión, interactúa con todas las personas, en los resultados de la Pre Prueba se ve que la mayor parte de los estudiantes del grupo control y del grupo experimental estaban en nivel proceso, obteniendo 68.8% y 60.0% respectivamente. Después de la intervención, se evaluó nuevamente a través de la Post Prueba, en el que se determinó que, mientras que los niños del grupo control se mantenían dentro de esa cifra, los del grupo experimental cambiaron de manera considerable, siendo así que el 73.3% registraron estar en

nivel logrado, el 26.7% en proceso y 0% en inicio. Asimismo, al contrastar la Post Prueba del grupo experimental con la Post Prueba del grupo control, arroja que $p = 0.000$, por lo tanto, se comprueba que p es menor que 0.05, lo cual quiere decir, que existe significancia estadística, es por ello que se acepta la hipótesis alterna. Estos resultados, tienen relación con el trabajo de Daza (2019), quien es sus resultados muestra respecto a la dimensión de las relaciones interpersonales de los alumnos, a los que después de aplicar la pre evaluación el 40% de los escolares se situaron en proceso (B), el 45% se ubicaron en nivel inicio (C) y solamente el 15% lograron el nivel previsto (A). En cambio, después de haber aplicado la estrategia, los resultados cambiaron de manera considerable, dado que el 45% de los escolares alcanzaron el nivel previsto (A), el 30% estaban en proceso y el 25% se posicionaron en inicio (C), de igual manera el p valor fue de 0,002, siendo menor al nivel de sig. 0,005, por ende, se queda con la hipótesis alterna de esta dimensión. El MINEDU (2018) refiere acerca de esta dimensión y explica que esto se puede evidenciar cuando el estudiante tiene la capacidad de reconocer que cada las personas es valiosa y con derechos, se preocupa por el resto, respeta aquellas diferencias y particularidades de sus compañeros de aula, y actúa frene a situaciones que ocasionan diferentes tipos de discriminación. También, Bedoya (s.f.), nos dice que los juegos cooperativos cobran importancia, porque permiten al estudiante desarrollar y fortalecer habilidades como la empatía, la cooperación, la comunicación, la participación, el aprecio y autoconcepto de uno mismo, y la alegría en todo su esplendor. En base a esta información, podemos determinar que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en esta dimensión de la convivencia escolar, entonces se comprueba la primera hipótesis específica.

En cuanto a la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes, luego de aplicar la Pre Prueba, los resultados dan muestra que los estudiantes tanto del grupo control como el del grupo experimental más del 50% se situaron en nivel de inicio. En tanto, después de aplicar la Post Prueba, en el grupo control no hubo cambios importantes, pero en el grupo experimental si, ya que el 73.5% alcanzó el nivel logrado, el 20% se ubicó en proceso y solo el 6,7% se mantenían en inicio, obteniendo el valor de $p = 0.000$ y una eficacia porcentual de 28.3% en favor de la Post Prueba, por tanto, se acepta la hipótesis alterna. Estos resultados tienen similitud con el trabajo realizado por García (2019), en el que tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos cooperativos en la convivencia en escolares del primer grado. De acuerdo con sus resultados pudo determinar que esta estrategia influye de manera directa en

esta dimensión, además en su tabla muestra un nivel de sig. = 0,0026 siendo menor que 0,05, esto quiere decir que existe una influencia significativa. En vista de estos resultados, queda determinado que los juegos cooperativos influyen significativamente en esta dimensión de la convivencia escolar, entonces se comprueba la segunda hipótesis específica.

Referente a la dimensión maneja conflictos de manera constructiva, después de la Pre Prueba, los resultados dan muestra que el 68,8% de los estudiantes del grupo control se encontraban en proceso y el 31.3% en inicio. En tanto, en el grupo experimental, se puede ver que el 53.3% estuvo en inicio, el 46.7% se situaron en proceso. Luego de aplicar la Post Prueba en el grupo control no hubo mejoras, pero en el grupo experimental sí, porque el 73.3% de estudiantes están el nivel logrado, el 26.7% están en proceso y no se observa a ningún estudiante en inicio. Esta información es respaldada por Rubina (2021) quien desarrollo un estudio con el objetivo de determinar en qué medida estos juegos ayudan a reducir las conductas agresivas en infantes de cinco años. Sus resultados muestran que luego del pre test, el 52% de los infantes se ubican en nivel alto, en nivel medio un 35% y un 13% se posicionan en nivel bajo, en cambio después del post test, el 22% de los escolares se ubicaron en nivel medio y el otro 78% en nivel bajo. También, en la contratación de la hipótesis obtuvo el valor de 0,001, lo cual indica que es $< 0,05$, por lo tanto, acepta la hipótesis alterna. A partir de sus resultados pudo determinar que los juegos cooperativos ayudaron a que los infantes disminuyan los distintos tipos de agresiones, creando así una oportunidad en ellos el poder interactuar con los demás de una manera más apropiada. Al respecto, Orlick (1990), señala una de las características del juego cooperativo es que son libres de agresión, y dice que lo positivo de estos juegos, consiste en que todos deben colaborar, porque el objetivo que se persigue es gracias a la unión de los esfuerzos de cada uno; por ello, que es menos probable que surjan comportamientos agresivos y destructivos entre los participantes. En base a estos resultados y a la información aportada de la parte teórica, queda comprobado que los juegos cooperativos, influyen significativamente en esta dimensión, por lo cual, se acepta la tercera hipótesis específica del presente estudio.

Y por último tenemos la dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común, y los resultados arrojan que, en ambos grupos, más del 70% de los estudiantes se posicionaron en nivel de inicio. Luego de la Post Prueba, los del grupo control seguían en ese mismo nivel, pero los del grupo experimental, mejoraron considerablemente, ya que 73.3% se

ubican en logrado, el 20.0% en proceso y un 6.7% registran estar en inicio. Estos resultados son respaldados por Daza (2019) en el que se planteó como objetivo determinar en qué medida estos juegos mejoran el aspecto personal de los estudiantes, aspectos que tienen que ven con la limpieza, el orden, la responsabilidad y el compromiso. De esta manera, en la pre evaluación observó que el 60% de los escolares se situaron en nivel proceso (B), el 30% en inicio (C) y solamente el 10% en nivel previsto (A). Luego de aplicar la post evaluación puso en evidencia que el 55% alcanzaron el logro previsto (A), el 35% en proceso (B) y solo el 16% se situaron en inicio (C). Respecto a este punto MINEDU (2018) da a conocer que esta dimensión se verá desarrollado cuando el estudiante propone por propia iniciativa con respecto a intereses comunes, como el cuidado y la preservación de los espacios y materiales compartidos a nivel de aula y también a nivel institucional. Asimismo, defender y promocionar los derechos humanos. Teniendo como base esta información, queda determinado que los juegos cooperativos influyen significativamente en esta dimensión, es por ello que aceptamos la cuarta hipótesis específica de este estudio.

V. CONCLUSIONES

En relación, con el objetivo general, quedó demostrado que el taller de juegos cooperativos ha influido de manera significativa en la convivencia escolar al haber registrado $p = 0.000$, demostrado una eficacia porcentual del 29.0% a favor de la Post Prueba del grupo experimental para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.

Con respecto al primer objetivo específico, se pudo identificar que los juegos cooperativos influyen significativamente la dimensión Interactúa con todas las personas al registrar $p = 0.000$ y mostrando una eficacia de 27.3% a favor de la post prueba del grupo experimental aceptando la hipótesis alterna.

Sobre, el segundo objetivo específico, se pudo identificar que los juegos cooperativos influyen significativamente la dimensión Construye normas y asume acuerdos y leyes por cuanto se ha registrado $p = 0.000$ y una eficacia porcentual de 28.3% a favor de la Post Prueba, por tanto, queda aceptada la hipótesis alterna.

Con respecto al tercer objetivo específico, quedó establecido que los juegos cooperativos influyen significativamente la dimensión Maneja conflicto de manera constructiva al haberse obtenido en la contrastación $p = 0.000$, ratificándose con una eficacia porcentual de 29.2% a favor de la Post Prueba, por ende, se acepta la hipótesis alterna.

Finalmente, con respecto al cuarto objetivo específico quedó establecido que los juegos cooperativos influyen significativamente la dimensión Participa en acciones que promueven el bienestar común, por cuanto en la contrastación se ha registrado $p = 0.000$, acción que de ratifica al registrar un impacto porcentual de 33.3% a favor de la Post Prueba, por tanto, se acepta la hipótesis alterna.

VI. RECOMENDACIONES

A la Unidad de Gestión Educativa Santa realizar capacitaciones y talleres para todo su personal directivo y docentes de su jurisdicción con temas referidos a la buena convivencia, al buen clima escolar, sobre la violencia, entre otros temas.

A la directora de un Jardín, Chimbote, considerar dentro de los documentos de gestión pedagógica, el trabajo con metodologías en base a una convivencia positiva y armoniosa para ser aplicado a nivel de las aulas y en general a nivel de toda la institución. Asimismo, crear espacios de dialogo con todos los actores educativos para establecer metas y comprometerse para el logro de estos.

En general a todas las docentes que forman parte de la institución, poner en práctica aquellas metodologías propuestas y consensuadas conjuntamente con la directora, porque muchas veces todo se queda en palabras o en papeles y no se lleva a la práctica. Además, que deben dedicar más tiempo en enseñar a sus estudiantes respecto a las habilidades sociales los cuales son imprescindibles para interactuar y convivir mejor con todos.

A los papás, ser ejemplos y modelos para sus hijos, además de reforzar lo que se les enseña en las aulas de clase, de igual manera es importante que apoyen desde sus hogares con acciones positivas, impartiendo buenos valores, con el fin de poder apoyar para la mejora de la convivencia de los niños y niñas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arteaga Flores, M. A. (2020). *Aplicación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos De Amor, distrito de Chimbote - año 2020* [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/31463>
- Bacilio Meléndez, M. (2019). *Juegos Cooperativos y Conducta Social en Niños de 5 años de la Institución Educativa 1539 – Chimbote 2019* [Universidad San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12978>
- Bedoya García, C. (s.f). *Los juegos cooperativos Una nueva vieja manera de aprender disfrutando.*
- Bonilla Canchingre, Y., y Marcano Molano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln.” *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 1871–1883. <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>
- Celi, K. S. (2023). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del nivel inicial II de la Escuela Dr. Edison Calle Loaiza de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023* [Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/26515>
- Cerna Rios, V. (2019). *Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” del distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Ancash en el año 2019* [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/21876>
- Cevallos Veintimilla, A., Polo Luna, E., Salgado Chasipanta, D., y Orbea Vergara, M. (2017). *Métodos y técnicas de investigación.* Grupo Compás.
- Corporación Latinobarómetro. (2018). *Informe 2018.* Latinbarometro. https://media.elmostrador.cl/2018/11/INFORME_2018_LATINOBAROMETRO-ilovepdf-compressed.pdf
- Daza Alejandro, D. (2019). *Juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 080 de Pumahuasi, Daniel*

- Alomía Robles, Leoncio Prado Huánuco-2019 [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/15372>
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Paraninfo. https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADa/sjidLgWM9_8C?hl=es&gbpv=1
- Drew, C. (2023). *Cooperative Play – Benefits And Challenges For Children*. Helpful Professor. <https://helpfulprofessor.com/cooperative-play/>
- Fernández Dávila, L. (2019). *Nivel de convivencia escolar en los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial 019 Montegrande, Jaén* [Universidad Particular de Chiclayo]. <http://190.223.55.253/bitstream/UDCH/317/1/TESIS FINAL -----.pdf>
- Ganoza Lucero, M. (2020). *Actividades gráfico plásticas para mejorar la convivencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°008 -La Victoria* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/46679>
- Garaigordobil Landazabal, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Centro de Investigación y Documentación Educativa. <http://www.redined.mec.es/oai/indexg.php?registro=00820072000037>
- García Correa, A., y Ferreira Cristofolini, G. (2005). La convivencia escolar en las aulas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 163–183. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832309012>
- García Correa, L. (2019). *Influencia del juego cooperativo para mejorar la convivencia escolar en la institución educativa Huaypita-Lancones 2019* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/78995>
- Garcia Peinado, R. (2024). The impact of classroom climate on emotional development in childhood. *Environment and Social Psychology*, 9(1), 1–17. <https://doi.org/10.54517/esp.v9i1.1868>
- Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. Oceano Ambar.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGrawHill Education.

- Hernández Sampieri, R., y Mendoza Torres Christian. (2018). *Metodología de la Investigación: las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. Mc Graw Hill Education.
- Jaramillo Martínez, H., Hernández Huertas, A., Fajardo Cruz, D., y Torres Pasos, F. (2021). La incidencia de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, 1(34), 0–26. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/13747>
- Khalfaoui, A., García Carrión, R., y Villardón Gallego, L. (2020). A Systematic Review of the Literature on Aspects Affecting Positive Classroom Climate in Multicultural Early Childhood Education. *Early Childhood Education Journal*, 49(1), 71–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10643-020-01054-4>
- Llull, J., y García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex. https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia
- Lucero Durán, L. (2022). *El juego cooperativo y las habilidades sociales en los niños del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión, periodo 2021-2022* [Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/25482>
- 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* [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/10670>
- Mérida López, W. (2019). *Convivencia en el aula con estudiantes de segundo grado del instituto de educación básica por alternancia Yulconop*. Universidad San Carlos de Guatemala.
- Ministerio de Educación. (2016). *Lineamientos para la gestión de la convivencia escolar*. MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2018). *Lineamientos para la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia contra niñas, niños y adolescentes*. MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2023). *Número de casos reportados en el SíseVe a nivel nacional*. MINEDU. <https://www.siseve.pe/web/app/index>
- Ministerio de Educación de Chile. (2019). *Política Nacional de Convivencia Escolar “La convivencia lo hacemos todos.”* División Educación General.

- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Guías pedagógicas para la convivencia escolar*. MinEducación.
- Ochoa Molina, K. (2019). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer la socialización de los niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo, de la ciudad de Loja, período académico 2018-2019* [Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/22286>
- Omeñaca Cilla, R., y Ruiz Omeñaca, J. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Paidotribo. https://books.google.com.pe/books?id=fy_qy1n84H8C&printsec
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición*. Editorial Popular.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear: (nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Paidotribo. https://books.google.com.pe/books?id=VMyn5SVi_-4C&source=gbs_navlinks_s
- Padrón Echevarría, A. (2021). *Orientación educativa parte II*. Pueblo y Educación.
- Palacio Tordecilla, D. (2023). Estrategia Etnoeducativa: Una Oportunidad para Mejorar la Convivencia Escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 8635–8653. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7581
- Pereda Quiroz, L. (2019). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/44857>
- Pérez Oliveras, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Educación Física y Deportes*. <https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Radio Santo Domingo. (2019, March 15). *UGEL Santa: 180 casos de violencia escolar se reportaron durante el 2019 | Radio RSD Chimbote*.
- Raven, E. (2016). Enfoque constructivista a la enseñanza de la convivencia. *ARJÉ. Revista de Postgrado FaCE-UC*, 10(19), 461–469.
- Renteria Matinez, K. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de cinco años, del Consorcio Educativo Pasito a Paso* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/52232>

- Rubina Villareal, N. M. (2021). *Los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 233 “La Soledad” - Huaraz, 2021* [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/33535>
- Sáenz, P., Días, M., y Robello, J. (2016). *Vamos a jugar: El juego en primaria*. Uhu.es PUBLICACIONES. https://books.google.com.pe/books/about/VAMOS_A_JUGAR.html?id=6PNSDQAAQBAJ&redir_esc=y
- Sigcha Ante, E. (2020). *La interacción social en el desarrollo de la convivencia de los niños* [Universidad Técnica de Cotopaxi]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/6036>
- UNESCO. (2019). *Behind the Numbers: Ending School Violence and Bullying*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Vilar Rubiano, D., y Carretero Palacios, A. (2008). *Vivir Convivir Convivencia intercultural en centros de educación primaria*. Andalucía Acoge. http://www.fundacionfide.org/upload/08/10/vivir_convivir_red_acoge.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE un JARDÍN, CHIMBOTE, 2023.	Problema general: ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de en Jardín, Chimbote 2023?	Hipótesis general: H_aG: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	Objetivo general: Determinar cómo influyen los juegos cooperativos en la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023.	V. I. Juegos cooperativos	Planificación	Tipo: Cuantitativa, aplicada. Método: Deductivo
					Aplicación	
					Evaluación	GE: O_1 X O_2 GC: O_1 - O_2
					Interactúa con todas las personas.	
	Problemas específicos:	Hipótesis específicas: HE1: Los juegos cooperativos		V. D. Convivencia escolar	Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Donde: GE: grupo experimental. GC: Grupo control O₁: Pre-Prueba O₂: Post-Prueba X = tratamiento - = ausencia de tratamiento
					Maneja conflictos de manera constructiva.	

• ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de aplicar la pre y post prueba? • ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de aplicar la pre y post prueba? • ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión maneja conflictos de	influyen significativamente la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de aplicar la pre y post prueba. HE2: Los juegos cooperativos influye significativamente la dimensión construye normas y asume cuerdos y leyes en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de aplicar la pre y post prueba. HE3: Los juegos cooperativos influyen significativamente la dimensión maneja conflictos de manera	Objetivos específicos: • Identificar cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de aplicar la pre y post prueba. • Identificar cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de aplicar la pre y post prueba.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Población: Estuvo conformado por 54 estudiantes de 5 años. Muestra: estuvo conformado por dos secciones, los “Ingeniosos” y los “Descubridores” siendo un total de 39 estudiantes de 5 año. Técnicas: Observación Instrumento de recolección de datos: ficha de observación Métodos de análisis de investigación: Elaboración de base de datos, tabas y gráficos estadísticos, utilizando los programas SPSS y Excel, después se realizó la interpretación y análisis de resultados, y para la contrastación de las hipótesis se empleó la
--	---	---	--	---

manera constructiva en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de aplicar la pre y post prueba? • ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la dimensión participa en acciones que promueven el bien común en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de aplicar la pre y post prueba?	constructiva en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de aplicar la pre y post prueba. HE4: Los juegos cooperativos mejoran significativamente la dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común de la convivencia escolar en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de aplicar la pre y post prueba.	• Establecer cómo influye el taller de juegos cooperativos en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de aplicar la pre y post prueba. • Establecer cómo influyen los juegos cooperativos en la dimensión participa en acciones que promueven el bienestar común en estudiantes de 5 años de un Jardín, Chimbote 2023, después de	prueba no paramétrica de U de Mann Whitney.
---	---	---	--

aplicar la pre y
post prueba.

Anexo 2: Instrumentos de recolección de la información

FICHA DE OBSERVACIÓN

CÓDIGO DE ESTUDIANTE:

Este instrumento tiene como finalidad medir el nivel de convivencia de los estudiantes de 5 años, para lo cual debe llenar según escala de valoración: **Nunca (1), A veces (2) y Siempre (3)**. Después de leer cada ítem, marca con una **(X)** la escala que indica a su observación.

DIMENSIONES	Ítems	N	AV	S
		1	2	3
Interactúa con todas las personas	1. Se expresa con respeto ante una situación que le afecta a él o a sus compañeros.			
	2. Usa expresiones amables para dirigirse a sus compañeros y a su docente.			
	3. Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que se realiza dentro y fuera del aula.			
	4. Es capaz de identificar aquellas situaciones y comportamientos negativos que dificultan la convivencia en el aula.			
	5. Llama a sus compañeros por su nombre, asimismo pide que lo llamen por su nombre.			
	6. Es respetuoso con la opinión de sus compañeros.			
	7. Es solidario y empático con sus compañeros.			
Construye normas y asume acuerdos y leyes	8. Se expresa sobre las conductas y situaciones que le generan temor, vergüenza, inseguridad o desagrado.			
	9. Participa en la elaboración de las normas y acuerdos de su aula.			
	10. Respeta y cumple con los acuerdos establecidos en su aula.			
	11. Reconoce la importancia de los acuerdos en el aula para mejorar la convivencia.			
	12. Expresa cómo se siente cuando se cumplen los acuerdos en su aula.			
	13. Comunica ante el incumplimiento de los acuerdos establecidos en su aula.			
Maneja conflictos de manera constructiva	14. Expresa con sus palabras, que los conflictos se pueden solucionar.			
	15. Utiliza los acuerdos de aula para resolver conflictos.			
	16. Dialoga de manera pacífica para resolver los conflictos con los que se enfrenta.			
	17. Respeta los acuerdos tomados en el aula para resolver conflictos.			
Participa en acciones que promueven el bienestar común	18. Asume responsabilidades para conservar el aula limpia y ordenada.			
	19. Ordena y guarda los materiales después de utilizarlos en cada actividad.			
	20. Colabora con el cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos a nivel de aula y la institución educativa.			

Anexo 3: Ficha Técnica

Nombre original del instrumento:	Ficha de observación
Autor y año:	Pajuelo Oroya Janet Luisa, 2023.
Objetivo del instrumento:	Este instrumento tiene como fin, obtener información sobre la variable convivencia escolar.
Usuarios:	Estudiantes de 5 años de un Jardín Chimbote.
Forma de administración o modo de aplicación:	La aplicación del instrumento, se da mediante la observación directa.
Validez:	La validación del instrumento, fue determinado mediante la opinión de tres profesionales de la especialidad de educación inicial, quienes después de analizar con detalle cada uno de los ítems en cuanto a la relevancia, pertinencia y claridad, llegaron a la conclusión de que este instrumento es apropiado para la evaluación y medición de la variable, por lo tanto, puede ser aplicado para la muestra seleccionada.
Confiabilidad	Para probar la confiabilidad del instrumento, se determinó con la aplicación de una prueba piloto a un grupo de estudiantes con similares características a la población, luego los datos obtenidos fueron procesados y analizados mediante del programa SPSS, obteniéndose un valor de Alfa de Alfa de Cronbach 0.869, quiere decir que la confiabilidad del instrumento es alta.

Anexo 4: Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
V.I Juegos cooperativos	Para Garaigordobil (2005) los juegos cooperativos son aquellos en el que los participantes brindan y reciben apoyo de todos para lograr un fin en común y lograr la meta final.	Esta variable al ser la independiente, fue aplicado mediante un taller propuesto por Renteria (2020), al cual se hizo las adaptaciones y los ajustes necesarios para ser aplicado a esta muestra. Este taller constó de 12 sesiones teniendo en cuenta los tres momentos pedagógicos: Inicio, desarrollo y cierre. Cada sesión fue evaluada a través de una escala de valoración. Este taller juegos cooperativos tendrá como fin mejorar la convivencia de los estudiantes.	Planificación de sesiones		- Selección, adaptación y planificación de los juegos siguiendo la estructura del taller. - Carta de presentación ante directora de la institución. - Presentación del taller y coordinación con la docente de aula para definir las fechas.	Escala de valoración	Ordinal C B A
			Ejecución de sesiones		1. ¡Te paso la bomba! 2. ¡El globo prisionero! 3. ¡Cruzamos el lago encantado! 4. ¡Bailamos al ritmo de la canción! 5. “Hoy me convierto en un payasito” 6. “Mi cuerpito en movimiento” 7. “Viajeros del tren” 8. “La gallinita ciega” 9. ¡Salvemos al globo! 10. “Carrera de pelotas y cucharas” 11. ¡Atrápenlo ya! 12. ¡A romper el globo!		
			Evaluación de sesiones		La evaluación de los estudiantes se realizó durante los tres momentos: Inicio, Desarrollo y Cierre, mediante la observación y se registró en una escala valorativa.		

V.D. Convivencia escolar	Para el Ministerio de Educación Nacional (2013) “Se refiere al conjunto de relaciones que ocurren entre las personas que hacen parte de la comunidad educativa, el cual debe enfocarse en el logro de los objetivos educativos y su desarrollo integral” (p. 25).	La variable convivencia fue medido a través de una ficha de observación, teniendo en cuenta las 4 dimensiones, este a su vez estuvo compuesto por 20 ítems. Asimismo, para valorar lo observado se empleó la escala valorativa de: • Nunca (1) • A veces (2) • Siempre (3) Los resultados obtenidos se organizaron de la siguiente manera: Inicio: puntaje del 20-33 Proceso: puntaje del 34-47 Logrado: puntaje del 48- 60	Interactúa con todas las personas.	Muestra respeto hacia los demás	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Ficha de observación	Ordinal Inicio Proceso Logrado
				Es amable			
				Es solidario			
			Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Es participativo	8, 9, 10, 11, 12, 13		
				Demuestra compromiso			
				Es comunicativo			
			Maneja conflicto de manera constructiva.	Es capaz de manejar conflictos	14, 15, 16, 17		
			Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Es responsable	18, 19, 20		
				Es ordenado			
				Es colaborativo			

Anexo 5: Validación de juicio de expertos

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg: Karin Araceli Valverde Reyes

Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **ficha de observación**, diseñado por **Pajuelo Oroya Janet Luisa**, cuyo propósito **es medir el nivel de convivencia escolar**, el cual será aplicado a estudiantes **de 5 años**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL JARDÍN N° 1546, CHIMBOTE, 2023. Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Nº	DIMENSIONES/ ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ²		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión: Interactúa con todas las personas							
1	Se expresa con respeto ante una situación que le afecta a él o a sus compañeros.	X		X		X		
2	Usa expresiones amables para dirigirse a sus compañeros y a su docente.	X		X		X		
3	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que se realiza dentro y fuera del aula.	X		X		X		
4	Es capaz de identificar aquellas situaciones y comportamientos negativos que dificultan la convivencia en el aula.	X		X		X		
5	Llama a sus compañeros por su nombre, asimismo pide que lo llamen por su nombre.	X		X		X		
6	Es respetuoso con la opinión de sus compañeros.	X		X		X		
7	Es solidario y empático con sus compañeros.	X		X		X		
	Dimensión: Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se expresa sobre las conductas y situaciones que le generan temor, vergüenza, inseguridad o desagrado.	X		X		X		
9	Participa en la elaboración de las normas y acuerdos de su aula.	X		X		X		
10	Respeto y cumple con los acuerdos establecidos en su aula.	X		X		X		
11	Reconoce la importancia de los acuerdos en el aula para mejorar la convivencia.	X		X		X		
12	Expresa cómo se siente cuando se cumplen los acuerdos en su aula.	X		X		X		
13	Comunica ante el incumplimiento de los acuerdos establecidos en su aula.	X		X		X		
	Dimensión: Maneja conflicto de manera constructiva.	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Expresa con sus palabras, que los conflictos se pueden solucionar.	X		X		X		
15	Utiliza los acuerdos de aula para resolver conflictos.	X		X		X		

16	Dialoga de manera pacífica para resolver los conflictos con los que se enfrenta.	X		X		X		
17	Respeto los acuerdos tomados en el aula para resolver conflictos.	X		X		X		
	Dimensión: Participa en acciones que promueven el bienestar común	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Asume responsabilidades para conservar el aula limpia y ordenada.	X		X		X		
19	Ordena y guarda los materiales después de utilizarlos en cada actividad.	X		X		X		
20	Colabora con el cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos a nivel de aula y la institución educativa.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El Instrumento es suficiente para medir la variable de estudio.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del experto validador: Mg: Karin Araceli Valverde Reyes

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Karin Araceli Valverde Reyes, con Documento Nacional de Identidad N° 46199018, de profesión Licenciada en Educación Inicial, grado académico de Maestra en Psicología Educativa, con el siguiente código de Colegiatura CPP 0902153428 labor que ejerzo actualmente como Docente contratada, en la Institución Educativa 81776 “Los Laureles” de Nivel Inicial.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **ficha de observación**, cuyo propósito es medir **el nivel de convivencia escolar**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **5 años**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El Instrumento es suficiente para medir la variable de estudio.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ☒ [X]

Aplicable después de corregir ☐ []

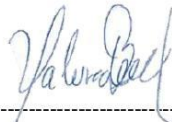
No aplicable ☐ []

Mg: Karin Araceli Valverde Reyes

DNI: 46199018

Especialidad del validador: Maestra en Psicología Educativa

Trujillo, a los 29 días del mes de noviembre de 2022



Mg. Karin Araceli Valverde Reyes
CPP 0902153428

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Rondón Monzón Edith Yulissa

Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **ficha de observación**, diseñado por **Pajuelo Oroya Janet Luisa**, cuyo propósito es **medir el nivel de convivencia escolar**, el cual será aplicado a estudiantes **de 5 años**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL JARDÍN N° 1546, CHIMBOTE, 2023. Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Nº	DIMENSIONES/ ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ²		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión: Interactúa con todas las personas							
1	Se expresa con respeto ante una situación que le afecta a él o a sus compañeros.	X		X		X		
2	Usa expresiones amables para dirigirse a sus compañeros y a su docente.	X		X		X		
3	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que se realiza dentro y fuera del aula.	X		X		X		
4	Es capaz de identificar aquellas situaciones y comportamientos negativos que dificultan la convivencia en el aula.	X		X		X		
5	Llama a sus compañeros por su nombre, asimismo pide que lo llamen por su nombre.	X		X		X		
6	Es respetuoso con la opinión de sus compañeros.	X		X		X		
7	Es solidario y empático con sus compañeros.	X		X		X		
	Dimensión: Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se expresa sobre las conductas y situaciones que le generan temor, vergüenza, inseguridad o desagrado.	X		X		X		
9	Participa en la elaboración de las normas y acuerdos de su aula.	X		X		X		
10	Respeto y cumple con los acuerdos establecidas en su aula.	X		X		X		
11	Reconoce la importancia de los acuerdos en el aula para mejorar la convivencia.	X		X		X		
12	Expresa cómo se siente cuando se cumplen los acuerdos en su aula.	X		X		X		
13	Comunica ante el incumplimiento de los acuerdos establecidos en su aula.	X		X		X		
	Dimensión: Maneja conflicto de manera constructiva.	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Expresa con sus palabras, que los conflictos se pueden solucionar.	X		X		X		
15	Utiliza los acuerdos de aula para resolver conflictos.	X		X		X		
16	Dialoga de manera pacífica para resolver los conflictos con los que se enfrenta.	X		X		X		

17	Respetar los acuerdos tomados en el aula para resolver conflictos.	X		X		X		
	Dimensión: Participa en acciones que promueven el bienestar común	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Asume responsabilidades para conservar el aula limpia y ordenada.	X		X		X		
19	Ordena y guarda los materiales después de utilizarlos en cada actividad.	X		X		X		
20	Colabora con el cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos a nivel de aula y la institución educativa.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems si son suficientes para cada dimensión del instrumento.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador: Mg: Rondón Monzón Edith Yulissa

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Rondón Monzón Edith Yulissa, con Documento Nacional de Identidad N° 40742391, de profesión Licenciada en Educación Inicial, grado académico de magister, con código de colegiatura 0540742391, labor que ejerzo actualmente como docente de Educación Inicial, en la I.E. 1580 Huambacho la Huaca, distrito de Samanco, Ancash.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **ficha de observación**, cuyo propósito es medir **el nivel de convivencia escolar**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **5 años**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems si son suficientes para cada dimensión del instrumento.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Mg: Rondón Monzón Edith Yulissa

DNI: 40742391

Especialidad del validador: Educación Inicial

Trujillo, a los 24 días del mes de abril de 2023



Firma del Experto Informante

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra

Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **ficha de observación**, diseñado por **Pajuelo Oroya Janet Luisa**, cuyo propósito es **medir el nivel de convivencia escolar**, el cual será aplicado a estudiantes **de 5 años**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL JARDÍN N° 1546, CHIMBOTE, 2023. Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

LEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

N°	DIMENSIONES/ ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ²		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión: Interactúa con todas las personas							
1	Se expresa con respeto ante una situación que le afecta a él o a sus compañeros.	x		x		x		
2	Usa expresiones amables para dirigirse a sus compañeros y a su docente.	x		x		x		
3	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que se realiza dentro y fuera del aula.	x		x		x		
4	Es capaz de identificar aquellas situaciones y comportamientos negativos que dificultan la convivencia en el aula.	x		x		x		
5	Llama a sus compañeros por su nombre, asimismo pide que lo llamen por su nombre.	x		x		x		
6	Es respetuoso con la opinión de sus compañeros.	x		x		x		
7	Es solidario y empático con sus compañeros.	x		x		x		
	Dimensión: Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se expresa sobre las conductas y situaciones que le generan temor, vergüenza, inseguridad o desagrado.	x		x		x		
9	Participa en la elaboración de las normas y acuerdos de su aula.	x		x		x		
10	Respeto y cumple con los acuerdos establecidos en su aula.	x		x		x		
11	Reconoce la importancia de los acuerdos en el aula para mejorar la convivencia.	x		x		x		
12	Expresa cómo se siente cuando se cumplen los acuerdos en su aula.	x		x		x		
13	Comunica ante el incumplimiento de los acuerdos establecidos en su aula.	x		x		x		
	Dimensión: Maneja conflicto de manera constructiva.	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Expresa con sus palabras, que los conflictos se pueden solucionar.	x		x		x		
15	Utiliza los acuerdos de aula para resolver conflictos.	x		x		x		

16	Dialoga de manera pacífica para resolver los conflictos con los que se enfrenta.	x		x		x		
17	Respeto los acuerdos tomados en el aula para resolver conflictos.	x		x		x		
	Dimensión: Participa en acciones que promueven el bienestar común	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Asume responsabilidades para conservar el aula limpia y ordenada.	x		x		x		
19	Ordena y guarda los materiales después de utilizarlos en cada actividad.	x		x		x		
20	Colabora con el cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos a nivel de aula y la institución educativa.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del experto validador: Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra, con Documento Nacional de Identidad N° 03848428, de profesión Docente, grado académico de Dr. en Educación, con código de colegiatura 320165, labor que ejerzo actualmente como docente, en la Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **ficha de observación**, cuyo propósito es medir **el nivel de convivencia escolar**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **5 años**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	x				
Amplitud del contenido a evaluar.	x				
Congruencia con los indicadores.	x				
Coherencia con las dimensiones.	x				

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ☒ [x]

Aplicable después de corregir ☐ []

No aplicable ☐ []

Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI N° 03848428

Especialidad del validador: Dra. en Educación-especialidad.

Trujillo, a los 26 días del mes de mayo de 2023



Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra.

Firma del Experto Informante

Prueba piloto para la comprobar la confiabilidad del instrumento

N°	NIVEL DE CONVIVENCIA ESCOLAR																			
	D1							D2						D3				D4		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3
2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2
3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3
5	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3
6	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2
7	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3
8	1	1	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3
9	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
10	2	1	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3

➔ **Fiabilidad**

[ConjuntoDatos0]

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,869	20

Anexo 6: Declaración Jurada

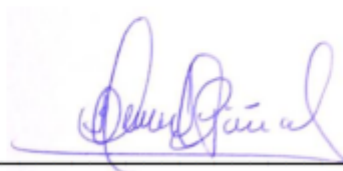
DECLARACIÓN JURADA

Yo, Janet Luisa Pajuelo Oroya con DNI 76844439, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: "JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UN JARDÍN, CHIMBOTE, 2023"

Declaramos bajo juramento:

- Que la tesis cuenta con autorización verbal de la directora de la II.EE N° 1546 "La Victoria" del distrito Chimbote de la provincia del Santa, del Departamento Áncash, así mismo, no se está vulnerando la reserva de los participantes, quienes de manera voluntario y anónima, fueron parte de la muestra de mi investigación.
- Que según la Ley 29733, "Ley de protección de datos personales", se esta respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada "JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UN JARDÍN, CHIMBOTE, 2023".

En la Ciudad de Chimbote, 05 de mayo del 2023



Pajuelo Oroya, Janet Luisa

DNI: 76844439

Anexo 7: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

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

Chimbote, 03 de junio del 2023

*LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1546 “LA VICTORIA”,
DISTRITO DE CHIMBOTE, PROVINCIA DEL SANTA, DEPARTAMENTO DE
ANCASH, A TRAVÉS DE ESTA CARTA;*

OTORGA AUTORIZACIÓN

A la señorita, **Pajuelo Oroya Janet Luisa**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, identificada con DNI N° **76844439**, para la aplicación del instrumento de recolección de datos de su investigación denominado: *“JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL JARDÍN N° 1546, CHIMBOTE, 2023”*, en la Institución Educativa N° 1546 “La Victoria”, en las aulas de 5 años, sección Ingeniosos (grupo experimental) y sección Descubridores (grupo control). Luego de la aplicación del instrumento, procederá a aplicar un taller de juegos cooperativos, que consta de 12 sesiones.

Atentamente,



Mg. Luz Marina Rios Mimbela
C M 1032862317
DIRECTORA I.E. 1546 - LA VICTORIA

Luz Marina Rios Mimbela
Directora de la I.E. N° 1546 “La Victoria”

Base de datos de la variable

No	D1: Interactúa con todas las personas.				D2: Construye normas y asume acuerdos y leyes.				D3: Maneja conflictos de manera constructiva.			
	Pre-Prueba	Post-Prueba	Pre-Prueba	Post-Prueba	Pre-Prueba	Post-Prueba	Pre-Prueba	Post-Prueba	Pre-Prueba	Post-Prueba	Pre-Prueba	Post-Prueba
1	13	13	13	19	10	11	11	17	7	8	6	11
2	13	12	13	19	11	11	11	16	7	7	7	11
3	10	9	10	15	8	8	8	13	6	5	6	8
4	13	13	13	19	11	11	10	17	7	7	6	11
5	10	9	10	15	8	8	8	13	6	5	6	8
6	8	7	8	12	7	6	7	10	4	4	5	7
7	12	12	12	18	10	10	10	15	7	7	7	10
8	11	11	11	17	10	9	10	16	6	6	6	10
9	13	12	13	19	11	11	11	16	7	6	7	11
10	12	11	11	17	10	10	10	15	7	6	6	10
11	13	12	13	19	11	11	11	16	7	7	7	11
12	13	13	13	19	11	11	11	17	7	6	7	11
13	10	10	10	15	9	9	9	13	6	6	6	9
14	13	12	12	19	11	10	11	16	7	7	7	11
15	12	12	12	18	10	10	10	15	7	7	7	10
16	12	13			10	11			7	7		

D4. Participa en acciones que promueven el bien común.				Variable: Convivencia escolar.			
Pre- Prueba	Post- Prueba	Pre- Prueba	Post- Prueba	Pre- Prueba	Post- Prueba	Pre- Prueba	Post- Prueba
6	5	4	9	36	37	34	56
5	5	5	9	36	35	36	55
4	4	6	6	28	26	30	42
6	5	4	8	37	36	33	55
4	4	4	9	28	26	28	45
3	3	3	5	22	20	23	34
5	6	5	9	34	35	34	52
5	5	5	7	32	31	32	50
5	5	6	8	36	34	37	54
5	6	7	7	34	33	34	49
5	5	5	9	36	35	36	55
6	5	8	9	37	35	39	56
4	4	4	8	29	29	29	45
5	5	5	9	36	34	35	55
5	5	5	9	34	34	34	52
5	5			34	36		

Anexo 9: Sesiones de aprendizaje
TALLER – JUEGOS COOPERATIVOS

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|--------------------------|----------------------------------|
| 1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA | : N° 1546 “LA VICTORIA” |
| 2. LUGAR | : LA VICTORIA |
| 3. DIRECTORA | : LUZ MARINA RIOS MIMBELA |
| 4. EDAD | : 5 AÑOS |
| 5. SECCIÓN | : LOS INGENIOSOS |
| 6. DOCENTE DE AULA | : ALICIA KORINA VELASQUEZ MALAGA |

II. TÍTULO DEL TALLER : ¡QUE DIVERTIDO ES JUGAR CON MIS AMIGOS!

III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En la Institución Educativa N° 11545 “La Victoria”, durante las practicas se ha podido observar los niños y niñas de 5 años del aula los Ingeniosos no socializan con todos sus compañeros, cada uno forma sus grupos de amigos dejando de lado y excluyendo a los demás, algunos muestran actitudes de agresividad, son intolerantes, no respetan y no cumplen los acuerdos establecidos en el aula, se enfadan con facilidad y discuten entre ellos. Si no se intervienen ante estas actitudes y comportamientos de los niños, posteriormente puede influir de manera considerable en su desarrollo como persona, en sus relaciones con los demás. Este ambiente también puede ser desfavorable para el normal desarrollo de las sesiones y demás actividades, por ende, no se logre los aprendizajes esperados. Frente a esta situación, se ha visto conveniente llevar a cabo este taller de juegos cooperativos denominado **¡Que divertido es jugar con mis amigos!**, con el propósito de mejorar la convivencia escolar de este grupo de estudiantes.

IV. PRODUCTO:

Juegan cooperativamente

V. DURACIÓN: 05 de junio 07 de julio del 2023

VI. APRENDISAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS 5 AÑOS	CRITERIOS
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN ❖ INTERACTÚA CON TODAS LAS PERSONAS. ❖ CONSTRUYE NORMAS, Y ASUME ACUERDOS Y LEYES. ❖ PARTICIPA EN ACCIONES QUE PROMUEVEN EL BIENESTAR COMÚN.	❖ 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. ❖ Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información. ❖ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. ❖ Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. ❖ Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.	❖ Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD ❖ COMPRENDE SU CUERPO. ❖ SE EXPRESA CORPORALMENTE	❖ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. ❖ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a	❖ Juega de manera autónoma realizando movimientos como corre, salta, gatea, gira, etc. Con relación al espacio y objetos realizando acciones y movimiento de coordinación óculo manual óculo podal y lo representa gráficamente.

	los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. ✧ Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. ✧ Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	✧ Menciona y representa las partes de su cuerpo cambios y sensaciones de acuerdo a la actividad física que realiza.
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA ✧ OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL. ✧ INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL. ✧ ADECÚA, ORGANIZA Y DESARROLLA EL TEXTO DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA. ✧ UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA. ✧ INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES. ✧ REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL.	✧ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. ✧ Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. ✧ Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. ✧ Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. ✧ Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas	✧ Menciona sus necesidades emociones e intereses utilizando palabras de uso frecuente, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su intención y propósito al participar en conversaciones o escuchar diversos textos haciendo preguntas de la información obtenida esperando su turno para hablar.

	orales. ✧ Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve	
--	---	--

VII. ORGANIZACIÓN SECUENCIAL DE LAS SESIONES

Nº	NOMBRE DE LA SESIÓN	MATERIAES Y/O RECURSOS	CRONOGRAMA
01	¡TE PASO LA BOMBA!	✧ Parlante ✧ Canciones ✧ USB ✧ Pelotas ✧ Cajas y cartones ✧ Cintas ✧ Silbato ✧ Señales de transito ✧ Pandereta ✧ Disfraz de payaso ✧ Globos ✧ Huevos de tecnopor ✧ Cucharas de plástico ✧ Cestas ✧ Sabana ✧ Ovillos de hilo ✧ Cinta masking ✧ Tizas ✧ Bolsas ✧ Hojas bond ✧ Lápiz ✧ Colores y plumones	Lunes 05 de junio
02	¡EL GLOBO PRISIONERO!		Miércoles 07 de junio
03	¡CRUZAMOS EL LAGO ENCANTADO!		Martes 13 de junio
04	¡BAILAMOS AL RITMO DE LA CANCIÓN!		Viernes 16 de junio
05	“HOY ME CONVIERTO EN UN PAYASITO”		Lunes 19 de junio
06	“MI CUERPITO EN MOVIMIENTO”		Miércoles 21 de junio
07	“VIAJEROS DEL TREN”		Viernes 23 de junio
08	“LA GALLINITA CIEGA”		Lunes 26 de junio
09	¡SALVEMOS AL GLOBO!		Martes 27 de junio
10	“CARRERA DE PELOTAS Y CUCHARAS”		Miércoles 28 de junio
11	¡ATRÁPENLO YA!		Lunes 03 de julio
12	¡A ROMPER EL GLOBO!		Jueves 06 de julio

VIII. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN: La evaluación será permanente, es decir durante los tres momentos (inicio, desarrollo y cierre) y se hará por medio de la observación y se registrará en una escala valorativa.

¡TE PASO LA BOMBA!



I. FECHA: 05 de junio de 2023

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN ✦ INTERACTÚA CON TODAS LAS PERSONAS. ✦ CONSTRUYE NORMAS, Y ASUME ACUERDOS Y LEYES. ✦ PARTICIPA EN ACCIONES QUE PROMUEVEN EL BIENESTAR COMÚN.	✦ 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.	✦ Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.	Se integra a sus compañeros de aula para realizar las actividades de juego "Te paso la bomba".

III. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - Calentamiento: A través de una canción realizamos aeróbicos. - Presentación del material: Presentamos la pelota y preguntamos: ¿Para qué habré traído la pelota?, ¿Qué creen que haremos?, ¿Qué pueden hacer ustedes? Los niños comentan y comparten sus ideas. - Se declara el nombre de la sesión: "¡Te paso la bomba!". Y se les explica las reglas que tienen que cumplir para poder trabajar.	Diálogo Canción

DESARROLLO (30 min)	El juego consiste en que, al momento que inicia el temporizador de la bomba deben pasarse la pelota. Vamos a imaginar que ésta pelota es una bomba, por eso deben de pasar cuidando que no caiga al piso. Cuando el temporizador termina, se escucha que la bomba explota y el niño que queda con la pelota en la mano tiene que cantar, bailar o decir una adivinanza.	Parlante Pelota Papel bond Colores
CIERRE (5 min)	- Relajación: Al finalizar el juego, los niños se relajan mediante ejercicios de respiración. - Verbalización: Los niños comentan a través de estas interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Les gustó este juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otro juego les gustaría jugar? - Regresamos al aula y los niños dibujan lo que más les llamó la atención.	

ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.		
			A	B	C
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

16				
17				
18				

¡EL GLOBO PRISIONERO!



- I. **FECHA:** 07 de junio de 2023
 II. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN ✦ INTERACTÚA CON TODAS LAS PERSONAS. ✦ CONSTRUYE NORMAS, Y ASUME ACUERDOS Y LEYES. ✦ PARTICIPA EN ACCIONES QUE PROMUEVEN EL BIENESTAR COMÚN.	✦ 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.	✦ Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.	Acepta como grupo a sus compañeros que se les designa para realizar las actividades de juego “El globo prisionero”.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - Realizamos calentamiento a través de aeróbicos. - Presentación del material: globos, cintas y cajas de clores. Preguntamos: ¿Para qué habré traído estas cosas?, ¿Qué creen que haremos? ¿Ustedes que harían con estos materiales? Los estudiantes comentan y comparten las ideas que tienen. - Se declara el nombre de la sesión: “¡El globo prisionero!”. Y les explicamos las reglas que tienen que cumplir en este juego.	Diálogo Canción

DESARROLLO (30 min)	Formamos grupos de 4, a cada uno se les asigna un color diferente, les explicamos que este juego consiste en que por parejas deben cooperar para poder trasladar los globos de un lugar a otro con diferentes partes del cuerpo menos con la mano y hacerlo llegar hasta la caja del color de su equipo. Damos un tiempo determinado y cuando termine el equipo que tenga más globos será quien gane.	Globos de colores Cintas de colores
CIERRE (5 min)	- Relajación: Al finalizar el juego, los niños se relajan mediante ejercicios de respiración. - Verbalización: Los niños comentan a través de estas interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otro juego les gustaría jugar? - Regresamos al aula y los niños dibujan lo que más les llamó la atención.	Cajas de colores Papel bond Colores

ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.		
			A	B	C
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					

14				
15				
16				
17				
18				

¡CRUZAMOS EL LAGO ENCANTADO!



- I. **FECHA:** 13 de junio de 2023
 II. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN ✧ INTERACTÚA CON TODAS LAS PERSONAS. ✧ CONSTRUYE NORMAS, Y ASUME ACUERDOS Y LEYES. ✧ PARTICIPA EN ACCIONES QUE PROMUEVEN EL BIENESTAR COMÚN.	✧ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	✧ Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.	Respeta y cumple los acuerdos establecidos durante las actividades del juego "Cruzamos el lago encantado".

III. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - Realizamos calentamiento a través de aeróbicos. - Presentamos los materiales: pedazos de cartón y cintas de diferentes colores. Preguntamos: ¿Para qué habré traído estas cosas?, ¿Qué creen que haremos? ¿Ustedes que harían con estos objetos? ¿Para qué nos servirá el cartón? Los estudiantes comentan y comparten las ideas que tienen.	Parlante

	- Se declara el nombre de la sesión: “ ¿Cruzamos el lago encantado! ”. Y les explicamos las reglas que tienen que cumplir durante el juego.	Diálogo Canción Pedazos de cartón Cintas de colores
DESARROLLO (30 min)	Formamos grupos de entre 3 y 4 niños. Les contamos que estamos al frente de un lado, y este está lleno cocodrilos, pirañas y muchos bichos que nos pueden comer si pisamos fuera del cartón. Debemos cruzar este lago de esta orilla a otra, solamente con la ayuda de estos pedazos de cartones, al cual vamos a pisar e ir moviendo conforme avanzamos, pero no debemos pisar fuera de ella. Si un niño llega a tocar el lago con sus pies, el grupo empieza nuevamente desde la orilla. Llenado a la orilla todos los grupos se reúnen.	Canción Papel bond Colores
CIERRE (5 min)	- Relajación: Al finalizar el juego, los niños se relajan mediante ejercicios de respiración. - Verbalización: Los niños comentan a través de estas interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otro juego les gustaría jugar? - Regresamos al aula y los niños dibujan lo que más les llamó la atención.	

ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.		
			A	B	C
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					

10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

¡BAILANDO AL RITMO DE UNA CANCIÓN!



I. FECHA: 16 de junio de 2023

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD ✧ COMPRENDE SU CUERPO. ✧ SE EXPRESA CORPORALMENTE.	✧ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	✧ Juega de manera autónoma realizando movimientos como corre, salta, gatea, gira, etc. Con relación al espacio y objetos realizando acciones y movimiento de coordinación óculo manual óculo podal y lo representa gráficamente.	Participa de forma activa y con entusiasmo durante las actividades de juego “Bailamos al ritmo de una canción”.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - Realizamos calentamiento a través de una canción realizamos aeróbicos. - Presentamos los materiales: silbato, cintas de colores, pandereta. Preguntamos: ¿Para qué creen que habré traído estas cosas?, ¿Qué creen que haremos? ¿Ustedes que harían con estos materiales? Los niños comentan y comparten las ideas que tienen. - Se declara el nombre de la sesión: “¡Bailando a ritmo de una canción!”. Y les explicamos las reglas que tienen que cumplir en este juego.	Parlante Diálogo Canción
DESARROLLO (30 min)	Previamente la docente con las cintas de colores formará tres cuadrados en el patio. Asimismo, formará tres equipos con distintos colores de cintas en sus manos. Luego les explicamos a los niños que este juego consistirá: en que van a cantar y bailar al ritmo de una canción acompañado de la pandereta, tienen que desplazarse por todo el espacio y cuando escuchen sonar el silbato, se dirigen al cuadrado que les corresponde ayudando a que ninguno del equipo se quede fuera de ella.	Pandereta Silbato Cinta de colores
CIERRE (5 min)	- Relajación: Al finalizar el juego, los niños se relajan mediante ejercicios de respiración. - Verbalización: Los estudiantes comentan a través de estas interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otro juego les gustaría jugar? - Regresamos al aula y los niños plasman mediante un dibujo el momento que más les gustó.	Canción Papel bond Colores

ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	Juega de manera autónoma realizando movimientos como corre, salta, gatea, gira, etc. Con relación al espacio y objetos realizando acciones y movimiento de coordinación óculo manual óculo podal y lo representa gráficamente.		
			A	B	C
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					

09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

¡HOY SOY UN PAYASITO!



- I. **FECHA:** 19 de junio de 2023
 II. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA ✦ OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL. ✦ INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL. ✦ ADECÚA, ORGANIZA Y DESARROLLA EL TEXTO DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA. ✦ UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA. ✦ INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES. ✦ REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL.	✦ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. ✦ Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer.	✦ Menciona sus necesidades, emociones e intereses utilizando palabras de uso frecuente, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su intención y propósito al participar en conversaciones o escuchar diversos textos haciendo preguntas de la información obtenida esperando su turno para hablar	Expresa su experiencia vivida durante las actividades del juego "Hoy soy un payasito", haciendo uso de lenguaje verbal y no verbal.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

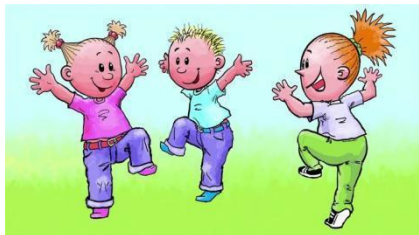
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - Realizamos calentamiento a través de una canción realizamos aeróbicos. - Presentamos los materiales: disfraz de payaso y globos. Preguntamos: ¿Para qué habré traído este disfraz?, ¿Qué creen que haremos? ¿Ustedes que harían con estos materiales? Los niños comentan y comparten las ideas que tienen. - Se declara el nombre de la sesión: “¡Hoy soy un payasito!”. Y les explicamos las reglas que tienen que cumplir en este juego.	Parlante Diálogo Disfraz de payasito Pelotitas de colores Canción Papel bond Colores
DESARROLLO (30 min)	Elegimos a dos niños(as) para que se pongan el disfraz del payasito. Después, la docente divide a los niños en dos quipos y les explica que el juego se trata de que cada equipo tenga una bolsa de pelotas, y que mientras el payasito baila al ritmo de una canción, ellos tendrán que encestar las pelotitas dentro del pantalón del payasito. El primer niño que salga, tendrá que darle pase al siguiente tocándole la mano, y así irán saliendo todos los compañeros hasta que no queden más pelotitas, el grupo que haya encestado más pelotas será el victorioso.	
CIERRE (5 min)	- Relajación: Al finalizar el juego, los niños se relajan mediante ejercicios de respiración. - Verbalización: Los niños comentan a través de estas interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otro juego les gustaría jugar? - Regresamos al aula y los niños dibujan lo que más les llamó la atención.	

ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	Menciona sus necesidades emociones e intereses utilizando palabras de uso frecuente, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su intención y propósito al participar en conversaciones o escuchar diversos textos haciendo preguntas de la información obtenida esperando su turno para hablar		
			A	B	C
01					
02					
03					
04					
05					
06					

07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

¡MI CUERPO EN MOVIMIENTO!



- I. **FECHA:** 21 de junio de 2023
 II. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN ✦ INTERACTÚA CON TODAS LAS PERSONAS. ✦ CONSTRUYE NORMAS, Y ASUME ACUERDOS Y LEYES. ✦ PARTICIPA EN ACCIONES QUE PROMUEVEN EL BIENESTAR COMÚN.	✦ Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.	✦ Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.	Colabora con el cuidado del espacio, materiales y recursos utilizados durante la actividad del juego “Mi cuerpo en movimiento”.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - Realizamos calentamiento a través de una canción realizamos aeróbicos. - Presentamos los materiales: cintas, cajas y pelotas de colores. Preguntamos: ¿Para qué habré traído estas cosas?, ¿Qué creen que haremos? ¿Ustedes que harían? ¿Para qué nos servirá el cartón? Los estudiantes comentan y comparten las ideas que tienen al respecto. - Se declara el nombre de la sesión: “¡Mi cuerpo en movimiento!”. Y les explicamos las reglas que tienen que cumplir durante el juego.	Parlante Diálogo Canción Cintas Pelotas Cajas Papel bond Colores
DESARROLLO (30 min)	Separamos a los niños en tres equipos. A un equipo le colocaremos cinta azul, al otro equipo cinta de color rojo y el ultimo equipo cinta de color verde. Les decimos que ellos tienen que moverse y bailar al son de la canción y cuando la docente para la canción ellos tienen que correr para agarrar una pelota y colocarlo en la caja del color de su equipo, el equipo que haya llenado más pelotitas será quienes ganen.	
CIERRE (5 min)	- Relajación: Culminando el juego, los niños se relajan mediante ejercicios de respiración. - Verbalización: Los niños comentan a través de estas interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué otro juego les gustaría jugar? - Regresamos al aula y los niños dibujan lo que más les llamó la atención.	

ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.		
			A	B	C
01					
02					
03					
04					
05					

06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

“VIAJEROS DEL TREN”



- I. **FECHA:** 23 de junio de 2023
 II. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN ✧ INTERACTÚA CON TODAS LAS PERSONAS. ✧ CONSTRUYE NORMAS, Y ASUME ACUERDOS Y LEYES.	✧ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las	✧ Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.	Respeta y cumple los acuerdos establecidos durante la actividad del juego “Viajeros del tren”.

✧ PARTICIPA EN ACCIONES QUE PROMUEVEN EL BIENESTAR COMÚN.	normas de convivencia asumidos.		
---	---------------------------------	--	--

III. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - Realizamos calentamiento a través de una canción realizamos aeróbicos. - Presentamos los materiales: imágenes con señales de tránsito, silbato. Preguntamos: ¿Para qué habré traído estas cosas?, ¿Qué creen que haremos? ¿Ustedes que harían con estos materiales? ¿Para qué sirven las señales de tránsito? Los niños comentan y comparten sus ideas. - Se declara el nombre de la sesión: El juego que vamos a jugar el día de hoy se llama “¡Viajeros del tren!”. Y les explicamos los acuerdos que tienen que cumplir durante el juego.	Parlante Diálogo
DESARROLLO (30 min)	La profesora forma a los estudiantes en 3 equipos, y les dice que cada equipo formado debe transformarse en un tren sosteniéndose de la espalda del compañero. Se coloca a los equipos en distintas ubicaciones del patio. En seguida les indicamos que cuando escuchen un pitido, el tren tiene que avanzar para adelante, con dos pitidos el tren se detiene, y con tres pitidos el tren tendrá que retroceder. Cuando escuchen a la docente decir ¡Cambiooo! Todos deberán separarse y formar un nuevo tren con otros compañeros.	Silbato Señales de tránsito
CIERRE (5 min)	- Relajación: Al finalizar el juego, los niños se relajan mediante ejercicios de respiración. - Verbalización: Los niños comentan a través de estas interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otro juego les gustaría jugar? - Regresamos al aula y los niños dibujan lo que más les llamó la atención.	Papel bond Colores

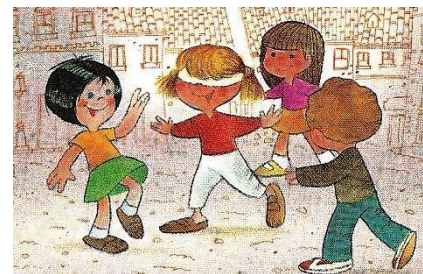
ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.		
			A	B	C
01					
02					
03					

04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

¡LA GALLINITA CIEGA!

- I. **FECHA:** 26 de junio de 2023
 II. **APRENDIZAJES ESPERADOS**



COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
-------------	-----------	----------	-----------

SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA ✧ OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL. ✧ INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL. ✧ ADECÚA, ORGANIZA Y DESARROLLA EL TEXTO DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA. ✧ UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA. ✧ INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES. ✧ REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL.	✧ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. ✧ Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer.	✧ Menciona sus necesidades emociones e intereses utilizando palabras de uso frecuente, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su intención y propósito al participar en conversaciones o escuchar diversos textos haciendo preguntas de la información obtenida esperando su turno para hablar	Expresa su experiencia vivida durante las actividades del juego “La gallinita ciega”, haciendo uso de lenguaje verbal y no verbal.
---	--	---	--

III. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - Realizamos calentamiento a través de una canción realizamos aeróbicos. - Presentamos el material: un pañuelo y preguntamos: ¿Para qué habré traído este pañuelo?, ¿Qué creen que haremos con ella? ¿Ustedes que harían? Los niños comentan y comparten las ideas que tienen. - Se declara el nombre de la sesión: El día de hoy vamos a jugar a la “¡Gallinita ciega!”. Y les explicamos las reglas que tienen que cumplir en este juego.	Equipo Diálogo Canción Pañuelo Canción Papel bond Colores
DESARROLLO (30 min)	Escogemos a un niño/a, para que sea la gallinita ciega y le vendamos los ojos. Los demás niños se ubican en distintos espacios. Giramos al pequeño que esta vendado los ojos y él intentará atrapar a sus amigos, mientras ellos bailan y le hablan. Y cuando la gallinita ciega haya atrapado a un compañero, el tendrá que adivinar quien es y si acierta, ahora el tendrá que ser la gallinita ciega. La docente crea espacios para que todos los niños participen en este juego.	
CIERRE (5 min)	- Relajación: Al finalizar el juego, los niños se relajan mediante ejercicios de respiración. - Verbalización: Los niños comentan a través de estas interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Les gustó la este juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otro juego les gustaría jugar? - Regresamos al aula y los estudiantes dibujan lo que más les gustó de la actividad del juego.	

ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO
		Menciona sus necesidades emociones e intereses utilizando palabras de uso frecuente, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su intención y propósito al

			participar en conversaciones o escuchar diversos textos haciendo preguntas de la información obtenida esperando su turno para hablar		
			A	B	C
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					

¡SALVEMOS AL GLOBO!

I. FECHA: 27 de junio de 2023



II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD ✧ COMPRENDE SU CUERPO. ✧ SE EXPRESA CORPORALMENTE.	✧ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	✧ Juega de manera autónoma realizando movimientos como corre, salta, gatea, gira, etc. Con relación al espacio y objetos realizando acciones y movimiento de coordinación óculo manual óculo podal y lo representa gráficamente.	Participa de forma activa y con entusiasmo durante las actividades de juego “Salvemos al globo”.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - Realizamos calentamiento a través de una canción realizamos aeróbicos. - Presentamos el material: globos de distintos colores. Preguntamos: ¿Para qué creen que habré traído estos globos?, ¿Qué creen que haremos? ¿Ustedes que harían con estos globos? Los niños comentan y comparten las ideas que tienen. - Se declara el nombre de la sesión: el juego del día de hoy se llama “¡Salvemos al globo!”. Y les explicamos las reglas de este juego.	Equipo Diálogo Canción Globos de colores Papel bond Colores
DESARROLLO (30 min)	Formamos los equipos utilizamos papelitos con números escondidos, el fin es que se involucren con todos sus compañeros y no solo con su grupo de siempre. En seguida les explicamos que tienen que lanzar un globo inflado al aire, objetivo es tienen que mantener al globo en el aire y no dejar caer al piso, mientras juegan la docente agrega un globo más para cada equipo. El equipo que deje caer sus globos al piso tendrá que sentarse. Y el equipo que mantenga más tiempo sus globos en el aire será el que gane.	
CIERRE (5 min)	- Relajación: Al finalizar el juego, los niños se sientan en el piso formando un círculo, cierran sus ojos y escuchan una melodía para relajarse. - Verbalización: Los niños comentan a través de estas preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Les gustó este juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otro juego les gustaría jugar? - Regresamos al aula y los niños dibujan lo que más les llamó la atención.	

ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	Juega de manera autónoma realizando movimientos como corre, salta, gatea, gira, etc. Con relación al espacio y objetos realizando acciones y movimiento de coordinación óculo manual óculo podal y lo representa gráficamente.		
			A	B	C
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					

¡CARRERA DE HUEVOS Y CUCARAS!



IV. FECHA: 28 de junio de 2023

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN ✧ INTERACTÚA CON TODAS LAS PERSONAS. ✧ CONSTRUYE NORMAS, Y ASUME ACUERDOS Y LEYES. ✧ PARTICIPA EN ACCIONES QUE PROMUEVEN EL BIENESTAR COMÚN.	✧ 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.	✧ Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.	Participa en las actividades del juego “Carrera de huevos y cucharas”, mostrando actitudes de respeto, cooperación e igualdad sin discriminar a sus compañeros.

VI. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - Realizamos calentamiento a través de una canción realizamos aeróbicos. - Presentación del material: huevitos de tecnopor, cestas de huevo, cucharas de plástico. Preguntamos: ¿Para qué habré traído estas cosas?, ¿Qué creen que haremos? ¿Ustedes que harían con estos materiales? Los niños comentan y comparten sus ideas. - Se declara el nombre de la sesión: el día de hoy jugaremos a la “¡Carrera de huevos y cucharas!”. Y les explicamos las reglas de este juego.	Diálogo Canción Huevos de tecnopor Cestas de huevo Cucharas de plástico Papel bond Colores
DESARROLLO (30 min)	Formamos dos equipos. A cada equipo se les entrega sus materiales (huevitos, cucharas y cestas). Ambos equipos forman una fila a una distancia de dos metros entre ellos. El juego empieza cuando el último niño agarra un huevo, lo coloca en su cuchara, y sosteniendo con la boca lo lleva gateando hasta hacerlo llegar a su compañero siguiente, así sucesivamente hasta hacer llegar todos los huevitos a la línea de la meta y colocarlos en las cestas.	
CIERRE (5 min)	- Relajación: Al finalizar el juego, los niños se relajan haciendo ejercicios de respiración. - Verbalización: Los niños comentan a través de estas preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Les gustó la actividad? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otro juego les gustaría jugar? - Regresamos al aula y los niños dibujan lo que más les llamó la atención.	

ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	Participa en diversos juegos según su interés proponiendo ideas, acuerdos y normas de convivencia al interactuar con niños y adultos de su entorno en las diferentes actividades del aula y asume responsabilidades para mantener el orden, limpieza y cuidado del aula y la IE.		
			A	B	C
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					

¡ATRÁPENLO YA!



- I. FECHA: 03 de julio de 2023
II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD ✧ COMPRENDE SU CUERPO. ✧ SE EXPRESA CORPORALMENTE.	✧ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	✧ Juega de manera autónoma realizando movimientos como corre, salta, gatea, gira, etc. Con relación al espacio y objetos realizando acciones y movimiento de coordinación óculo manual óculo podal y lo representa gráficamente.	Participa de forma activa y con entusiasmo durante las actividades de juego “Atrápenlo ya”.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - calentamiento a través de una canción realizamos ejercicios de calentamiento. - Presentamos el material: una sábana grande, pelotitas de plástico. Preguntamos: ¿Para qué creen que habré traído estas cosas?, ¿Qué creen que haremos? ¿Ustedes que harían con estos materiales? Los niños comentan y comparten las ideas que tienen. - Se declara el nombre de la sesión: el juego del día de hoy se llama “ ¡Atrápenlo ya! ”. Y les explicamos las reglas de este juego.	Equipo Diálogo Canción Tela
DESARROLLO (30 min)	Pedimos a los niños formar un círculo, en seguida sacamos la sábana, y les invitamos que lo sostengan. Cuando la sábana ya este sostenida por todos, colocamos sobre ella varias pelotitas de plástico. El juego consiste en que, al son de la música los niños tendrán que mover la sábana (rápido, lento) y balancearlo las pelotas al aire sin dejar caer al piso. Después de un tiempo, la docente abrirá un agujero en el centro de la sábana e ira colocando pelotas. El reto será, que los niños entre todos muevan la sábana hasta que la pelota ingrese por el agujero, este procedimiento tiene que hacerlo hasta que no quede ninguna pelota sobre la sábana.	Papel bond Colores
CIERRE (5 min)	- Relajación: Al finalizar el juego, los niños se sientan en el piso formando un círculo, cierran sus ojos y escuchan una melodía para relajarse. - Verbalización: Los niños comentan a través de estas preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué les pareció este juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otro juego les gustaría jugar?	

	- Regresamos al aula y los niños dibujan lo que más les llamó la atención.	
--	--	--

ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	Juega de manera autónoma realizando movimientos como corre, salta, gatea, gira, etc. Con relación al espacio y objetos realizando acciones y movimiento de coordinación óculo manual óculo podal y lo representa gráficamente.		
			A	B	C
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					

¡A ROMPER EL GLOBO!



- I. **FECHA:** 06 de julio de 2023
II. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA ♦ OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL. ♦ INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ORAL. ♦ ADECÚA, ORGANIZA Y DESARROLLA EL TEXTO DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA. ♦ UTILIZA RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES DE FORMA ESTRATÉGICA. ♦ INTERACTÚA ESTRATÉGICAMENTE CON DISTINTOS INTERLOCUTORES. ♦ REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ORAL.	♦ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. ♦ Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer.	♦ Menciona sus necesidades, emociones e intereses utilizando palabras de uso frecuente, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su intención y propósito al participar en conversaciones o escuchar diversos textos haciendo preguntas de la información obtenida esperando su turno para hablar	Expresa su experiencia vivida durante las actividades del juego “La gallinita ciega”, haciendo uso de lenguaje verbal y no verbal.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y/O RECURSOS
INICIO (10 min)	- Salimos al patio de manera ordenada con los niños y sentados en semicírculo les explicamos en que va consistir la actividad del juego cooperativo. - A través de una canción realizamos ejercicios de calentamiento . - Presentamos el material: ovillo de hilo, globos. Preguntamos: ¿Para qué habré traído estas cosas?, ¿Qué creen que haremos con ellas? ¿Ustedes que harían? Los niños comentan y comparten las ideas que tienen. - Se declara el nombre de la sesión: El juego del día de hoy se llama “ ¡A romper el globo! ”. Y les explicamos las reglas que tienen que cumplir en este juego.	Equipo Diálogo Ovillo de hilo Globos
DESARROLLO (30 min)	Separa a los niños en dos equipos (rojo y azul). Inflamos los globos y luego lo atamos al tobillo de cada niño. Para acompañar el juego, ponemos una canción y el desafío es que los niños tienen que romper los globos del equipo contrario, pero siempre cuidando que no rompan el suyo para que así el equipo no sea pierda puntos.	Canción Papel bond
CIERRE	- Relajación: Al finalizar el juego, los niños se relajan mediante ejercicios de respiración.	

(5 min)	- Verbalización: Los niños comentan a través de estas interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué juego les ha gustado más? - Regresamos al aula y los niños dibujan lo que más les gustó de este juego.	Colores
----------------	---	---------

ESCALA VALORATIVA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	Menciona sus necesidades emociones e intereses utilizando palabras de uso frecuente, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su intención y propósito al participar en conversaciones o escuchar diversos textos haciendo preguntas de la información obtenida esperando su turno para hablar		
			A	B	C
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					

Anexo 10: Captura de similitud de Turnitin

TESIS PAJUELO OROYA

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%	11%	5%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Instituto de Educación Superior Pedagógico Público JUAN XXIII de ICA Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	1%
6	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	1%
8	lavictoriagakko.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
----------	--	-----------

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 1%
Excluir bibliografía Activo