

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL
Y PRIMARIA



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
<http://www.udh.edu.pe>

TESIS

“Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial “019 Naranjillo” Tingo María - 2025”

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

AUTOR: Condezo Reyes, Nehemías

ASESORA: Aira Polinar, Eva Luz

HUÁNUCO – PERÚ

2026

U

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional ()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Calidad educativa y desarrollo académico.

AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI) 76095771

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 43607718

Grado/Título: Magister en administración de la educación

Código ORCID: 0000-0002-0085-6090

DATOS DE LOS JURADOS:

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Grandez Anapan, Manuel Eliab	Maestro en ciencias de la educación con mención en: Docencia y Gerencia Educativa	22486555	0000-0002-7006-4355
2	Escobedo Rivera, Froilán	Doctor en ciencias de la educación	22400177	0000-0002-7637-6886
3	Pastor Enciso, Claudia Hermelinda	Magister en lingüística	09325697	0000-0001-1158-1424

D

H



**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 9:30 horas del día 08 de mayo del año 2026, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco – La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dr. Froilán Escobedo Rivera	Presidente
Mg. Claudia Hermelinda Pastor Enciso	Secretaria
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0040-2026-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "019 NARANJILLO" TINGO MARÍA - 2025"**, presentado por el Bachiller en Ciencias de la Educación **Nehemías CONDEZO REYES**, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo aprobado, por unanimidad con el calificativo cuantitativo de dieciséis y cualitativo de bueno.

Siendo las 10:45 horas del día viernes 08 de mayo del año 2026, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

Presidente (a)
Dr. Froilán Escobedo Rivera
Código Orcid: 0000-0002-7637-6886
DNI: 22400177

Secretario (a)
Mg. Claudia Hermelinda Pastor Enciso
Código Orcid: 0000-0001-1158-1424
DNI: 09325697

Vocal
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan
Código Orcid: 0000-0002-7006-4355
DNI: 222486555



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: NEHEMÍAS CONDEZO REYES, de la investigación titulada "Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial "019 Naranjillo" Tingo María - 2025", con asesor(a) EVA LUZ AIRA POLINAR, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 00135-2023-D-FCEYH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 21 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 04 de marzo de 2026



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

129. NEHEMIAS CONDEZO REYES.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	11 %
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
4	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1 %
5	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	1 %



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

DEDICATORIA

A Dios por su gran amor y bondad que me acompañó a lo largo de mi recorrido.

A mis padres quienes dieron todo su esfuerzo para poder culminar mi carrera profesional de docencia y también por su apoyo incondicional en todo en momento.

A mis maestros de la universidad y principalmente a mi asesora quien fue que me orientó, me guio en su debido momento y para así culminar exitosamente.

AGRADECIMIENTOS

A la universidad de Huánuco facultad de ciencias de la educación programa académico de educación básica: inicial y primaria, quienes me permitieron culminar mi carrera profesional que tanto anhelaba.

Quiero agradecer infinitamente a todos los maestros de la universidad quienes me enseñaron estrategias y métodos para compartir en un futuro a mis estudiantes una educación de calidad e innovador.

A la institución educativa inicial 019 naranjillo por brindarme el apoyo para poder aplicar mi proyecto de tesis.

A mi asesora Aira Polinar, Eva luz por su apoyo en la elaboración de mi proyecto de tesis.

A las madres, padres de familia y a los niños (as) del aula de 5 años por ayudarme con su participación durante el desarrollo de mis actividades de mis sesiones.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
ÍNDICE.....	IV
INDICE DE TABLAS.....	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN.....	XII
CAPÍTULO I.....	14
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	19
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	19
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	19
1.3. OBJETIVOS.....	19
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	19
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	19
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	20
1.4.2. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	20
1.4.3. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	21
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
CAPÍTULO II.....	23
MARCO TEÓRICO.....	23
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	23
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	23
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES.....	25
2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES.....	27
2.2. BASES TEÓRICAS.....	29
2.2.1. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL.....	29
2.2.2. TEORÍA DE LA DEL DESARROLLO MORAL.....	30

2.2.3. TEORÍA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL.....	30
2.2.4. JUEGOS COOPERATIVOS	32
2.2.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS	32
2.2.6. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR.....	33
2.2.7. ESTRATEGIAS PARA POTENCIAR LOS JUEGOS COOPERATIVOS	34
2.2.8. TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS	34
2.2.9. JUEGOS PARA CONOCERSE.....	35
2.2.10. JUEGOS DE COMUNICACIÓN.....	37
2.2.11. JUEGOS DE COLABORACIÓN	39
2.2.12. JUEGOS DE RELAJACIÓN	41
2.2.13. CONVIVENCIA ESCOLAR	43
2.2.14. IMPORTANCIA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR	44
2.2.15. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR.....	44
2.2.16. RELACIONES INTERPERSONALES.....	45
2.2.17. NORMAS ESCOLARES	46
2.2.18. EJERCICIO DE DEBERES Y DERECHOS	47
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS	48
2.4. SISTEMA DE HIPÓTESIS	49
2.4.1. HIPOTESIS GENERAL	49
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	49
2.5. VARIABLES.....	50
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: LOS JUEGOS COOPERATIVOS 50	
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: CONVIVENCIA ESCOLAR.....	50
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	52
CAPÍTULO III	55
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	55
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	55
3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.....	55

3.1.2. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	56
3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	56
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	57
3.2.1. POBLACIÓN.....	57
3.2.2. MUESTRA.....	58
3.3. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	59
3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	59
3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS.....	59
3.3.3. PARA ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	60
CAPÍTULO IV.....	62
RESULTADOS.....	62
4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS.....	62
4.1.1. PRUEBA DE NORMALIDAD DE DATOS.....	62
4.1.2. RESULTADOS DEL PRETEST.....	63
4.1.3. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA PREPRUEBA.....	68
4.1.4. RESULTADOS POSTEST.....	77
4.1.5. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA POSPRUEBA.....	82
4.1.6. CONTRASTACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	91
4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	92
4.2.1. PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL.....	92
4.2.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS DE LA DIMENSIÓN 1.....	93
4.2.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS DE LA DIMENSIÓN 2.....	94
4.2.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS DE LA DIMENSIÓN 3.....	96
CAPÍTULO V.....	98
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	98
5.1. CON RELACIÓN AL PROBLEMA GENERAL.....	98
5.2. CON RELACIÓN A LA HIPÓTESIS.....	99
5.3. CON RELACIÓN A LA BASE TEÓRICA.....	100
CONCLUSIONES.....	104
RECOMENDACIONES.....	106
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	107

ANEXOS 115

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “019 Naranjillo” Tingo María.....	57
Tabla 2 Muestra de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “019 Naranjillo” Tingo María.....	58
Tabla 3 Prueba de normalidad.....	62
Tabla 4 Resultados pretest: Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial “019 Naranjillo” Tingo María – 2025.....	65
Tabla 5 Resultados preprueba de la dimensión 1: Relaciones interpersonales	69
Tabla 6 Resultados preprueba de la dimensión 2: Normas escolares	72
Tabla 7 Resultados preprueba de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos	75
Tabla 8 Resultados posttest: Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial “019 Naranjillo” Tingo María – 2025.	79
Tabla 9 Resultados posprueba de la dimensión 1: Relaciones interpersonales	83
Tabla 10 Resultados posprueba de la dimensión 2: Normas escolares	86
Tabla 11 Resultados posprueba de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos	89
Tabla 12 Tabla comparativa de los resultados preprueba y posprueba del grupo experimental y de control	91
Tabla 13 Prueba T de Student de la hipótesis general.....	93
Tabla 14 Prueba T de Student de hipótesis de la dimensión 1	94
Tabla 15 Prueba T de Student de hipótesis de la dimensión 2	95
Tabla 16 Prueba T de Student de hipótesis de la dimensión 3	96

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados pretest: Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial “019 Naranjillo” Tingo María - 2025.....	67
Figura 2 Resultados preprueba de la dimensión 1: Relaciones interpersonales	70
Figura 3 Resultados preprueba de la dimensión 2: Normas escolares	73
Figura 4 Resultados preprueba de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos	76
Figura 5 Resultados postest: Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial “019 Naranjillo” Tingo María – 2025.	81
Figura 6 Resultados posprueba de la dimensión 1: Relaciones interpersonales	84
Figura 7 Resultados posprueba de la dimensión 2: Normas escolares.....	87
Figura 8 Resultados posprueba de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos	90
Figura 9 Comparación de los resultados preprueba y posprueba del grupo experimental y de control.....	91

RESUMEN

El presente trabajo tiene como propósito fundamental determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años que asisten a la institución educativa Inicial 019 Naranjillo, ubicada en Tingo María, durante el año 2025. Con el objetivo de lograr este propósito, se ha optado por un enfoque cuantitativo en el desarrollo de la investigación, la cual fue de tipo experimental, con un alcance explicativo y un diseño cuasiexperimental que se conformó por la selección de dos grupos elegidos conforme a la intención del instigador. Para llevar a cabo este estudio, se realizó el tratamiento de los juegos cooperativos, aplicándolos exclusivamente al grupo experimental en un total de 20 sesiones. El propósito de estas sesiones consistió en mejorar la convivencia escolar entre los estudiantes participantes, recopilando datos a través de una escala valorativa que se conformó de 20 indicadores diferentes. Estas escalas fueron divididas en tres categorías: inicio (1), en proceso (2) y logro esperado. Los resultados obtenidos de esta investigación indican que existen diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental, observadas a través de la aplicación de la posprueba. En efecto, se logró una diferencia notable en la escala de inicio del 18.18%, en la escala en proceso del 44.48% y en la escala de logro esperado del 62.65%, todos estos resultados favoreciendo al grupo experimental. Este hallazgo sugiere que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo y mejoran de manera significativa. Por lo tanto, se concluye que los juegos cooperativos influyen de una manera considerable en el desarrollo de la convivencia escolar de estos alumnos. Además, se ha podido corroborar que, según el análisis realizado con la T de Student, con un margen de error del 0.05%, el estadístico de contraste que se obtuvo fue $p=0.00$, lo cual es inferior a 0.05. Esto demuestra la existencia de diferencias entre las medias de los grupos de control y experimental en la posprueba, lo que nos permite asumir de manera fehaciente que se debe rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Palabras clave: Estrategias didácticas, juegos didácticos, aprendizaje significativo, convivencia, clima escolar.

ABSTRACT

The main purpose of this study is to determine the influence of cooperative games on the development of school coexistence among five-year-old students attending the Early Education Institution No. 019 Naranjillo, located in Tingo María, during the year 2025. To achieve this purpose, a quantitative approach was adopted in the research, which was experimental in type, with an explanatory scope and a quasi-experimental design consisting of two groups selected intentionally by the researcher. To carry out this study, cooperative games were implemented exclusively with the experimental group in a total of 20 sessions. The aim of these sessions was to improve school coexistence among the participating students, collecting data through a rating scale composed of 20 different indicators. These scales were divided into three categories: beginning (1), in process (2), and expected achievement (3). The results obtained from this research indicate significant differences between the control group and the experimental group, as observed through the post-test application. Indeed, there was a notable difference in the beginning scale of 18.18%, in the in-process scale of 44.48%, and in the expected achievement scale of 62.65%, all favoring the experimental group. This finding suggests that cooperative games have a positive and significant impact. Therefore, it is concluded that cooperative games considerably influence the development of school coexistence among these students. Furthermore, it was verified that, according to the analysis conducted using Student's t-test with a 0.05% margin of error, the contrast statistic obtained was $p = 0.00$, which is lower than 0.05. This demonstrates the existence of significant differences between the means of the control and experimental groups in the post-test, thus providing sufficient evidence to reject the null hypothesis and accept the alternative hypothesis.

Keywords: Didactic strategies, educational games, meaningful learning, coexistence, school climate.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio se originó durante las prácticas preprofesionales en la institución educativa Inicial “019 Naranjillo”, donde se observaron dificultades en la convivencia escolar que afectaban el aprendizaje de los estudiantes. Esto motivó una investigación para proponer soluciones efectivas. La solución propuesta fue implementar sesiones de aprendizaje con juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar. Se identificaron y adaptaron juegos según la edad de los niños y el contexto específico, centrándose en la pregunta: ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025? El informe de investigación se elaboró teniendo en cuenta esta problemática y estableciendo objetivos y hipótesis, creando una relación entre estos elementos, conforme a las indicaciones del asesor de tesis y normativas de la Universidad de Huánuco. Se mantuvo una secuencia lógica en la redacción del documento de esta manera:

En el capítulo I, se detalla el problema que origina la investigación, analizando el estado del arte en esta área y las causas que lo generan. Se discuten las posibles consecuencias de no resolverlo y se presenta una propuesta de solución clara. Además, se definen los objetivos y se justifica el estudio, considerando las restricciones en el proceso y la viabilidad de la propuesta, asegurando que se han tratado todos los aspectos relevantes.

En el capítulo II, se realiza un exhaustivo análisis de las bases teóricas relevantes y los antecedentes relacionados con las variables de estudio. Este desarrollo abarca la compleja maraña conceptual del campo, fundamental para comprender el tema. El contenido ha sido parafraseado y citado según las pautas del estilo APA en su versión 7, asegurando la rigurosidad académica y la solidez del trabajo presentado. Esto garantiza que las ideas y conceptos se discutan de manera clara y precisa.

En el capítulo III, se ubica de manera clara y precisa el tipo de estudio, su enfoque y el nivel correspondiente al mismo. Igualmente, se establece de manera detallada la población en general y la muestra que recibirá el tratamiento educativo, así como aquella que no participará en este proceso;

además, se especifican las técnicas de recolección de datos, así como el análisis y tratamiento que se dará a todos los datos obtenidos a lo largo de la investigación.

En el capítulo IV, se presentan exhaustivamente los resultados recopilados mediante instrumentos elaborados para la investigación. Estos resultados se muestran claramente en tablas y gráficos estadísticos, facilitando una visualización efectiva de la información. Se realiza un detallado escrutinio e interpretación de los hallazgos. También se lleva a cabo la prueba de normalidad, esencial para determinar si los datos siguen una distribución específica, y las pruebas de hipótesis correspondientes.

El capítulo V se dedica a discutir los resultados, contrastando los hallazgos con el problema inicial, la hipótesis formulada y las bases teóricas que sustentan la investigación. Es crucial analizar estos aspectos para brindar una visión comprensiva.

Se presentan las conclusiones más relevantes y sugerencias para futuros estudios. Se incluye también la bibliografía utilizada que respalda la información y la sección de anexos, complementando la propuesta pedagógica de esta investigación. Esto ofrece una visión integral del proceso educativo y los hallazgos, proporcionando un marco de referencia sólido para interesados en profundizar en el tema.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La ausencia de respeto y tolerancia entre los estudiantes constituye una problemática frecuente y preocupante en la convivencia escolar, creando un espacio inadecuado para el desarrollo académico, emocional y social para los discentes en su vida diaria (Bustamante y Taboada, 2022). En ese sentido, Pina et al. (2021) señalan que las características de este problema incluyen comportamientos como el acoso escolar y la discriminación, los cuales generan un ambiente inapropiado, que afecta tanto el logro de aprendizajes y el bienestar emocional de los estudiantes.

Por otro lado, Toulia et al. (2022) consideran que las causas de esta problemática son diversas, incluyendo la falta de educación en valores, la carencia de modelos de comportamiento positivo, y una escasa promoción de la empatía y la inclusión en el entorno educativo. Además, la ausencia de regulaciones claras y efectivas contra el acoso contribuye a perpetuar estas conductas. Las consecuencias de esta falta de convivencia adecuada son significativas: los estudiantes experimentan una disminución en su rendimiento académico, son poco colaborativos, y un deterioro en su salud emocional.

Por lo cual, Chu et al. (2024) señalan que, para abordar este problema, es crucial implementar programas educativos que promuevan la empatía y la inclusión, así como establecer y hacer cumplir regulaciones claras contra el acoso. El desarrollo completo y pacífico de todos los niños depende de la intervención de toda la comunidad educativa para cultivar una convivencia constructiva y armoniosa, estableciendo así un entorno educativo.

En ese sentido, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023) reconoce la relevancia de fomentar una convivencia pacífica y respetuosa en los entornos escolares para garantizar el bienestar de los discentes promoviendo su desarrollo integral. Los desafíos que presentan las instituciones educativas en la actualidad son el acoso, la discriminación, la violencia tanto física como verbal y otros desafíos que impactan el ambiente educativo. De igual manera, Wen

et al. (2023) señalan que resulta fundamental que todos los agentes educativos, tales como docentes, administradores, personal administrativo, alumnos y padres, participen en el impulso de la cohesión escolar. Esto implica brindar una formación integral a los docentes, cultivar una profunda comprensión de los derechos humanos y promover un análisis pormenorizado de por parte de los estudiantes.

Igualmente, Díaz et al. (2022) mencionan el uso frecuente de los juegos cooperativos como de estrategia didácticas en los niños, permite la mejorar del trabajo colaborativo escolar, en contraposición de los juegos competitivos, donde los jugadores intentan superarse unos a otros, los juegos cooperativos incentivan, la cooperación, así como el respeto mutuo.

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023), menciona que, en una proporción de uno sobre tres, cada mes un estudiante experimenta violencia escolar a nivel global, también nos dice que un 36% de los estudiantes se ve involucrado en una confrontación física con algún colega de aula, y prácticamente el 33% se ha enfrentado directamente a agresiones físicas por lo menos una vez al año. En el ámbito virtual, es decir, en los estudiantes que manejan las tecnologías, el ciberacoso se encuentra en aumento, ya que incide en uno de cada diez menores. Si bien resulta una tarea bastante complicada recolectar datos relativos a la violencia sexual o de género en el entorno escolar, las estadísticas globales mencionan que una de cada cuatro mujeres jóvenes menores de 24 años han sido víctima de diferentes tipos de violencia por parte de su pareja, esto pone en evidencia que la violencia de género o sexual entre los estudiantes en edad escolar.

Según Infobae (2024), desde la implementación de la plataforma SiseVe en 2013 hasta el 2024, a través de estadísticas generales recopiladas por el Ministerio de Educación, informa que existen 73.261 eventos registrados de violencia en los colegios del Perú. El tipo de incidencia más frecuente es el acoso entre estudiantes, con un total de 41.716 reportes. Además, se presenta una estadística complementaria que detalla los casos de violencia o acoso perpetrados por un miembro del personal educativo hacia los alumnos, los cuales suman 31.545. En la región de Huánuco, se han reportado 1.796 casos.

El Ministerio de la Mujer (MIMP, 2022), manifiesta que la violencia hacia los más desprotegidos, como es el caso de los niños, niñas y adolescentes se ha vuelto un dilema alarmante que va en aumento en la actualidad en el Perú. Esta situación es preocupante, ya que son ellos los que se convierten en las principales víctimas, sufriendo una vulneración de sus derechos fundamentales. Este panorama desolador les ocasiona un gravísimo daño en su crecimiento escolar y también perjudica de manera significativa su inserción social en un entorno que debería ser saludable y protector. Según cifras recogidas, durante el período de enero a diciembre del 2022 se reportaron un total de 54,114 casos de violencia contra los menores de edad. De este total, 27,634 casos corresponden a las edades de 12 a 17 años, lo que representa una porción considerable del total. Además, 18,223 casos están entre los niños de 6 a 11 años y, por último, se contabilizan 8,287 casos de violencia en la franja etaria más vulnerable, que abarca desde los 0 hasta los 5 años.

En la región Huánuco, el informe del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2021), menciona que más del 80% de los estudiantes han tenido problemas de violencia, ya sea en el contexto escolar o en sus hogares. Según el Ministerio de Educación (2023), en esta misma región, el 50,3% de los estudiantes confiaban en su capacidad para abordar esta problemática de manera pacífica, mientras que el 53,2% implementa diversas estrategias para solucionar problemas tanto personales como sociales. Además, el 12,3% de los estudiantes se encarga de controlar y/o regular sus emociones ante situaciones adversas, y el 37,8% sigue un conjunto de estrategias orientadas a la toma de decisiones dentro de un marco de convivencia armónica. Sin embargo, es relevante señalar que únicamente el 12,3% de los estudiantes logra regular sus emociones participando de manera consciente en la búsqueda del bien común.

En la provincia de Leoncio Prado, se ha registrado un 48,5% de estudiantes que presentan riesgo de sufrir violencia. Estos casos están documentados en la plataforma SiseVe del Ministerio de Educación (2024), donde se reportan eventos de violencia tanto familiar como escolar. En este sentido, durante el primer semestre de 2024, se han contabilizado 1,972 casos de violencia escolar según la citada plataforma. Asimismo, se reportó

que el acoso escolar representa una preocupación creciente que demanda atención inmediata, dado que, de acuerdo con las estadísticas del Programa SíseVe, se recibieron aproximadamente 2,000 denuncias en el año 2023.

En la institución educativa inicial denominada "019 Naranjillo", ubicada en la ciudad de Tingo María, durante el año 2025, se ha observado múltiples limitaciones significativas en lo referente a la convivencia escolar en niños de cinco años. Esta situación problemática repercute de manera negativa en el desarrollo de sus relaciones interpersonales y sociales. El escaso nivel de convivencia se manifiesta de diversas formas, a través de conductas tales como la notable dificultad para compartir los materiales de estudio, así como una reducida disposición para colaborar en actividades grupales que son fundamentales para el aprendizaje compartido. Además, se presentan reacciones impulsivas ante conflictos que surgen en el entorno escolar, lo que agrava aún más esta problemática. Igualmente, se evidencia una empatía limitada hacia sus compañeros, lo que puede llevar a la formación de grupos aislados dentro del aula, dificultando aún más la integración y la cohesión social. Estas circunstancias dificultan el óptimo desarrollo de un entorno escolar saludable y afectivo, el cual es una ruptura paradigmática para el desarrollo integral de los niños y el fomento de habilidades sociales necesarias para su futuro.

Entre las principales causas que generan este notorio bajo rendimiento en la convivencia escolar se encuentran, entre otros factores, la falta de estrategias lúdicas bien estructuradas que estén centradas en la cooperación mutua entre los estudiantes. La escasa orientación emocional que a menudo se recibe desde el hogar es también un aspecto agravante de la situación, ya que los niños necesitan apoyo para desenvolver sus emociones adecuadamente. Asimismo, se destaca la limitada formación que reciben los docentes en el uso de dinámicas de grupo. Además, el enfoque individualista que se observa en algunas actividades escolares no permite desarrollar una adecuada interacción entre los niños y coadyuba a este problema. Por último, cabe mencionar que la corta edad de los niños implica que aún es más fácil adaptarlos, puesto que se encuentran en un proceso de desarrollo cognitivo, biológico y de habilidades sociales y emocionales cruciales, lo cual hace

imprescindible una intervención educativa intencionada y eficaz que les apoye en este camino de aprendizaje y crecimiento personal.

Si este problema no se soluciona de manera adecuada y efectiva, podrían generarse una serie de consecuencias negativas en la posteridad del historial académico del estudiante, tanto en su desarrollo social y emocional. A corto plazo, este asunto podría afectar de manera significativa el clima del aula, dificultando el aprendizaje significativo y la construcción de vínculos positivos entre compañeros. Esto impediría la motivación de los estudiantes, lo que es determinante para su desarrollo académico. A largo plazo, los niños que experimentan estas dificultades podrían desarrollar actitudes de rechazo hacia el entorno escolar, lo que podría traducirse en una baja autoestima, dificultades para lograr objetivos en común de manera social y una incapacidad para lograr la solución consensuada de conflictos, lo que impactaría de forma negativa en su trayectoria educativa futura y en su inserción en contextos sociales más amplios y diversos. Si no se aborda este problema de raíz, las repercusiones podrían ser aún más graves y perjudiciales para su futuro.

Frente a esta problemática que afecta la dinámica de la convivencia en las aulas, se propone como alternativa pedagógica el uso de juegos cooperativos, las cuales se conforman de diversas actividades lúdicas diseñadas y elaboradas según el desarrollo cognitivo del niño, para fomentar de manera efectiva el trabajo en equipo, la comunicación y el respeto entre pares. Esta propuesta pedagógica responde a la necesidad de la demanda de mejorar la convivencia escolar desde un enfoque activo, que se adapte al nivel de desarrollo y las capacidades de los estudiantes. Finalmente cabe destacar que los juegos cooperativos no solo permiten fortalecer la interacción entre pares y la socialización, sino que también permitan desarrollar habilidades sociales fundamentales, tales como la escucha activa el respeto de manera general y la solución conjunta de problemas.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025?

¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de las normas escolares en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025?

¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de los ejercicios de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Medir la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Comprobar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las normas escolares en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Estimar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de los ejercicios de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La convivencia dentro de una escuela es un factor determinante para el desarrollo propicio de los aprendizajes, puesto que tiene un impacto positivo en el crecimiento personal, social e intelectual de los niños. El estudio se justifica de manera teórica porque se fundamenta en los principios del constructivismo. Esteban et al. (2019) aseveran que esta teoría, atribuida a Jean Piaget y Lev Vygotsky, enfatiza la participación de los discentes en el proceso de desarrollo de su propio conocimiento. De igual manera se consideró la teoría del aprendizaje cooperativo: teoría, desarrollada por Johnson et al. (1999), enfatizan los beneficios del aprendizaje en grupo y la cooperación entre los estudiantes.

1.4.2. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

La justificación metodológica garantiza de manera clara la rigurosidad y la confiabilidad de los hallazgos obtenidos, permitiendo así que se puedan formular conclusiones válidas y fundamentadas sobre el impacto significativo que tienen los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la convivencia escolar y en el desarrollo social de los estudiantes. Según Bernal (2016), la aplicación de métodos adecuadamente estructurados asegura resultados consistentes y generalizables, mientras que Hernández y Mendoza (2018) destacan el empleo de los instrumentos validados para la obtención de datos confiables. Las conclusiones del estudio permitirán conocer la evidencia empírica a cerca de la efectividad de los juegos cooperativos en la convivencia escolar, resultado de vital significancia para docentes, directivos y demás autoridades educativas cuya función compete la promoción de prácticas pedagógicas integrales. Además, se emplearon instrumentos validados por expertos y se utilizó el método hipotético-deductivo, en línea con los estándares metodológicos recomendados para investigaciones educativas rigurosas (Ñaupas et al., 2018). Estos procedimientos aseguraron la calidad y aplicabilidad de los resultados en el contexto escolar.

1.4.3. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

La justificación práctica esta referida a la utilidad inmediata, al uso pragmático solucionador, en este caso haciendo uso de estrategias eficaces para modificar o mejorar situaciones problemáticas asociadas con la convivencia entre los niños, lo cual respalda su relevancia y se convierte en una herramienta determinante para fortalecer de manera disruptiva la convivencia en el ámbito escolar. Según Johnson et al. (1999), los juegos cooperativos permiten la interacción positiva en el fortalecimiento de diversas habilidades sociales en los niños, asumiendo que los hallazgos obtenidos en la investigación servirán de base para diseñar estrategias aplicables en las escuelas, permitiendo a docentes y directivos adoptar medidas concretas que fomenten una convivencia enriquecedora para todos. Además, estos resultados proporcionaron una guía práctica para planificar y ejecutar actividades orientadas al trabajo colaborativo, basados en el respeto entre estudiantes.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio señala limitaciones metodológicas, temporales y contextuales entre ellas podemos mencionar que la muestra no probabilística limita la representatividad y el control de variables externas afecta la validez interna. La medición cuantitativa de la convivencia escolar, un fenómeno complejo, puede no captar sus matices. La restricción a un año impide observar cambios significativos, y factores estacionales pueden impactar los resultados. Además, enfocarse en una sola institución dificulta la generalización a otros contextos socioeconómicos y pedagógicos diferentes. La edad, maduración y desarrollo socioemocional de los participantes pueden generar variabilidad en la manera en cómo responden o reaccionen a los juegos cooperativos. Los desafíos que presenta la implementación de estos juegos puede ser la variabilidad en la aplicación por parte de los docentes, resistencia al cambio y el tiempo limitado en el horario escolar, lo que podría afectar la efectividad de la intervención. Según García (2021), estas limitaciones impactan la validez de los resultados, especialmente en intervenciones educativas. Además, la especificidad del entorno escolar y la muestra dificultaron la generalización de los hallazgos.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio es viable porque asumimos que cumple varias condiciones favorables, principio se cuenta con el permiso del director de la institución, incluyendo al docente responsable del aula, lo que asegura el acceso a los participantes y el respaldo institucional. Los padres también han dado su consentimiento informado, garantizando una intervención ética y confidencial. El cronograma de aplicación se ha estructurado para el periodo académico, permitiendo que las sesiones de juegos cooperativos no interrumpen las actividades escolares. Además, la financiación del proyecto será asumida en su totalidad por el investigador, evitando limitaciones económicas para materiales y logística. La metodología se adapta a las condiciones del aula y características de los niños de cinco años, facilitando su ejecución. La disponibilidad del profesor del aula y el compromiso del investigador fortalecen la factibilidad del estudio, asegurando los recursos y el contexto adecuado para su implementación, en tal sentido, su viabilidad es evidente (Johnson et al., 1999).

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Uchu y Zúñiga (2024) en su tesis: El juego cooperativo en el desarrollo socioemocional en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Herlinda Toral, para la obtención de la licenciatura en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Educación, cuyo objetivo planteado fue: Implementar un manual de actividades fundamentada en el juego colaborativo que promueva el desarrollo socioemocional en los niños de 4 a 5 años, trabajo enmarcado en el paradigma sociocrítico y reflexivo de enfoque cualitativo, basados en un tipo de investigación denominado de campo y un diseño de estudio de caso, la muestra enmarcada en 22 estudiantes, recopilando datos mediante la técnica de la observación participante, entrevista semiestructurada, cuyo instrumento que se tomó en consideración para este propósito fueron la guía de observación, concluyendo que se logró elaborar una propuesta didáctica de implementación educativa conformada de 10 sesiones de aprendizaje con juegos cooperativos relacionados a la variable dependiente que fue la convivencia, concluyendo que se implementaron de manera efectiva en el aula, fortaleciendo así no solo la socialización entre los niños, sino también el valores básicos como el respeto y la empatía. A través de estas dinámicas, se obtuvo como resultado un desarrollo significativo en la convivencia escolar, evidenciada por la disminución de conflictos y un aumento de una convivencia sana donde prima la colaboración entre los niños. Este trabajo no solo permitió mejorar el desarrollo individual de los estudiantes, sino que también fortaleció el sentido de pertenencia a una comunidad dentro del entorno educativo.

Pallo (2024) en su tesis: Juegos cooperativos en las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación general básica elemental, para obtener la licenciatura en pedagogía en la Universidad Técnica de Ambato, para ello se planteó como propósito, establecer la efectividad

de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de las habilidades motrices. El estudio se fundamentó metodológicamente en el enfoque cuantitativo, es decir un estudio con intervención, con tratamiento preexperimental como diseño y su muestra estuvo compuesta de 26 estudiantes del tercer grado, se recabaron los datos mediante la observación y la prueba 3JS, para medir las dimensiones de las habilidades motrices. Los resultados muestran una significativa mejora en la posprueba, puesto que se encuentra respaldada estadísticamente ya que el valor de $p \leq 0,5$ lo que muestra una validez propuesta implementada, concluyéndose que este resultado fortalece de manera óptima las habilidades motrices, confirmándose categóricamente las hipótesis alternas.

González y Magallanes (2024) en su tesis: El juego cooperativo en la convivencia escolar en niños de 4 a 5 años, trabajo sustentado de manera presencial para obtener el grado de bachiller en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, cuyo propósito fundamental fue determinar la contribución del juego cooperativo en la convivencia escolar en niños de 4 a 5 años. En este estudio, se enmarca en el modelo con constructivista del aprendizaje y para ello se utilizó un enfoque cualitativo de tipos descriptivo sin intervención, es decir, está fundamentando con un estudio documental, usando la observación y la entrevista semiestructurada. Los datos recopilados se sistematizaron mediante el aplicativo Atlas. Ti, para lo cual se establecieron las variables, dimensiones y categorías creándose redes semánticas de análisis documental. La muestra estuvo conformada por 1 un docente y 10 niños. Se concluye luego de la posprueba que los principales resultados indican que la implementación de los juegos cooperativos fortalece de manera muy favorable la convivencia escolar, permitiendo un desarrollo positivo de los infantes respecto al desarrollo de habilidades sociales y todas las dimensiones planteadas en el estudio, como la empatía y el trabajo colaborativo, que generan espacios pertinentes para poder generar dentro del entorno escolar. Estos juegos no solo fomentan la interacción entre los niños, sino que también les enseñan el valor del

trabajo en cooperativo y la actitud positiva para resolver conflictos de manera constructiva.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Chinchay (2024) en su tesis: Habilidades sociales en la convivencia escolar en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública en Chuquique, 2024, tesis sustentada de manera presencial para conseguir el grado académico de magíster, en la Universidad César Vallejo, cuyo objetivo planteado fue: establecer la efectividad de las habilidades sociales en la convivencia escolar en estudiantes del nivel inicial, para ello su metodología siguió la ruta cualitativa a nivel relacional, donde solamente se describió el estado del problema, además se trabajó con una muestra incluyó a 25 niños, donde se utilizó la observación como técnica y se aplicó un cuestionario categorizado cerrado para el recojo de datos. El estudio obtuvo un hallazgo donde se muestra una correlación de Pearson $R = .74$, que es una escala positiva alta, indicando que la variabilidad observada en la convivencia escolar puede ser explicada de manera clara y precisa por las habilidades sociales, con una significancia estadística de 0.00. A partir de estos datos, se concluye categóricamente que las habilidades sociales están relacionan de manera significativa con la convivencia escolar. Por lo tanto, es evidente que mejorar estas habilidades es fundamental para fortalecer un espacio escolar más saludable y colaborativo.

Peña (2024) en su tesis: Juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de 5 años de la IEI N° 960 San José de Pavitas, del Distrito de Chulucanas, trabajo sustentado para obtener la licenciatura en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, para lo cual, se planteó como propósito establecer la efectividad de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia democrática de niños de 5 años. El autor adoptó un enfoque cuantitativo que le permitió alcanzar un nivel explicativo a través de su labor investigativa. Para ello, siguió un diseño preexperimental conformada por una muestra no probabilística compuesta por 20 niños de 5 años. Los datos fueron

recolectados mediante la observación sistemática, apoyándose en una lista de cotejo que incluía escalas de respuesta afirmativa y negativa. En la preprueba, se registró que el 80% de los niños alcanzó la escala en proceso, mientras que en la posprueba, el 90% logró alcanzar el nivel esperado. La prueba de hipótesis permitió conocer el valor $p = 0,001$, y dado que $p < 0,05$, se rechazó la hipótesis nula, reafirmando así la hipótesis de trabajo. Con base en estos resultados, se concluyó que los juegos cooperativos permiten fomentar la convivencia escolar entre los niños, promoviendo además, valores como la cooperación, el respeto y la empatía, elementos fundamentales para un ambiente educativo saludable.

Carrion (2024) en su tesis: Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Pequeños Líderes, sustentada de manera presencial para consecución el título de licenciado en Educación inicial en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, para lo cual se planteó como propósito: Establecer la mejora de convivencia a través de los juegos cooperativos en niños de 4 años, el enfoque cuantitativo fue la base fundamental sobre la que se construyó este estudio, el cual se enmarca dentro de un tipo de investigación aplicada. Este tipo de investigación tiene un alcance explicativo, que busca entender las relaciones y efectos entre distintas variables. Para cumplir con sus objetivos se llevó a cabo un diseño de tipo cuasiexperimental, el cual es ideal para establecer comparaciones en situaciones donde la muestra es elegida de manera intencionada y estuvo conformada por un total de 39 niños. Se recogieron datos tanto de pretest como de postest, utilizando una meticulosa observación y su respectivo instrumento fue la guía de observación, que incluía su propia escala de medición. Los resultados obtenidos a partir de la prueba estadística U de Mann-Whitney revelaron un valor p superior a 0.001, lo que demuestra la existencia de una diferencia estadísticamente significativa en los resultados, llevando a la conclusión de que se debe rechazar de manera categórica la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. En términos

generales, se concluye que el uso de los juegos cooperativos, como una estrategia didáctica, resulta ser una herramienta efectiva que no solo permite mejorar la convivencia escolar, sino que también facilita el desarrollo de un pilar fundamental de la educación: el aprendizaje de saber convivir y relacionarse con otros en un entorno social que involucra a niños de tan solo 4 años.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES

Ayra (2024) en su tesis: Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Carlos Showing, Ferrari-Huánuco, sustentada de manera presencial para obtener la licenciatura en educación inicial en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, para ello, se planteó establecer la efectividad de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes, y tomando en consideración la ruta cuantitativa de la investigación, con de alcance aplicativo se realizó un tratamiento de diseño preexperimental de una sola unidad muestral, con una muestra de 25 niños, donde se aplicaron de manera estricta el manejo de técnica de observación sistemática mediante el cuestionario categorizado. Se aceptó la hipótesis alterna en base al estadígrafo de Wilcoxon, donde se demuestra que los juegos cooperativos permiten fortalecer de manera categórica habilidades sociales, puesto que en la preprueba en el nivel de inicio se ubican un 76%, en el nivel de proceso un 16% y en la escala logro esperado un 8%, después de haber aplicado un tratamiento conformado por sesiones educativas que se mejoró el desarrollo de las habilidades sociales, obteniendo en el postest, en el nivel inicio un 8%, en nivel de proceso un 12% y en nivel logro un 80%, se concluye que el uso de estas actividades no solo contribuye al desarrollo de habilidades interpersonales, sino que también desarrollan la cohesión grupal y la resolución de conflictos entre los estudiantes. Estos resultados son fundamentales para establecer las bases de un ambiente escolar idóneo y colaborativo para desarrollar aprendizajes significativos, donde los niños puedan aprender a compartir

espacios, a trabajar en equipo y respetar la diversidad individual de cada integrante.

Criollo (2024) en su tesis: Juego de roles para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 036 del distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, trabajo sustentado para obtener la licenciatura en Educación Inicial en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, para ello se planteó como propósito establecer la efectividad de juegos de roles en el fortalecimiento de habilidades sociales en niños de 5 años, para lograr este objetivo se utilizó en enfoque cuantitativo de nivel aplicado, se tuvo en consideración con un diseño con una ruta preexperimental, tomando en consideración una muestra intencionada de 20 niños. La técnica elegida por el investigador fue la observación, con su instrumento la lista de cotejo y su escala logrado y no logrado, el cual fue presentó una confiabilidad alta de 0,824. Obteniendo como resultado en el pretest que el 50% de los estudiantes se encuentran en la escala en proceso, en contraposición, en el postest fue mejorando, de esta manera, se obtuvo a un 50% en logro esperado, es decir se ha mejorado de manera significativa. Por lo que se concluye que los juegos de roles permiten fortalecer las habilidades sociales en los niños de 5 años.

Espinoza y Salazar (2024) en su tesis: Aprendizaje cooperativo y desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de institución educativa Mariano Dámaso Beraún Distrito de Singa, Huánuco, trabajo sustentado para obtener la licenciatura en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, para lo cual se planteó como propósito establecer la relación existente entre el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes. Mediante el método científico, el autor se encaminó por el enfoque cualitativo de nivel correlacional con diseño observacional. La se conformó de 105 estudiantes, representando un muestreo intencionado. Los resultados permiten observar en la posprueba que 75% de los estudiantes se ubican en la escala muy adecuado, mientras que el 23%

se ubican como adecuado y el solamente el 1% como poco adecuado. Mediante la prueba de hipótesis se obtuvo un valor de significancia de 0.00, lo que indica que se acepta la hipótesis alterna. En ese sentido, se concluye que se confirma que el aprendizaje cooperativo impacta de manera positiva en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún en Singa, Huánuco, durante 2023.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL

La convivencia escolar en niños se puede analizar de manera profunda desde la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, menciona que el comportamiento se adquiere mediante modelos que son socialmente aceptadas. En este contexto, los juegos cooperativos constituyen un entorno altamente favorable para el aprendizaje vicario, dado que los niños asimilan de manera efectiva en las normas de convivencia, estrategias para la resolución de conflictos y diferentes actitudes sociales a medida que interactúan con sus compañeros y observan ejemplos de comportamientos adecuados que pueden servirles de guía (Torres et al., 2024).

Mediante el refuerzo social, tanto el positivo (como los elogios y la aceptación del grupo) como el negativo (que se manifiesta a través del rechazo de conductas perturbadoras), los niños regulan su comportamiento y desarrollan habilidades socioemocionales que son fundamentales para mantener la armonía en el aula y garantizar un ambiente de aprendizaje adecuado. Además, el concepto de autoeficacia de Bandura adquiere una importancia considerable en este proceso, ya que la participación activa en juegos cooperativos refuerza la percepción que los niños tienen de sus propias capacidades para interactuar exitosamente con los demás, promoviendo de esta manera una convivencia escolar positiva y enriquecedora. Esta convivencia se encuentra fundamentada en la empatía, la reciprocidad y el respeto, que son que son parte de una adecuada educación integral y para el

desarrollo la inteligencia interpersonal saludable entre los niños (Cañizares et al., 2025).

2.2.2. TEORÍA DE LA DEL DESARROLLO MORAL

La convivencia escolar puede ser analizada también desde la teoría del desarrollo moral planteada por Lawrence Kohlberg, particularmente en sus primeros niveles de razonamiento moral. Según este teórico, los niños de 5 años se ubican en el nivel preconvencional, donde las normas y pautas sociales son entendidas principalmente en función de las consecuencias externas que estas pueden tener sobre ellos, como premios o castigos, así como a partir de la satisfacción de necesidades individuales y deseos inmediatos. Cabe mencionar que los juegos cooperativos ofrecen un contexto estructurado y dinámico en el que los niños no solo participan, sino que también comienzan a internalizar reglas sociales y a comprender la importancia fundamental del respeto, la equidad y la cooperación entre pares, lo que sienta las bases necesarias para la transición hacia el nivel convencional del desarrollo moral (Fuentes, 2024).

Mediante de la interacción en los juegos cooperativos, los niños experimentan dilemas cotidianos que les exigen tomar decisiones considerando la empatía, ello promueve un desarrollo significativo de la perspectiva social, basando sus relaciones en la reciprocidad y el entendimiento mutuo. Asimismo, el refuerzo positivo que se da en estas dinámicas lúdicas facilita la interiorización de normas colectivas, lo que fortalece valores esenciales para una convivencia escolar positiva y constructiva como la empatía, la justicia y el sentido de pertenencia al grupo. Todo esto, a largo plazo, contribuye de manera significativa a la construcción y formación de ciudadanos con mayor responsabilidad moral y ética, quienes serán capaces de participar positiva y activamente en la sociedad (Lopes et al., 2024).

2.2.3. TEORÍA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

Para Quinto et al., (2023) la convivencia escolar en los niños está intrínsecamente vinculada con la inteligencia emocional, tal como la

define Daniel Goleman. Esta teoría destaca la relevancia de la regulación y manejo de las emociones en entornos sociales. De acuerdo con Goleman, la inteligencia emocional tiene 5 dimensiones bien establecidas: autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales, todas ellas son determinantes para lograr una adecuada convivencia en el entorno educativo. Los juegos cooperativos ofrecen un marco estructurado donde los niños pueden conocer y expresar libremente sus emociones, todo ello dentro de un marco educativo con reglas que respetar, de esta manera aprenderá a controlar impulsos negativos o que dañe al resto, comprenderá que no es difícil gestionar la frustración y entender el impacto de sus acciones en los demás. A través de estas interacciones observará, creará reglas las cuales deberá cumplir y además aprenderá colaborar con sus pares en la resolución de resolver conflictos de forma constructiva, aspectos esenciales para fortalecer la convivencia escolar.

Además, Ochoa et al. (2024) mencionan que los juegos de carácter cooperativo promueven la empatía y las destrezas sociales al incentivar la comprensión de las emociones y necesidades de los compañeros, facilitando así la construcción de relaciones fundamentadas en la cooperación y el respeto mutuo. Goleman subraya que la habilidad para reconocer las emociones en los demás y responder de manera adecuada es esencial para establecer vínculos positivos. En este contexto, los juegos en equipo brindan a los niños la oportunidad de experimentar situaciones en las que es necesario apoyar, consolar o negociar con sus pares. Mediante el refuerzo social positivo que se genera en el transcurso de estos juegos, los niños aprenden a apreciar la trascendencia del trabajo en equipo y la solidaridad, promoviendo una convivencia escolar caracterizada por la armonía, el sentido de comunidad y el bienestar emocional compartido. En consecuencia, el desarrollo de la inteligencia emocional desde etapas tempranas, a través de estrategias lúdicas, no solo mejora la convivencia en el aula, sino que también establece las bases para relaciones interpersonales saludables a lo largo de la vida.

2.2.4. JUEGOS COOPERATIVOS

Los juegos cooperativos permiten fomentar de manera pertinente la colaboración entre pares, así como mejorar el respeto y la resolución pacífica de conflictos entre los más pequeños. Para los niños de 5 años, quienes se encuentran en proceso de desarrollo socioemocional, estos juegos refuerzan habilidades cognitivas y motoras, además transmiten valores fundamentales como la solidaridad, la empatía y el trabajo en equipo. A través de estas actividades lúdicas, los niños aprenden a comunicarse eficazmente con sus compañeros y a enfrentar desafíos de manera conjunta, lo que fortalece su sentido de pertenencia y su capacidad para tomar decisiones colaborativas (Villafuerte et al., 2024).

Los juegos cooperativos, en el contexto de la convivencia escolar, permite a los niños aprender a socializar de manera positiva y constructiva con sus compañeros. Estos juegos les enseñan a respetar las reglas y normativas establecidas, al mismo tiempo que les brindan la oportunidad de experimentar el verdadero valor de la ayuda mutua. A través de estos juegos, no solo se fomenta el trabajo en equipo, sino que también se construye un ambiente de aula que es armonioso y propicio para el aprendizaje, donde cada niño se siente valorado y escuchado, contribuyendo así al desarrollo de competencias sociales esenciales (Vargas y Sepúlveda, 2023)

2.2.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Benalcazar et al. (2024) menciona de manera categórica que los juegos cooperativos se diferencian de los juegos competitivos en aspectos fundamentales porque ponen una mayor intensidad en el trabajo en equipo sobre la competencia entre los jugadores. Entre sus características tenemos:

- Objetivo compartido: Todos los jugadores trabajan unidos y en estrecha colaboración para lograr una meta común que beneficia a todo el grupo.
- Participación activa: Cada niño desempeña un papel dentro del juego, lo que no solo fomenta la inclusión, sino que también promueve la

equidad entre todos los participantes, asegurando que cada voz sea escuchada y valorada.

- Énfasis en la comunicación: A través de estos juegos, se desarrollan habilidades clave para escuchar atentamente, dialogar de manera efectiva y coordinar acciones con los demás de forma fluida y armoniosa.
- Ambiente seguro y motivador: En este contexto, no hay ganadores ni perdedores, lo que reduce la ansiedad entre los jugadores y fomenta la autoestima y la confianza en sí mismos.
- Fomento de valores sociales: Implica promover la cooperación, la solidaridad y el respeto por las reglas, promoviendo así un sentido de comunidad y apoyo mutuo que es vital para el desarrollo social de los niños. En definitiva, los juegos cooperativos son una excelente manera de enseñar y reforzar estas habilidades y valores esenciales.

2.2.6. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Villafuerte et al. (2024) asume que el manejo adecuado de los juegos cooperativos en niños de 5 años tiene múltiples y variados beneficios que impactan de manera directa en su desarrollo socioemocional y en la calidad de la convivencia en el aula, facilitando así interacciones más positivas y enriquecedoras:

- a. Desarrollo de habilidades sociales
 - Aprenden a compartir materiales y espacios.
 - Mejoran sus habilidades de comunicación verbal y no verbal.
 - Desarrollan la capacidad de escuchar y respetar turnos.
- b. Fortalecimiento de la empatía y el respeto
 - Entienden la importancia de considerar los sentimientos y opiniones de los demás.
 - Aprenden a respetar diferencias individuales.
 - Descubren el valor de la ayuda mutua.
- c. Fomento del diálogo y la mediación en la resolución de conflictos

- Practican estrategias de negociación y diálogo.
 - Desarrollan habilidades para manejar la frustración y el enojo.
 - Aprenden a encontrar soluciones conjuntas en situaciones problemáticas.
- d. Promoción del sentimiento de pertenencia
- Se sienten parte de un grupo y experimentan la importancia de cooperar.
 - Refuerzan su identidad dentro de la comunidad escolar.
 - Disminuyen actitudes de exclusión y fomentan la inclusión de todos los compañeros.

2.2.7. ESTRATEGIAS PARA POTENCIAR LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Ayra (2024) menciona que para que los juegos sean efectivos deben desarrollar los siguientes aspectos:

- Fomentar el diálogo: Reflexionar con los niños sobre lo aprendido después del juego.
- Resaltar actitudes positivas: Reconocer el esfuerzo, la amabilidad y la ayuda entre compañeros.
- Evitar la eliminación: Adaptar los juegos para que nadie quede excluido.
- Hacerlos parte de la rutina: Incorporar juegos cooperativos regularmente para reforzar valores y habilidades sociales.

2.2.8. TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS

Para Coloma et al., (2024) los tipos de juegos cooperativos pueden dividirse en:

- a. Según la experiencia personal en el juego
- Juegos recreativos: el propósito es disfrutar del momento presente.
 - Juegos curriculares: aquellos que forman parte de la educación formal.
- b. Según el modo de ejecución

- Juegos tradicionales: como el tiro de cuerda, rayuela, entre otros.
 - Juegos disciplinarios: que se someten a normas estrictas y rigurosas.
 - Juegos cooperativos. - Según la interacción social que generan durante el proceso.
- c. Según otras categorías de juegos
- Juegos que observan el comportamiento de otros.
 - Juegos en los que la relación debe transmitirse de un grupo a otro.
 - Juegos específicos y adaptados a las diferencias de los miembros del grupo.
 - Juegos orientados al ocio y al tiempo libre.
 - Juegos que poseen un carácter lúdico o placentero.
 - Juegos en los que se tolera el error y resulta bien visto.

2.2.9. JUEGOS PARA CONOCERSE

Los juegos cooperativos se caracterizan por un vínculo entre los participantes, generalmente de amistad, y un conjunto de reglas que fomentan la resolución conjunta. Estas reglas llevan a los jugadores a proponer ideas adecuadas para el desarrollo del juego mediante el intercambio de opiniones y decisiones consensuadas. Es crucial mencionar que en estos juegos se elimina la noción de ganar o perder, priorizando la cooperación. El objetivo es que los niños disfruten al resolver retos. El trabajo debe seguir un "ritmo" acorde a las circunstancias, y no se avanza si hay conflictos que necesitan resolverse (Domínguez, 2021).

Asimismo, Domínguez (2021) menciona algunos ejemplos de juegos para conocerse:

a. La Telaraña de la Amistad

Este juego permite fomentar la confianza, el compañerismo y el conocimiento mutuo, y como material se necesita: Un ovillo de lana o cuerda. El juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Los niños forman un círculo en equipo, sentándose.

- El docente inicia la dinámica sosteniendo el ovillo de lana, dice su nombre y menciona algo que le gusta (por ejemplo: “Me llamo Nehemías y me gusta el cacao”).
- A continuación, lanza el ovillo a un estudiante, sin soltar el extremo del hilo.
- El estudiante que recibe el ovillo se presenta de la misma manera y, manteniendo su parte de la lana, lo lanza a otro compañero.
- La actividad continúa hasta que todos los participantes se hayan presentado, formando toda una red con el hilo.
- Se repite hasta que todos hayan participado y se haya formado una “telaraña”.
- Al final, el docente destaca la importancia de estar conectados como grupo y la cooperación para sostener la telaraña sin que se caiga.
- Este juego refuerza la identidad grupal y ayuda a los niños a recordar los nombres y gustos de sus compañeros.

b. El globo viajero

Este juego permite desarrollar la cooperación y la comunicación entre los niños, los materiales necesarios son: un globo inflado y muchas ganas de jugar. El juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Los niños se posicionan en círculo.
- El docente lanza el globo al aire y dice: “No podemos dejar que el globo toque el suelo”.
- Los niños deben pasarse el globo entre ellos con suaves golpes, evitando que caiga.
- Para hacer el juego más interactivo, cada niño que toque el globo debe decir su nombre o contar algo sobre sí mismo.
- Se puede repetir varias rondas con variaciones, como usar solo una mano o soplar el globo en vez de golpearlo.
- Este juego fomenta el trabajo en equipo, la atención y la cooperación para un objetivo común.

c. Encuentra a tu pareja

Este juego permite la socialización y la interacción entre los niños, los materiales para jugar son: Cartas o imágenes de objetos o animales en pares (por ejemplo, dos gatos, dos pelotas, dos autos). El juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Se entrega una carta a cada niño.
- A la señal del docente, los niños caminan por el aula buscando a su pareja (el compañero que tiene la misma imagen).
- Cuando se encuentran, se presentan mutuamente con frases como: “Hola, soy Ana. ¿Cómo te llamas?”
- Luego, cada pareja comparte con el grupo algo que tengan en común (por ejemplo, “A los dos nos gusta el dibujo”).
- Se pueden cambiar las cartas y repetir el juego varias veces.
- Este juego ayuda a los niños a interactuar con diferentes compañeros, fortaleciendo la confianza y el respeto mutuo.

2.2.10. JUEGOS DE COMUNICACIÓN

Se refieren a aquellos denominados juegos o actividades de expresión y comunicación que tienen como principal objetivo estimular de manera efectiva la comunicación y el conocimiento mutuo de todos los participantes involucrados. Estas actividades, que pueden ser tanto individuales como grupales, suelen reforzar de forma significativa los vínculos y los lazos sociales a través de diversas actividades lúdicas, dinámicas y desestructuradas, que invitan a la cooperación y al entendimiento entre los involucrados (Juárez, 2024).

Asimismo, Juárez (2024) menciona algunos ejemplos de juegos de comunicación:

a. El Teléfono Descompuesto

El objetivo de este juego es desarrollar la escucha activa y la claridad en la comunicación oral, el juego se tiene la siguiente secuencia:

- Los estudiantes se colocan sentados en círculo.

- El Profesor menciona una frase sencilla al oído de un niño (ejemplo: “El gato juega con la pelota”).
- Ese niño repite la frase al oído del siguiente compañero, sin que los demás escuchen.
- Se continúa hasta que el último niño diga en voz alta lo que entendió.
- Se compara la frase final con la original, destacando la importancia de escuchar bien y hablar con claridad.
- El juego mejora la atención, la pronunciación y la habilidad para transmitir mensajes con precisión.

b. Dibujo en Pareja

Este juego permite fomentar la comunicación clara y la cooperación en equipo, los materiales a usar son: Hojas de papel. Lápices o crayones. El juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Se forman parejas de niños.
- Un niño de cada pareja recibe un dibujo sencillo (por ejemplo, una casa, un árbol o un sol).
- Sin mostrar la imagen, ese niño debe describir a su compañero cómo dibujarla (“Dibuja un cuadrado grande en el centro, ahora un triángulo arriba...”).
- El compañero dibuja siguiendo las indicaciones sin hacer preguntas.
- Al final, comparan el dibujo original con el realizado y reflexionan sobre la importancia de dar y seguir instrucciones con claridad.
- El juego mejora la expresión verbal y la capacidad de dar y recibir instrucciones de manera efectiva.

c. Pasando el Mensaje con Gestos

El objetivo de este juego es desarrollar la comunicación no verbal y la cooperación en equipo. Los materiales que se necesitan son: Tarjetas con acciones o emociones (por ejemplo, “feliz”, “saltar”, “bailar”, “dormir”) y se desarrolla de la siguiente manera:

- Se divide a los niños en grupos de cinco.

- El docente muestra una tarjeta con una acción o emoción al primer niño de cada grupo.
- Ese niño debe representar lo que ve en la tarjeta solo con gestos, sin hablar, para el siguiente compañero.
- El segundo niño imita los gestos y se los pasa al tercero, y así sucesivamente.
- El último niño dice en voz alta qué cree que representaron.
- Se revela la tarjeta original y se comparan los resultados, mostrando la importancia del lenguaje corporal.
- El juego fomenta la interpretación de gestos, la colaboración entre pares, expresando sus emociones sin palabras.

2.2.11. JUEGOS DE COLABORACIÓN

Estos juegos proponen un amplio abanico de opciones que permiten colaborar y fomentar una variedad de habilidades tanto sociales como emocionales. Se basan en múltiples tipologías que abarcan desde juegos de colaboración en circuitos, pasando por aquellos de antagonismo, hasta incluir juegos de competición y de aprendizaje. También hay juegos que se centran en procesos específicos, juegos matemáticos y muchos otros que enriquecen la experiencia. A continuación, haremos un breve, pero detallado recorrido por la taxonomía que se propone, analizando la relación entre sus componentes y los procesos propios que caracterizan a la dinámica requerida para los juegos colaborativos (Morales et al.2024).

Asimismo, Morales et al. (2024) menciona algunos ejemplos de juegos de comunicación:

a. El barco que se hunde

El propósito que se plante este juego es fortalecer la colaboración y la resolución de conflictos, para ello necesitaremos: Hojas grandes de papel, cartón o tela (que representen el barco). El juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Se coloca una hoja grande en el suelo y se les dice a los niños que es un “barco” donde deben subirse.
- Poco a poco, se va reduciendo el tamaño del barco (doblando la hoja o cambiándola por una más pequeña).
- Los niños deben encontrar maneras de acomodarse sin salir del barco, ayudándose entre ellos.
- El juego termina cuando ya no es posible que todos entren en el barco.
- Se reflexiona sobre la importancia de colaborar y buscar soluciones en equipo.
- Este juego promueve la cooperación, la toma de decisiones en grupo y la creatividad para resolver problemas juntos.

b. La Cosecha solidaria

El propósito de este juego es dar a conocer la importancia de ayudarse mutuamente para alcanzar un objetivo común, para ello se necesitarán Pequeñas pelotas o globos (que representen frutas), canastas o cajas y se desarrollará del siguiente modo:

- Se esparcen las “frutas” por el suelo.
- Se dividen a los niños en equipos y se les da una canasta.
- El objetivo es recoger todas las frutas y colocarlas en la canasta antes de que el tiempo termine.
- La única regla es que deben ayudarse entre sí: pueden pasar las frutas de un niño a otro, sostener la canasta entre varios o buscar estrategias en equipo.
- Cuando terminan, se celebra su esfuerzo y se reflexiona sobre la importancia de colaborar.
- El juego desarrolla la coordinación grupal, el apoyo mutuo y el trabajo en equipo para lograr metas compartidas.

c. La carrera de los pares

El objetivo de este juego es desarrollar la colaboración y la sincronización entre compañeros, para ello se necesitan: Pañuelos

o cintas para atar los tobillos y el juego se desarrolla del siguiente modo:

- Se forman parejas de niños y se les ata un pie con el de su compañero (por ejemplo, el pie izquierdo de uno niño con el pie derecho del otro).
- Los niños deben caminar juntos hasta una meta sin soltarse.
- Si caen o pierden la coordinación, pueden intentarlo de nuevo, buscando mejorar la comunicación y el ritmo.
- Se realizan varias rondas con diferentes parejas.
- Al final, se comenta cómo lograron avanzar juntos y la importancia de la cooperación.
- El juego refuerza la confianza entre compañeros, la comunicación y la colaboración de esfuerzos para llegar a la meta.

2.2.12. JUEGOS DE RELAJACIÓN

Estos juegos son especialmente valiosos, ya que contribuyen significativamente al desarrollo emocional de los niños: les ayudan a gestionar sus emociones de forma efectiva, a cultivar la paciencia y a fortalecer sus habilidades sociales, aspectos clave para una convivencia pacífica y respetuosa entre todos. Además, fomentan el trabajo en equipo y la empatía, ya que es conveniente que los niños se apoyen mutuamente para alcanzar un objetivo que les beneficia a todos. A través de actividades lúdicas muy divertidas y enriquecedoras, aprenden a resolver problemas pacíficamente y a expresar sus sentimientos de una forma constructiva y adecuada, lo cual es crucial para su crecimiento y desarrollo emocional (Rojas, 2024).

Asimismo, Rojas (2024) menciona algunos ejemplos de juegos de comunicación:

a. La ola de la respiración

El propósito de este juego es desarrollar en los niños una adecuada sincronización de su respiración en grupo, fomentando

la calma y la conexión, no se necesitan materiales para este juego y se desarrolla del siguiente modo:

- Los niños se colocan sentados en círculo y se toman de las manos.
- El docente les explica que van a hacer una "ola de respiración": todos deben inhalar por la nariz y exhalar lentamente por la boca.
- Para hacerlo más divertido, pueden imaginar que son una ola del mar que sube y baja con cada respiración.
- Se repite varias veces, tratando de sincronizar la respiración de todo el grupo.
- Luego, se reflexiona sobre cómo se sienten después de respirar juntos.
- El juego mejora la concentración, reduce la ansiedad y fortalece la conexión grupal a través de la respiración compartida.

b. El globo mágico

El propósito de este juego es fomentar la cooperación y la coordinación a través de un juego tranquilo y colaborativo, para ello se necesita un globo inflado. El juego se desarrolla del siguiente modo:

- Los niños se colocan en círculo y el docente les propone un reto divertido: deben mantener el globo en el aire el mayor tiempo posible, sin dejar que caiga al suelo."
- La regla es que deben tocar el globo suavemente, usando solo la palma de la mano.
- Pueden contar en voz alta cuántas veces logran pasarlo sin que toque el suelo.
- Para aumentar la relajación, se puede acompañar con música suave.
- Se reflexiona sobre la importancia de colaborar y moverse con suavidad para mantener el globo en el aire.
- Este juego favorece el desarrollo de la coordinación, el trabajo en equipo y la paciencia, contribuyendo a crear un ambiente tranquilo y armonioso.

c. Masaje en cadena

Este juego permite fomentar la relajación y la confianza entre los niños a través del contacto respetuoso. Para jugarlo no se necesitan materiales, opcionalmente música de fondo y se desarrolla de la siguiente manera:

- Los niños se organizan en fila o en círculo y colocan sus manos sobre los hombros del compañero que tienen delante
- El docente les guía para hacer movimientos suaves en la espalda de su compañero, como si dibujaran círculos o líneas.
- Después de unos minutos, se cambia de dirección para que todos reciban un masaje.
- Al final, se pregunta a los niños cómo se sienten y se refuerza la idea de que el contacto respetuoso puede ser relajante y agradable.
- Este juego fortalece la confianza, fomenta la empatía y refuerza la conexión entre los niños, promoviendo una convivencia armoniosa y respetuosa.

2.2.13. CONVIVENCIA ESCOLAR

Docentes y familias, cada uno de los cuales cumple una función importante en la dinámica escolar. Estas relaciones se fundamentan en valores, tales como el respeto, la empatía y la cooperación, que son cruciales para que los niños se desarrollen en un ambiente armonioso, seguro e inclusivo. La convivencia escolar no se restringe a la simple ausencia de conflictos, sino que abarca la capacidad de prevenir y resolver dichos conflictos de manera pacífica y mediante el diálogo, promoviendo, de este modo, el bienestar emocional y social de toda la comunidad educativa. (Prieto y Trujillo, 2022).

En los niños de 5 años, la convivencia escolar se fortalece mediante diversas estrategias educativas que son implementadas de manera intencionada. Estas estrategias pueden incluir el establecimiento de normas claras y coherentes que todos entiendan y respeten. Además, se les enseña habilidades sociales esenciales que fortalecer la interacción positiva entre pares. Los conflictos y su

resolución, se aborda construyendo un ambiente donde los niños aprendan a dialogar y encontrar soluciones juntos. También se implementan juegos cooperativos que fomentan tanto el trabajo en equipo como el respeto entre los niños (Calderón y Jiménez, 2024).

2.2.14. IMPORTANCIA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Para poder trabajar la convivencia escolar de una forma eficiente y eficaz, es necesario hacer un análisis pormenorizado de la situación. En el estudio, se destaca que una buena convivencia en la escuela implica una serie de variables que se relacionan de un modo más o menos directo con el clima de convivencia del centro; tales como el aprendizaje de la tolerancia y la empatía generadora de conductas prosociales y posee efectos altamente favorables en el ámbito cognitivo, conductual y emocional. A su vez, identificar las áreas que son susceptibles de mejora es el primer paso para lograrlo y un rasgo esencial para la dirección y las autoridades de cualquier institución educativa (Lecca y Marin, 2022).

Así, en el marco de esta valoración se debe considerar no solamente conductas importunas, desadaptativas o problemas específicos, ligados, por ejemplo, al fenómeno de la violencia escolar, sino que también conviene incluir otros aspectos destacados en el clima socioafectivo del centro y que han sido tratados en distintos modelos o programas de trabajo con la convivencia; tales como el compromiso educativo o social, el sentido de pertenencia, las relaciones del centro con el entorno, la resolución de conflictos. La convivencia escolar implica diferentes formas de comportarse entre sus miembros y son determinados por diversos tipos de relación entre ellos. Su naturaleza no es única, sino diversa, ya que, solo desde esta perspectiva, se podrá actuar con propuestas concretas para su desarrollo (Andrades, 2023).

2.2.15. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Uno de los beneficios directos de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la convivencia es que fomentan de manera directa el trabajo colaborativo, ya que favorecen actitudes como el respeto mutuo,

la solidaridad, la comprensión y, de una u otra manera, también la tolerancia y la empatía. Son herramientas idóneas para que los alumnos aprendan, de una forma más placentera, a realizar una toma de decisiones consensuada. Además, se crea un clima de cooperación en contraposición al siempre existente clima de competencia que se genera cotidianamente en la escuela. Otro aspecto tener e consideración consiste en que los juegos cooperativos son adaptables ya se estén realizando en el propio contexto escolar. Convertirlos en cooperativos ayudará a potenciar lazos de amistad entre los niños y niñas que van a repercutir directamente en las relaciones del día a día y que mejorará la convivencia escolar. A través de estos juegos, rompe con la realidad competitiva del recreo y fomenta la convivencia de una manera lúdica y solidaria. Si jugamos, vemos o escuchamos a los demás, tendremos una convivencia de calidad. La conjunción de juegos cooperativos y convivencia escolar es sinónimo de escuela de paz. Surgen otras sinergias, como que un grupo de alumnos y alumnas investiga las distintas formas de héroes y heroínas de forma racional y no violenta (Fernández, 2022).

2.2.16. RELACIONES INTERPERSONALES

El desarrollo de las relaciones interpersonales permite tener una adecuada convivencia entre los niños de cinco años, dado que en esta etapa crítica del desarrollo humano empiezan a forjar habilidades sociales fundamentales, tales como la empatía, la cooperación, la comunicación efectiva y el respeto hacia los demás. Mediante una variedad de interacciones diarias en el entorno escolar, así como a través del juego y diversas actividades grupales, los niños no solo aprenden a compartir, sino que también descubren formas de solucionar conflictos pacíficamente y de expresar sus emociones adecuadamente, lo cual refuerza significativamente su capacidad para convivir en armonía con sus compañeros. El establecimiento de vínculos positivos y significativos con adultos y pares les brinda una seguridad emocional inestimable y una sólida confianza en sí mismos, facilitando la formación de espacios colaborativos de aprendizaje. La existencia de estrategias

diversas y efectivas como el trabajo en equipo, los juegos cooperativos y la resolución de conflictos mediante el diálogo reflexivo favorecen enormemente la interiorización de normas de convivencia fundamentales y valores como la solidaridad y la tolerancia entre los menores. Además, el modelado de comportamientos sociales ejemplares por parte de los docentes resulta ser clave en la socialización de los niños, de manera positiva, empática y respetuosa con los demás. Una convivencia enriquecida y basada en relaciones interpersonales saludables permite que los niños experimenten un entorno escolar seguro, enriquecedor y estimulante, en el cual se sienten verdaderamente valorados, comprendidos y apoyados, fortaleciendo así su desarrollo emocional y social a lo largo de esta etapa formativa (Amador et al., 2024).

2.2.17. NORMAS ESCOLARES

Las normas escolares son absolutamente esenciales para el fortalecimiento de la convivencia en los niños, ya que establecen límites claros y estructuran de manera efectiva el comportamiento dentro del aula, permitiendo que los pequeños comprendan de una forma más clara la importancia del respeto, la cooperación y la responsabilidad en su institución educativa. Los niños de 5 años están en una etapa de socialización intensa en la que aprenden a interactuar tanto con sus compañeros como con adultos, por lo que las reglas bien definidas y explicadas de manera simple y accesible les ayudan a desarrollar hábitos positivos de convivencia, como el respeto por los turnos, el uso de palabras amables y la resolución de conflictos. Es fundamental que estas normas sean presentadas de manera lúdica y entretenida, utilizando recursos como cuentos, canciones o dramatizaciones, para que los niños puedan interiorizarlas y aplicarlas de forma natural y espontánea en su día a día. Asimismo, los niños deben ser partícipes en la elaboración de estas normas, para fomentar su sentido de pertenencia y también incrementar su compromiso, haciéndolos más conscientes de la importancia de seguirlas para garantizar un ambiente armonioso y positivo. Los docentes y cuidadores desempeñan un rol clave e

indispensable en la enseñanza y el reforzamiento de estas reglas, modelando conductas adecuadas y promoviendo constantemente un clima de respeto y afecto en el aula. Cuando las normas escolares se aplican con coherencia y flexibilidad, los niños se sienten seguros, comprendidos y motivados a colaborar con sus compañeros, fortaleciendo así sus habilidades sociales y su desarrollo emocional en un ambiente escolar positivo, enriquecedor y estimulante que propicia su crecimiento integral (Meneses et al.2024).

2.2.18. EJERCICIO DE DEBERES Y DERECHOS

Conocer y comprender los deberes y derechos es fundamental y esencial para fortalecer de manera eficaz su desarrollo social y emocional en los niños. Este proceso les permite a los pequeños comprender que sus acciones tienen consecuencias significativas y que una convivencia armoniosa y pacífica depende del respeto mutuo, así como de la colaboración entre todos. A esta edad crucial, los niños comienzan a reconocer y a ser conscientes de sus derechos, tales como el de ser escuchados, el de jugar libremente, aprender en un ambiente adecuado y ser tratados con el respeto que merecen. Sin embargo, también es primordial que comprendan que estos derechos son inseparables de los deberes que tienen, que incluyen el respeto hacia sus compañeros, cuidar adecuadamente de los materiales que utilizan, seguir las normas establecidas del aula y colaborar en las actividades colectivas que se organicen. Enseñarles sobre sus derechos y responsabilidades de una manera lúdica y participativa, a través de narraciones de cuentos, juegos de roles y dinámicas grupales, les ayuda de forma efectiva y positiva a interiorizar estos conceptos de manera natural y significativa en sus vidas. Además, cuando los niños comprenden que cada uno de ellos tiene un papel relevante en la construcción de un ambiente respetuoso y equitativo, se fomenta una convivencia más pacífica y colaborativa entre sus pares. El docente, como guía y facilitador, juega un rol clave en este proceso educativo, promoviendo espacios de diálogo donde los niños puedan expresar abiertamente sus opiniones, resolver conflictos de manera justa y

equitativa, y desarrollar al mismo tiempo un sentido de justicia y solidaridad invaluable. De esta manera, el ejercicio consciente de los deberes y derechos, mejora la convivencia en el aula y también asienta las bases para una ciudadanía responsable, respetuosa y comprometida con el bienestar común en el futuro. La práctica de estos principios desde una edad temprana contribuye significativamente a formar individuos que valoran la importancia de su lugar en la comunidad, así como el impacto de sus acciones en los demás (Ossa y Domich, 2023).

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS

- Juegos cooperativos: Actividades lúdicas en las que los participantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, promoviendo la solidaridad y el trabajo en equipo.
- Juegos para conocerse: Dinámicas diseñadas para que las personas compartan información sobre sí mismas, fortaleciendo la confianza y la integración grupal.
- Juegos de comunicación: Actividades que fomentan la expresión clara de ideas, la escucha activa y la comprensión entre los participantes.
- Juegos de colaboración: Retos lúdicos que requieren la unión de esfuerzos y habilidades de los jugadores para resolver problemas o superar desafíos.
- Juegos de relajación: Ejercicios recreativos que ayudan a reducir el estrés, mejorar la concentración y generar bienestar emocional.
- Convivencia escolar: Conjunto de relaciones y normas que regulan la interacción armoniosa entre los miembros de una comunidad educativa.
- Relaciones interpersonales: Vínculos que las personas establecen entre sí, basados en la comunicación, el respeto y la empatía.
- Normas escolares: Reglas establecidas en un centro educativo para garantizar un ambiente de respeto, orden y aprendizaje.

- Ejercicios de deberes y derechos: Actividades que enseñan y refuerzan el conocimiento sobre las responsabilidades y privilegios de los estudiantes en la escuela y la sociedad.

2.4. SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.4.1. HIPOTESIS GENERAL

Ha: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Ho: No existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

He1: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Ho1: No existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

He2: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de las normas escolares en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Ho2: No existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de las normas escolares en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

He3: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de los ejercicios de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Ho3: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de los ejercicios de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: LOS JUEGOS COOPERATIVOS

García et al. (2021) definen los juegos cooperativos como actividades lúdicas que requieren la participación activa y conjunta de todos los jugadores para lograr un objetivo común. Estos juegos están diseñados para incentivar el trabajo en equipo, la comunicación, así como la empatía entre los participantes, ya que el éxito individual depende del éxito colectivo. A través de los juegos cooperativos, los jugadores aprenden a valorar las habilidades y aportaciones de sus compañeros, promoviendo un ambiente de apoyo mutuo y colaboración. Cuyas dimensiones para efectos del presente trabajo se ha dividido en:

- Juegos para conocerse
- Juegos de comunicación
- Juegos de colaboración
- Juegos de relajación

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: CONVIVENCIA ESCOLAR

Casañas et al. (2020) definen la convivencia escolar como el conjunto de relaciones y dinámicas que se establecen dentro del entorno educativo, caracterizadas por el respeto, la cooperación y la inclusión. La idea aquí referida comprende todas las interacciones que se dan entre estudiantes, instructores y personal administrativo. La calidad de estas interacciones tiene un impacto directo en el entorno de aprendizaje. Una convivencia escolar agradable fomenta el bienestar emocional y social de los estudiantes, potencia el aprendizaje y contribuye al desarrollo integral de todos los miembros de la comunidad educativa. Cuyas dimensiones para efectos del presente trabajo se ha dividido en:

- Relaciones interpersonales

- Normas escolares
- Ejercicio de deberes y derechos

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Dimensiones	Indicador	Valores	Tipo de variable	Escala de medición	Instrumento de medición
<p>Variable independiente: Juegos cooperativos</p> <p>Definición conceptual: Los juegos cooperativos son actividades lúdicas que requieren la participación activa y conjunta de jugadores para lograr un objetivo común. Estos juegos incentivan el trabajo en equipo, la comunicación y la empatía, donde el éxito depende del colectivo. Fomentan la valoración de habilidades y contribuciones de los compañeros, promoviendo un ambiente de apoyo y colaboración (García et al., 2021)</p> <p>Definición operacional: Los Juegos cooperativos serán valorados mediante la planificación, la</p>	<p>Juegos para conocerse</p> <p>Juegos de comunicación</p> <p>Juegos de colaboración</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce los nombres de sus compañeros a través de dinámicas lúdicas. 2. Comparte información sobre sus gustos y preferencias en juegos grupales. 3. Respeta el turno de sus compañeros en actividades de presentación. 4. Escucha con atención cuando sus compañeros se presentan en el juego. 5. Muestra interés por conocer a sus compañeros a través de preguntas y respuestas en el juego. 6. Expresa sus ideas y emociones de manera clara en actividades grupales. 7. Utiliza gestos y palabras adecuadas para interactuar en los juegos. 8. Respeta las opiniones de sus compañeros durante la dinámica de comunicación. 9. Sigue instrucciones orales dadas en el juego de manera ordenada. 10. Responde de manera asertiva y respetuosa a las preguntas o indicaciones de sus compañeros. 11. Trabaja en equipo para lograr los objetivos del juego cooperativo. 12. Ayuda a sus compañeros cuando necesitan apoyo en la actividad. 13. Comparte materiales y recursos durante el desarrollo del juego. 	<p>Alternativa binaria (0–1): 1 = Identifica correctamente los datos 0 = No identifica correctamente.</p>	<p>Cualitativa ordinal</p> <p>Porque se organiza en niveles de dificultad (básico, intermedio, avanzado),</p>	<p>Escala ordinal</p> <p>Se ordena las categorías según un nivel de dificultad creciente</p>	<p>Lista de cotejo</p>

<p>ejecución y la evaluación de un conjunto de actividades de contenido lúdico, considerando como indicadores en la selección o adaptación de los juegos cooperativos por parte del investigador.</p>	<p>Juegos de relajación</p>	<p>14. Espera su turno con paciencia en actividades de trabajo en equipo. 15. Reconoce el esfuerzo de sus compañeros en el logro del objetivo grupal. 16. Controla su respiración y postura durante actividades de relajación. 17. Participa activamente en ejercicios de calma y mindfulness con sus compañeros. 18. Disfruta de momentos de tranquilidad después de juegos activos. 19. Sigue las indicaciones para realizar movimientos suaves y coordinados en actividades de relajación. 20. Demuestra respeto por el espacio y la tranquilidad de sus compañeros en juegos de relajación.</p>	<p>Alternativa dicotómica (0–1): 1 = Responde correctamente a las preguntas 0 = No Responde correctamente a las preguntas.</p>	<p>Cuantitativa de intervalo Ello porque al medirse mediante puntajes de pruebas (por ejemplo, 0–20), se obtiene una magnitud numérica que permite ordenar el</p>	<p>Intervalo Los puntajes (por ejemplo, de 0 a 20) permiten ordenar los resultados y también cuantificar la distancia</p>	<p>Cuestionario</p>
<p>Variable dependiente: Convivencia escolar</p>	<p>Relaciones interpersonales</p>	<p>1. Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad. 2. Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego. 3. Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo. 4. Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros. 5. Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego. 6. Respeta el turno de los demás en actividades grupales. 7. Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.</p>	<p>Alternativa dicotómica (0–1): 1 = Responde correctamente a las preguntas 0 = No Responde correctamente a las preguntas.</p>	<p>Cuantitativa de intervalo Ello porque al medirse mediante puntajes de pruebas (por ejemplo, 0–20), se obtiene una magnitud numérica que permite ordenar el</p>	<p>Intervalo Los puntajes (por ejemplo, de 0 a 20) permiten ordenar los resultados y también cuantificar la distancia</p>	<p>Cuestionario</p>
<p>Definición conceptual La convivencia escolar implica relaciones y dinámicas en el entorno educativo, destacando el respeto, la cooperación y la inclusión entre estudiantes, instructores y personal administrativo (Casañas, et al., 2020).</p>	<p>Normas escolares</p>	<p>8. Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.</p>	<p>Alternativa dicotómica (0–1): 1 = Responde correctamente a las preguntas 0 = No Responde correctamente a las preguntas.</p>	<p>Cuantitativa de intervalo Ello porque al medirse mediante puntajes de pruebas (por ejemplo, 0–20), se obtiene una magnitud numérica que permite ordenar el</p>	<p>Intervalo Los puntajes (por ejemplo, de 0 a 20) permiten ordenar los resultados y también cuantificar la distancia</p>	<p>Cuestionario</p>

<p>Definición operacional La convivencia escolar se medirá con pruebas escritas (pretest y postest). Se registrará un puntaje de 0 a 20 que reflejará el logro de cada estudiante.</p> <p>Ejercicio de deberes y derechos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 9. Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad. 10. Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo. 11. Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego. 12. Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece. 13. Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando. 14. Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego. 15. Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa. 16. Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales. 17. Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos. 18. Respeta la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas. 19. Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego. 20. Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad. 	<p>rendimiento de los estudiantes. entre ellos.</p>
--	---	---

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo se ha clasificado como de tipo de investigación experimental, dado que implica propósitos específicos de modificar y transformar los cambios que ocurren en la variable dependiente de estudio en cuestión. Esto permite observar de manera directa los efectos de dichas modificaciones que realiza el investigador sobre la realidad, lo que es fundamental para comprender mejor el fenómeno investigado (Ñaupas, et al., 2018).

Dado que se trata de una investigación experimental, específicamente en su variante cuasiexperimental, se llevó a cabo una experiencia los juegos cooperativos de manera que se logró una mejora significativa en la convivencia escolar. Los juegos cooperativos ofrecieron una solución efectiva al problema que afecta a la muestra de investigación, sustentándose en un sólido marco teórico y científico, contribuyendo así a una mejor comprensión de cómo los juegos cooperativos pueden impactar en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

El enfoque es cuantitativo, puesto que es una metodología que está basada en la recolección, así como análisis de datos numéricos o datos cuantitativos y se utiliza para medir variables, identificar patrones, establecer relaciones causales y realizar generalizaciones estadísticas (Bernal, 2016).

En ese sentido, se buscó determinar si los juegos cooperativos inciden en la convivencia escolar en los discentes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025. Por lo que se realizó una observación en un primer momento (pretest) mediante la lista de cotejo a fin de conocer los niveles de la convivencia escolar, luego se procedió en aplicar 20 sesiones de aprendizaje de los juegos cooperativos, y finalmente se realizó un postest mediante la lista de

cotejo a fin de comparar los hallazgos entre ambos grupos muestrales: grupo experimental y grupo de control.

3.1.2. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel es explicativo, porque se busca comprender las causas y mecanismos subyacentes de un fenómeno. En este nivel, los investigadores no solo describen o correlacionan los eventos, sino que también explican por qué y cómo ocurren. Se enfoca en identificar relaciones de causa y efecto, formulando teorías y modelos que proporcionen una comprensión profunda del fenómeno estudiado (Hernández y Mendoza, 2018).

El presente trabajo pretendió explicar la eficacia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025, a través de este estudio, donde se buscó identificar cómo la aplicación de los juegos cooperativos puede influir en la mejora de la convivencia escolar, así como en la capacidad de los estudiantes para desarrollar sus relaciones interpersonales, respetar las normas escolares y conocer sus derechos y deberes.

3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Según Hernández y Mendoza (2018), nuestra investigación utilizó un diseño cuasiexperimental con preprueba y posprueba en dos grupos: uno de control y otro experimental, en este diseño se asignan intencionalmente los grupos y al grupo experimental se le aplica el tratamiento, mientras que al grupo de control no, posteriormente, se les realiza una posprueba. El diseño tiene la siguiente estructura visual:

GE: O1 X O2

GC: O3 - O4

Donde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo de control

O1 y O3 Prepruebas

X: Tratamiento

O2 y O4 Pospruebas

- Sin tratamiento

Una vez que se ha determinado rigurosamente la equivalencia de ambos grupos, se realizó una preprueba a los participantes para evaluar el nivel de convivencia escolar, lo cual fue fundamental para establecer una línea de base. Luego, la variable independiente se aplicó exclusivamente al grupo experimental (GE) durante 20 sesiones de aprendizaje, mientras que el grupo de control no recibe la intervención. Al final, se llevó a cabo un postest en ambos grupos para recopilar y comparar datos, donde se observó posibles diferencias significativas. La aplicabilidad de los resultados fue relevante, ya que pueden utilizarse para resolver problemas en entornos similares, enriqueciendo así la comprensión del impacto de los juegos cooperativos en la convivencia escolar de estudiantes de cinco años en la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

La población, según Bernal (2016) se refiere al conjunto de personas, cosas o eventos que tienen un rasgo similar que es significativo para una investigación. Los investigadores establecen la población para definir los límites de su estudio.

La población se conformará por 49 estudiantes del aula de 5 años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Tabla 1

Población de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “019 Naranjillo” Tingo María.

Edad	Sección	Estudiantes		Total	%
		Hombres	Mujeres		
5 años	A1	12	12	24	48.98%
	A2	13	12	25	51.02%
Total				49	100.00%

Nota. Nómina de la I.E. Inicial “019 Naranjillo”

3.2.2. MUESTRA

Hernández y Mendoza (2018) definen una muestra como un grupo más pequeño de personas, objetos o eventos que se eligen de una población más grande. Los científicos utilizan la muestra para analizar y adquirir datos representativos, lo que permite hacer inferencias sobre toda la población. La selección cuidadosa de una muestra adecuada es esencial para garantizar la exactitud y aplicabilidad de los resultados.

Igualmente, se usó el muestreo no probabilístico, de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) se refiere a un método de selección de muestras donde los individuos no tienen una probabilidad conocida o igual de ser elegidos. En este tipo de muestreo, se seleccionan a los integrantes basándose en criterios específicos, como conveniencia, juicio personal o características particulares.

Por lo cual, en la investigación se consideraron criterios de inclusión, en el cual se incluyeron estudiantes de nivel inicial independientemente de su género y que pertenezcan a la I.E. Inicial "019 Naranjillo". Por otro lado, para los criterios de exclusión, se optó por excluir a niños menores de 5 años. En ese sentido la muestra quedó establecida por 49 niños de 5 años de las secciones A1 y A2.

Tabla 2

Muestra de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial "019 Naranjillo" Tingo María.

Edad	Aula	Grupo	Estudiantes		Total	%
			Hombres	Mujeres		
5 años	A1	Experimental	12	12	24	48.98%
	A2	Control	13	12	25	51.02%
Total					49	100.00%

Nota. Nómina de la I.E. Inicial "019 Naranjillo"

3.3. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

De acuerdo con Bernal (2016), la técnica de recopilación de información se refiere a la metodología usada para recopilar información o datos pertinentes en relación con la investigación. Estas metodologías se usan para adquirir datos con el fin de abordar consultas de investigación, validar hipótesis o alcanzar los objetivos de investigación predeterminados

Para el estudio se usó la técnica de la observación. Ñaupas et al. (2018) indican que se refiere a un método de recolección de datos en el que los investigadores recopilan información directamente observando el comportamiento de los sujetos en su entorno natural o en condiciones controladas. Esta técnica permite captar detalles contextuales y comportamientos espontáneos que pueden no ser accesibles mediante otros métodos.

Para Hernández y Mendoza (2018) un instrumento de recopilación de datos es una herramienta que se utiliza para obtener información de los participantes o constituyentes del estudio. Estas herramientas se utilizan para adquirir respuestas a consultas de estudios, cuantificar variables, recopilar datos demográficos o descubrir información pertinente para la investigación

Para el estudio se usó fue la lista de cotejo, de acuerdo con Baena (2017) es un instrumento de recolección de datos utilizado para evaluar la presencia o ausencia de comportamientos, características o criterios específicos. Añaden también que los investigadores emplean este método para registrar observaciones de manera sistemática y organizada, permitiendo una evaluación clara y precisa. La lista de cotejo facilita la comparación y el análisis de datos, ya que los ítems se verifican según su ocurrencia.

3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

Según Supo (2020), el tratamiento de la información en este proyecto se enfocará en la correcta organización y minuciosa sistematización de los datos recabados cuidadosamente mediante un

instrumento de observación específico, el cual ha sido concebido para evaluar de manera precisa la efectividad de la variable independiente en estudio. Las etapas fundamentales del proceso abarcan las siguientes:

- La codificación de los datos: Este es un proceso clave y fundamental que asigna códigos específicos a las diversas respuestas de los estudiantes, organizándolas en categorías preestablecidas. Este proceso metódico permite representar elementos significativos de una manera mucho más clara, mejorando notablemente la organización de la información. Al codificar, se facilita considerablemente tanto el análisis como la evaluación de los resultados obtenidos. De esta manera, se puede extraer información valiosa que ayuda a comprender mejor los patrones y tendencias en el aprendizaje de los estudiantes.

- La tabulación de datos es una técnica fundamental: Para instrumentos cuantitativos, permite organizar de manera eficiente la información en tablas estructuradas, lo que facilita tanto su presentación como su análisis detallado. Existen diversas herramientas, como Excel y programas estadísticos especializados, como SPSS y Minitab, que permiten realizar la tabulación de forma efectiva y rápida. Esta práctica resulta de gran ayuda para mantener un registro sistemático y ordenado y mejora significativamente la interpretación de los resultados obtenidos. La correcta tabulación es clave para un análisis más profundo.

3.3.3. PARA ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Hernández y Mendoza (2018) indican que, en lo que respecta a los múltiples aspectos cuantitativos del proyecto en cuestión, se pueden implementar una variedad de diversas técnicas de análisis que resultan ser sumamente útiles y eficaces. Entre las variadas técnicas de análisis que se pueden emplear en este contexto se encuentran las siguientes:

Estadística descriptiva: Se utiliza para presentar de manera clara y resumida los datos cuantitativos que han sido obtenidos a través de procesos de recolección. Este proceso abarca el cálculo detallado de frecuencias, medias, porcentajes y otros indicadores, así como la organización de la información de manera comprensible y accesible para facilitar su interpretación. A través de esta metodología, se busca ofrecer

un resumen que permita a los analistas y a los tomadores de decisiones comprender mejor las características y tendencias de los datos recolectados.

Análisis comparativo: Es posible comparar resultados antes y después de la intervención educativa para determinar la efectividad de la variable dependiente sobre la independiente. Si se han recolectado datos cuantitativos, se puede usar la prueba t de Student para evaluar si las diferencias son estadísticamente significativas.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS

4.1.1. PRUEBA DE NORMALIDAD DE DATOS

Utilizaremos este procedimiento estadístico para determinar de manera efectiva si los datos recogidos de los grupos de control y experimental siguen una distribución normal típica. Esto implica llevar a cabo un análisis exhaustivo para observar si los valores logran concentrarse adecuadamente alrededor de la media y cómo estos valores tienden a disminuir gradualmente hacia los extremos. Identificar una posible normalidad en los datos es absolutamente crucial, ya que muchas de las técnicas estadísticas tradicionales aplicadas asumen que los datos en cuestión son normalmente distribuidos. Con los resultados de este análisis, podremos determinar un estadígrafo clave y fundamental para las pruebas de hipótesis que sean necesarias, eligiendo de manera informada entre estadística paramétrica o no paramétrica, dependiendo de lo que los datos indiquen de forma clara y precisa.

Tabla 3

Prueba de normalidad

Grupo	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Control	.154	24	.145	.943	24	.190
Experimental	.233	24	.002	.915	24	.055

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. SPSS 25

Análisis e interpretación

Al tener un segmento muestral <50 elementos, tomaremos la significancia que arroja el estadígrafo de Shapiro-Wilk, que en ambos casos para el control y experimental arrojan datos mayores a .05, para el control .190 y para el experimental .055 respectivamente, lo que indica que los datos son normales y tomaremos la ruta de la estadística paramétrica.

4.1.2. RESULTADOS DEL PRETEST

El pretest estuvo conformado por una prueba antes del tratamiento a una muestra de 25 estudiantes en el grupo de control y 24 en el grupo experimental, siendo politómica los datos a recabar, se conformó ítems, divididos en 3 dimensiones las cuales se detallan de la siguiente manera:

Dimensión 1: Relaciones interpersonales

Conformado por 7 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

1. Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad.
2. Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego.
3. Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo.
4. Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros.
5. Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.
6. Respeta el turno de los demás en actividades grupales.
7. Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.

Dimensión 2: Normas escolares

Conformado por 7 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

8. Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.
9. Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.
10. Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo.
11. Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.
12. Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.
13. Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando.
14. Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego.

Dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos

Conformado por 6 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

15. Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa.
16. Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales.
17. Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos.
18. Respeta la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas.
19. Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego.
20. Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.

Tabla 4

Resultados pretest: Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial "019 Naranjillo" Tingo María – 2025.

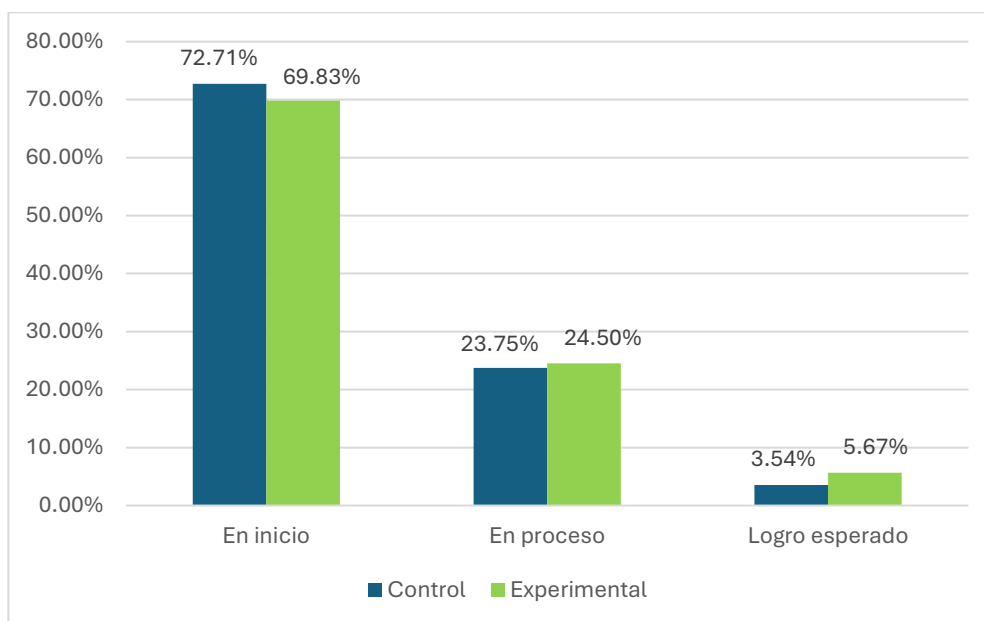
N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		C		B		A		Total		C		B		A		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
1	Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad.	13	54.17	8	33.33	3	12.50	24	100.00	16	64.00	6	24.00	3	12.00	25	100.00
2	Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego.	16	66.67	6	25.00	2	8.33	24	100.00	15	60.00	7	28.00	3	12.00	25	100.00
3	Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo.	19	79.17	4	16.67	1	4.17	24	100.00	21	84.00	3	12.00	1	4.00	25	100.00
4	Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros.	14	58.33	10	41.67	0	0.00	24	100.00	17	68.00	7	28.00	1	4.00	25	100.00
5	Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.	19	79.17	5	20.83	0	0.00	24	100.00	20	80.00	4	16.00	1	4.00	25	100.00
6	Respeto el turno de los demás en actividades grupales.	22	91.67	2	8.33	0	0.00	24	100.00	20	80.00	4	16.00	1	4.00	25	100.00
7	Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.	13	54.17	11	45.83	0	0.00	24	100.00	15	60.00	9	36.00	1	4.00	25	100.00
8	Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.	18	75.00	5	20.83	1	4.17	24	100.00	19	76.00	4	16.00	2	8.00	25	100.00
9	Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.	19	79.17	4	16.67	1	4.17	24	100.00	18	72.00	6	24.00	1	4.00	25	100.00
10	Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo.	20	83.33	4	16.67	0	0.00	24	100.00	14	56.00	9	36.00	2	8.00	25	100.00
11	Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.	14	58.33	8	33.33	2	8.33	24	100.00	16	64.00	8	32.00	1	4.00	25	100.00
12	Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.	22	91.67	2	8.33	0	0.00	24	100.00	19	76.00	5	20.00	1	4.00	25	100.00
13	Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando.	19	79.17	4	16.67	1	4.17	24	100.00	21	84.00	3	12.00	1	4.00	25	100.00
14	Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego.	18	75.00	6	25.00	0	0.00	24	100.00	15	60.00	9	36.00	1	4.00	25	100.00
15	Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa.	22	91.67	2	8.33	0	0.00	24	100.00	22	88.00	2	8.00	1	4.00	25	100.00

16	Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales.	21	87.50	2	8.33	1	4.17	24	100.00	21	84.00	2	8.00	2	8.00	25	100.00
17	Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos.	10	41.67	13	54.17	1	4.17	24	100.00	11	44.00	13	52.00	1	4.00	25	100.00
18	Respeto la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas.	18	75.00	4	16.67	2	8.33	24	100.00	18	72.00	5	20.00	2	8.00	25	100.00
19	Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego.	16	66.67	7	29.17	1	4.17	24	100.00	18	72.00	5	20.00	2	8.00	25	100.00
20	Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.	16	66.67	7	29.17	1	4.17	24	100.00	15	60.00	8	32.00	2	8.00	25	100.00
Total			72.71		23.75		3.54				69.83		24.50		5.67		

Nota. Escala valorativa pretest

Figura 1

Resultados pretest: Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial "019 Naranjillo" Tingo María - 2025



Nota. Tabla 4

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De la tabla 4 y figura 1, podemos observar que el grupo de control se conformó de 25 estudiantes, de las cuales un 72,71% se posiciona en el nivel en inicio, un 23.75% en el nivel en proceso y solamente apreciamos un 3.54% en la escala logro esperado en el desarrollo de la convivencia escolar.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De la tabla 4 y figura 1, podemos observar que el grupo de experimental se conformó de 24 estudiantes, de las cuales un 69.83% se ubica en el nivel en inicio, un 24.50% en el nivel en proceso y un 5.67% en la escala logro esperado en el desarrollo de la convivencia escolar.

Esto sugiere que entre ambos grupos no existe una diferencia significativa antes del tratamiento con los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar. Esta diferencia al ser mínima, en términos estadísticos podemos inferir que ambos grupos están en el mismo nivel de desarrollo.

4.1.3. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA PREPRUEBA

A. DIMENSIÓN 1: RELACIONES INTERPERSONALES

Se plantearon los siguientes 7 indicadores de evaluación

1. Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad.
2. Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego.
3. Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo.
4. Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros.
5. Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.
6. Respeta el turno de los demás en actividades grupales.
7. Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.

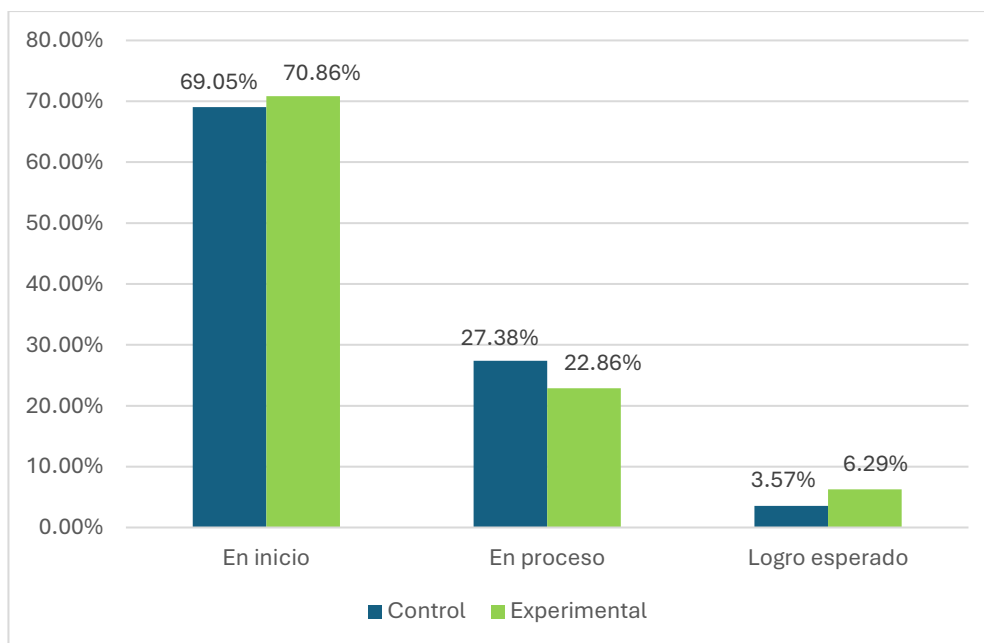
Tabla 5*Resultados preprueba de la dimensión 1: Relaciones interpersonales*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		C		B		A		Total		C		B		A		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
1	Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad.	13	54.17	8	33.33	3	12.50	24	100.00	16	64.00	6	24.00	3	12.00	25	100.00
2	Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego.	16	66.67	6	25.00	2	8.33	24	100.00	15	60.00	7	28.00	3	12.00	25	100.00
3	Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo.	19	79.17	4	16.67	1	4.17	24	100.00	21	84.00	3	12.00	1	4.00	25	100.00
4	Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros.	14	58.33	10	41.67	0	0.00	24	100.00	17	68.00	7	28.00	1	4.00	25	100.00
5	Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.	19	79.17	5	20.83	0	0.00	24	100.00	20	80.00	4	16.00	1	4.00	25	100.00
6	Respeto el turno de los demás en actividades grupales.	22	91.67	2	8.33	0	0.00	24	100.00	20	80.00	4	16.00	1	4.00	25	100.00
7	Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.	13	54.17	11	45.83	0	0.00	24	100.00	15	60.00	9	36.00	1	4.00	25	100.00
Total		69.05		27.38		3.57				70.86		22.86		6.29			

Nota. Tabla 4

Figura 2

Resultados preprueba de la dimensión 1: Relaciones interpersonales



Nota. Tabla 5

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De la tabla 5 y figura 2, podemos observar que el grupo de control se conformó de 25 estudiantes, de las cuales un 69.05% se posiciona en el nivel en inicio, además un 27.38% en el nivel en proceso y finalmente un 3.57% se ubica en la escala de logro esperado en el desarrollo de la dimensión 1: relaciones interpersonales.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De la tabla 5 y figura 2, podemos observar que el grupo de experimental se conformó de 24 estudiantes, de las cuales un 70.86% se ubica en el nivel en inicio, además, un 22.86% en el nivel en proceso y finalmente un 6.29% en la escala logro esperado en el desarrollo de la dimensión 1: relaciones interpersonales.

Esto sugiere que entre ambos grupos no existe una diferencia significativa antes del tratamiento con los juegos cooperativos para mejorar la dimensión 1: relaciones interpersonales. Esta diferencia al ser mínima, en

términos estadísticos podemos inferir que ambos grupos están en el mismo nivel de desarrollo.

B. DIMENSIÓN 2: NORMAS ESCOLARES

Se plantearon los siguientes 7 indicadores de evaluación

8. Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.
9. Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.
10. Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo.
11. Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.
12. Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.
13. Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando.
14. Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego.

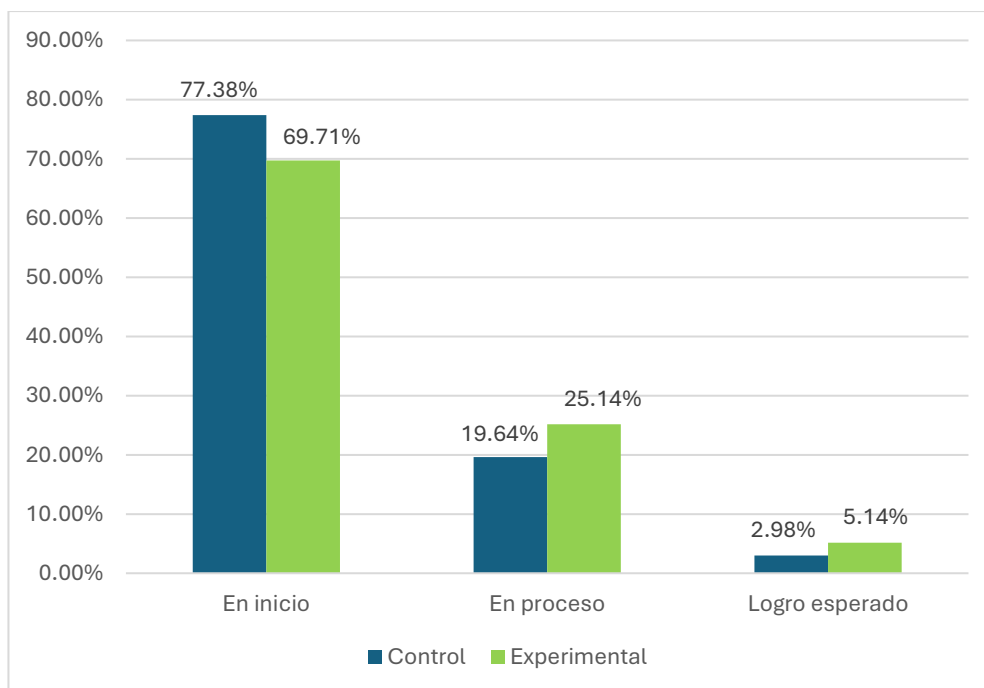
Tabla 6*Resultados preprueba de la dimensión 2: Normas escolares*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		C		B		A		Total		C		B		A		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
8	Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.	18	75.00	5	20.83	1	4.17	24	100.00	19	76.00	4	16.00	2	8.00	25	100.00
9	Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.	19	79.17	4	16.67	1	4.17	24	100.00	18	72.00	6	24.00	1	4.00	25	100.00
10	Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo.	20	83.33	4	16.67	0	0.00	24	100.00	14	56.00	9	36.00	2	8.00	25	100.00
11	Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.	14	58.33	8	33.33	2	8.33	24	100.00	16	64.00	8	32.00	1	4.00	25	100.00
12	Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.	22	91.67	2	8.33	0	0.00	24	100.00	19	76.00	5	20.00	1	4.00	25	100.00
13	Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando.	19	79.17	4	16.67	1	4.17	24	100.00	21	84.00	3	12.00	1	4.00	25	100.00
14	Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego.	18	75.00	6	25.00	0	0.00	24	100.00	15	60.00	9	36.00	1	4.00	25	100.00
Total		77.38		19.64		2.98				69.71		25.14		5.14			

Nota. Tabla 4

Figura 3

Resultados preprueba de la dimensión 2: Normas escolares



Nota. Tabla 6

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De la tabla 6 y figura 3, podemos observar que el grupo de control se conformó de 25 estudiantes, de las cuales un 77.38% se posiciona en el nivel en inicio, además un 19.64% en el nivel en proceso y finalmente un 2.98% se ubica en la escala de logro esperado en el desarrollo de la dimensión 2: normas escolares.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De la tabla 6 y figura 3, podemos observar que el grupo de experimental se conformó de 24 estudiantes, de las cuales un 69.71% se ubica en el nivel en inicio, además, un 24.14% en el nivel en proceso y finalmente un 5.13% en la escala logro esperado en el desarrollo de la dimensión 2: normas escolares.

Esto sugiere que entre ambos grupos no existe una diferencia significativa antes del tratamiento con los juegos cooperativos para mejorar la dimensión 2: normas escolares. Esta diferencia al ser mínima, en términos

estadísticos podemos inferir que ambos grupos están en el mismo nivel de desarrollo.

C. DIMENSIÓN 3: EJERCICIO DE DEBERES Y DERECHOS

Se plantearon los siguientes 6 indicadores de evaluación

15. Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa.
16. Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales.
17. Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos.
18. Respeta la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas.
19. Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego.
20. Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.

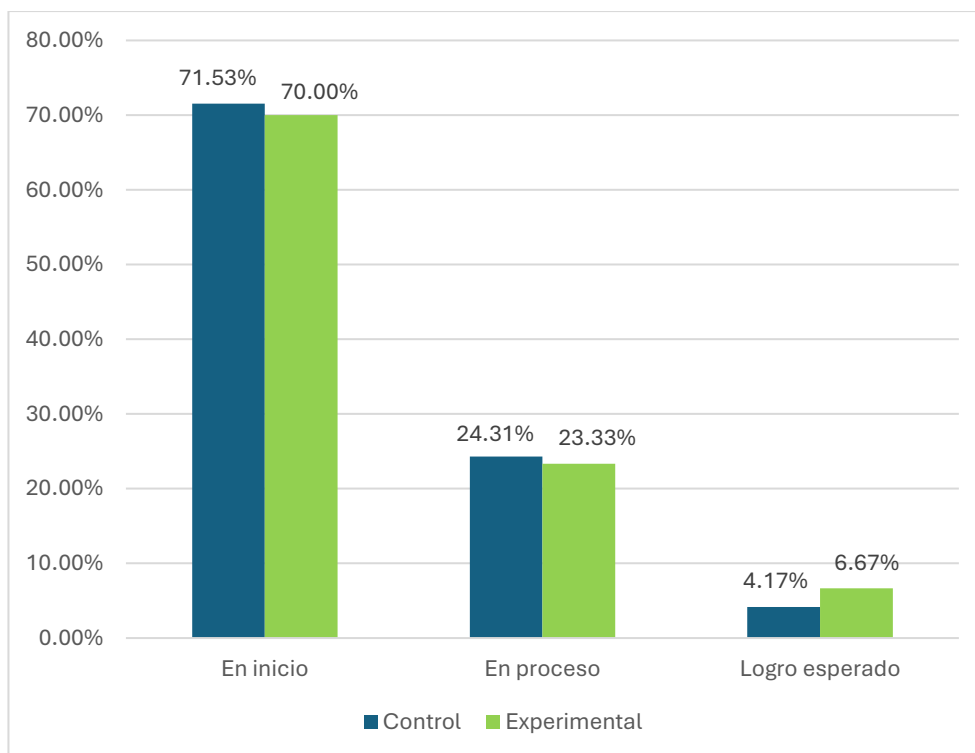
Tabla 7*Resultados preprueba de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		C		B		A		Total		C		B		A		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
15	Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa.	22	91.67	2	8.33	0	0.00	24	100	22	88.00	2	8.00	1	4.00	25	100
16	Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales.	21	87.50	2	8.33	1	4.17	24	100	21	84.00	2	8.00	2	8.00	25	100
17	Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos.	10	41.67	13	54.17	1	4.17	24	100	11	44.00	13	52.00	1	4.00	25	100
18	Respeto la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas.	18	75.00	4	16.67	2	8.33	24	100	18	72.00	5	20.00	2	8.00	25	100
19	Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego.	16	66.67	7	29.17	1	4.17	24	100	18	72.00	5	20.00	2	8.00	25	100
20	Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.	16	66.67	7	29.17	1	4.17	24	100	15	60.00	8	32.00	2	8.00	25	100
Total		71.53		24.31		4.17				70.00		23.33		6.67			

Nota. Tabla 4

Figura 4

Resultados preprueba de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos



Nota. Tabla 7

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De la tabla 7 y figura 4, podemos observar que el grupo de control se conformó de 25 estudiantes, de las cuales un 71.53% se posiciona en el nivel en inicio, además un 24.31% se ubica en el nivel en proceso y finalmente un 4.17% se encuentra en el nivel de logro esperado en el desarrollo de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De la tabla 7 y figura 4, podemos observar que el grupo de experimental se conformó de 24 estudiantes, de las cuales un 70.00% se ubica en el nivel en inicio, además, un 23.33% en el nivel en proceso y finalmente un 6.67% en la escala logro esperado en el desarrollo de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos

Esto sugiere que entre ambos grupos no existe una diferencia significativa antes del tratamiento con los juegos cooperativos para mejorar la

dimensión 2: normas escolares. Esta diferencia al ser mínima, en términos estadísticos podemos inferir que ambos grupos están en el mismo nivel de desarrollo.

4.1.4. RESULTADOS POSTEST

El postest estuvo conformado por una prueba después del tratamiento a una muestra de 25 estudiantes en el grupo de control y 24 en el grupo experimental, siendo de tipo politómico, los datos que se recabaron se conformaron por 20 indicadores, divididos en 3 dimensiones las cuales se detallan de la siguiente manera:

Dimensión 1: Relaciones interpersonales

Conformado por 7 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

1. Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad.
2. Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego.
3. Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo.
4. Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros.
5. Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.
6. Respeta el turno de los demás en actividades grupales.
7. Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.

Dimensión 2: Normas escolares

Conformado por 7 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

8. Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.
9. Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.
10. Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo.
11. Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.

12. Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.
13. Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando.
14. Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego.

Dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos

Conformado por 6 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

15. Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa.
16. Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales.
17. Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos.
18. Respeta la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas.
19. Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego.
20. Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.

Tabla 8

Resultados postest: Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial "019 Naranjillo" Tingo María – 2025.

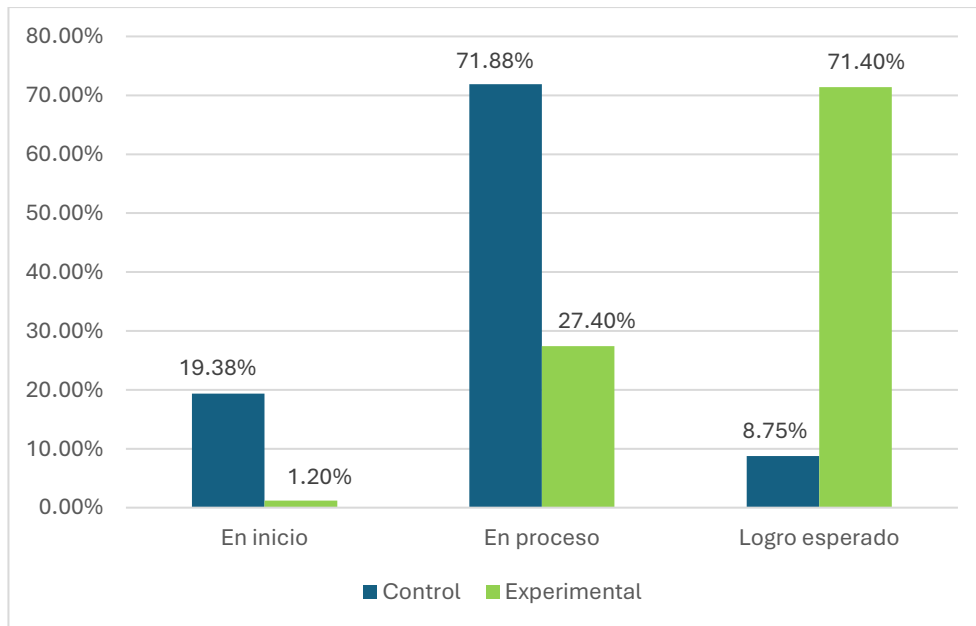
N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		C		B		A		Total		C		B		A		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
1	Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad.	7	29.17	15	62.50	2	8.33	24	100.00	0	0.00	7	28.00	18	72.00	25	100.0
2	Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego.	7	29.17	16	66.67	1	4.17	24	100.00	1	4.00	6	24.00	18	72.00	25	100.0
3	Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo.	3	12.50	19	79.17	2	8.33	24	100.00	0	0.00	8	32.00	17	68.00	25	100.0
4	Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros.	8	33.33	14	58.33	2	8.33	24	100.00	0	0.00	6	24.00	19	76.00	25	100.0
5	Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.	5	20.83	17	70.83	2	8.33	24	100.00	0	0.00	7	28.00	18	72.00	25	100.0
6	Respeto el turno de los demás en actividades grupales.	2	8.33	20	83.33	2	8.33	24	100.00	0	0.00	9	36.00	16	64.00	25	100.0
7	Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.	3	12.50	20	83.33	1	4.17	24	100.00	1	4.00	6	24.00	18	72.00	25	100.0
8	Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.	8	33.33	15	62.50	1	4.17	24	100.00	1	4.00	7	28.00	17	68.00	25	100.0
9	Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.	5	20.83	15	62.50	4	16.67	24	100.00	0	0.00	9	36.00	16	64.00	25	100.0
10	Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo.	3	12.50	19	79.17	2	8.33	24	100.00	0	0.00	5	20.00	20	80.00	25	100.0
11	Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.	7	29.17	16	66.67	1	4.17	24	100.00	0	0.00	10	40.00	15	60.00	25	100.0
12	Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.	2	8.33	19	79.17	3	12.50	24	100.00	1	4.00	8	32.00	16	64.00	25	100.0
13	Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando.	3	12.50	19	79.17	2	8.33	24	100.00	1	4.00	8	32.00	16	64.00	25	100.0
14	Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego.	5	20.83	15	62.50	4	16.67	24	100.00	0	0.00	5	20.00	20	80.00	25	100.0
15	Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa.	5	20.83	18	75.00	1	4.17	24	100.00	0	0.00	4	16.00	21	84.00	25	100.0
16	Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales.	0	0.00	23	95.83	1	4.17	24	100.00	1	4.00	6	24.00	18	72.00	25	100.0
17	Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos.	4	16.67	17	70.83	3	12.50	24	100.00	0	0.00	7	28.00	18	72.00	25	100.0
18	Respeto la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas.	7	29.17	14	58.33	3	12.50	24	100.00	0	0.00	10	40.00	15	60.00	25	100.0
19	Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego.	3	12.50	19	79.17	2	8.33	24	100.00	0	0.00	6	24.00	19	76.00	25	100.0

20	Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.	6	25.00	15	62.50	3	12.50	24	100.00	0	0.00	3	12.00	22	88.00	25	100.0
Total			19.38	71.88	8.75						1.20		27.40		71.40		

Nota. Escala valorativa posttest

Figura 5

Resultados posttest: Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial "019 Naranjillo" Tingo María – 2025.



Nota. Tabla 8

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De la tabla 8 y figura 5, podemos observar que el grupo de control se conformó de 25 estudiantes y podemos apreciar que un 19.38% se encuentra en la escala en inicio, a su vez, un 71.88% se ubica en la escala en proceso y finalmente un 8.75% en la escala logro esperado en el desarrollo de la convivencia escolar

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De la tabla 8 y figura 5, podemos observar que el grupo de experimental se conformó de 24 estudiantes, donde apreciamos que el 1.20% de los estudiantes se encuentran en la escala en inicio, además un 27.40% se ubican en la escala en proceso, mientras que un 71.40% en la escala logro esperado en el desarrollo de la convivencia escolar.

Esto sugiere que entre ambos grupos existe una diferencia significativa en el desarrollo de la convivencia escolar. Este contraste, en la escala en inicio es de 18.18%, en la escala en proceso es de 44.48% y en la escala logro

esperado es 62.65%, todo a favor del grupo experimental, lo que implica los juegos cooperativos mejoran de manera significativa la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial “019 Naranjillo” Tingo María – 2025.

4.1.5. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA POSPRUEBA

La posprueba estuvo conformada por una prueba después del tratamiento a una muestra de 25 estudiantes en el grupo de control y 24 en el grupo experimental, siendo politémica los datos a recabar, se conformó por 20 indicadores, divididos en 3 dimensiones las cuales se detallan de la siguiente manera:

A. DIMENSIÓN 1: RELACIONES INTERPERSONALES

Conformado por 7 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

1. Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad.
2. Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego.
3. Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo.
4. Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros.
5. Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.
6. Respeta el turno de los demás en actividades grupales.
7. Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.

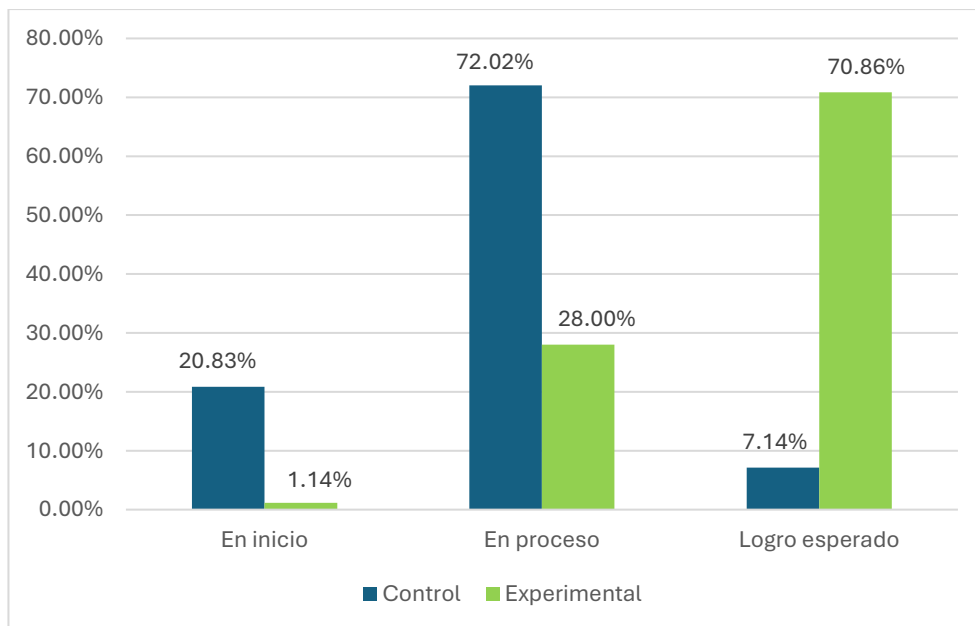
Tabla 9*Resultados posprueba de la dimensión 1: Relaciones interpersonales*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		C		B		A		Total		C		B		A		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
1	Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad.	7	29.17	15	62.50	2	8.33	24	100.00	0	0.00	7	28.00	18	72.00	25	100.0
2	Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego.	7	29.17	16	66.67	1	4.17	24	100.00	1	4.00	6	24.00	18	72.00	25	100.0
3	Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo.	3	12.50	19	79.17	2	8.33	24	100.00	0	0.00	8	32.00	17	68.00	25	100.0
4	Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros.	8	33.33	14	58.33	2	8.33	24	100.00	0	0.00	6	24.00	19	76.00	25	100.0
5	Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.	5	20.83	17	70.83	2	8.33	24	100.00	0	0.00	7	28.00	18	72.00	25	100.0
6	Respeto el turno de los demás en actividades grupales.	2	8.33	20	83.33	2	8.33	24	100.00	0	0.00	9	36.00	16	64.00	25	100.0
7	Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.	3	12.50	20	83.33	1	4.17	24	100.00	1	4.00	6	24.00	18	72.00	25	100.0
Total		20.83		72.02		7.14				1.14		28.00		70.86			

Nota. Tabla 8

Figura 6

Resultados posprueba de la dimensión 1: Relaciones interpersonales



Nota. Tabla 9

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De la tabla 9 y figura 6, podemos observar que el grupo de control se conformó de 25 estudiantes y podemos apreciar que un 20.83% se encuentra en la escala en inicio, a su vez, un 72.02% se ubica en la escala en proceso y finalmente un 7.14% en la escala logro esperado en el desarrollo de la dimensión 1: Relaciones interpersonales.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De la tabla 9 y figura 6, podemos observar que el grupo de experimental se conformó de 24 estudiantes, donde apreciamos que el 1.14% de los estudiantes se encuentran en la escala en inicio, además un 28.00% se ubican en la escala en proceso, mientras que un 70.86% en la escala logro esperado en el desarrollo de la dimensión 1: Relaciones interpersonales.

Esto sugiere que entre ambos grupos existe una diferencia significativa en el desarrollo de dimensión 1: Relaciones interpersonales. Este contraste, en la escala en inicio es de 19.69%, en la escala en proceso es de 44.02% y en la escala logro esperado es 63.72%, todo a favor del grupo experimental,

lo que implica los juegos cooperativos mejoran de manera significativa la dimensión 1: Relaciones interpersonales en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial “019 Naranjillo” Tingo María – 2025.

B. DIMENSIÓN 2: NORMAS ESCOLARES

Conformado por 7 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

8. Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.
9. Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.
10. Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo.
11. Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.
12. Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.
13. Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando.
14. Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego.

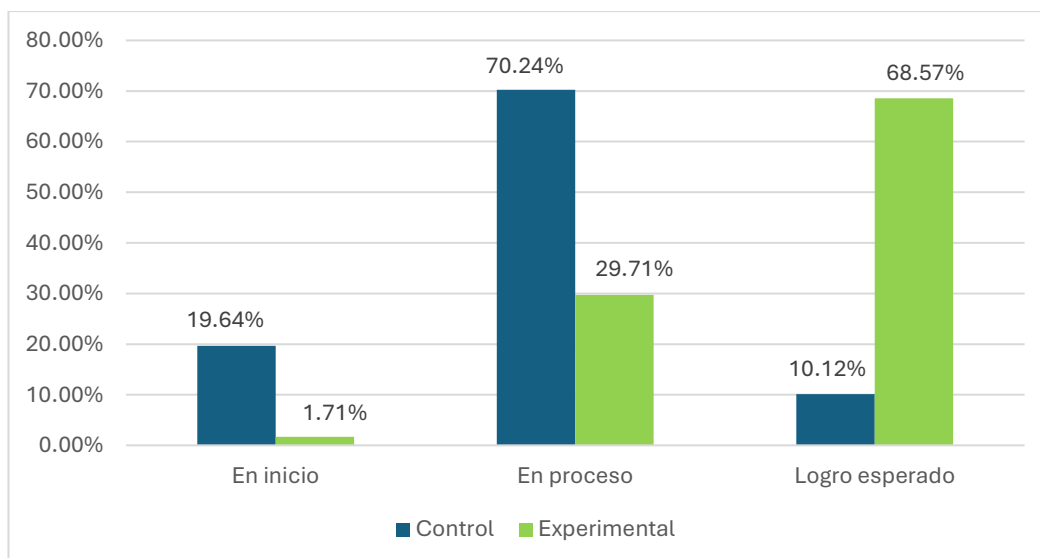
Tabla 10*Resultados posprueba de la dimensión 2: Normas escolares*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		C		B		A		Total		C		B		A		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
8	Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.	8	33.33	15	62.50	1	4.17	24	100.00	1	4.00	7	28.00	17	68.00	25	100.0
9	Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.	5	20.83	15	62.50	4	16.67	24	100.00	0	0.00	9	36.00	16	64.00	25	100.0
10	Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo.	3	12.50	19	79.17	2	8.33	24	100.00	0	0.00	5	20.00	20	80.00	25	100.0
11	Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.	7	29.17	16	66.67	1	4.17	24	100.00	0	0.00	10	40.00	15	60.00	25	100.0
12	Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.	2	8.33	19	79.17	3	12.50	24	100.00	1	4.00	8	32.00	16	64.00	25	100.0
13	Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando.	3	12.50	19	79.17	2	8.33	24	100.00	1	4.00	8	32.00	16	64.00	25	100.0
14	Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego.	5	20.83	15	62.50	4	16.67	24	100.00	0	0.00	5	20.00	20	80.00	25	100.0
Total		19.64		70.24		10.12				1.71		29.71		68.57			

Nota. Tabla 8

Figura 7

Resultados posprueba de la dimensión 2: Normas escolares



Nota. Tabla 10

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De la tabla 10 y figura 7, podemos observar que el grupo de control se conformó de 25 estudiantes y podemos apreciar que un 19.64% se encuentra en la escala en inicio, a su vez, un 72.24% se ubica en la escala en proceso y finalmente un 10.12% en la escala logro esperado en el desarrollo de la dimensión 2: Normas escolares.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De la tabla 10 y figura 7, podemos observar que el grupo de experimental se conformó de 24 estudiantes, donde apreciamos que el 1.71% de los estudiantes se encuentran en la escala en inicio, además un 29.71% se ubican en la escala en proceso, mientras que un 68.57% en la escala logro esperado en el desarrollo de la dimensión 2: Normas escolares.

Esto sugiere que entre ambos grupos existe una diferencia significativa en el desarrollo de dimensión 2: Normas escolares. Este contraste, en la escala en inicio es de 17.93%, en la escala en proceso es de 40.53% y en la escala logro esperado es 58.45%, todo a favor del grupo experimental, lo que implica los juegos cooperativos mejoran de manera significativa la dimensión 2: Normas escolares en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial "019 Naranjillo" Tingo María – 2025.

C. DIMENSIÓN 3: EJERCICIO DE DEBERES Y DERECHOS

Conformado por 6 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

15. Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa.
16. Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales.
17. Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos.
18. Respeta la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas.
19. Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego.
20. Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.

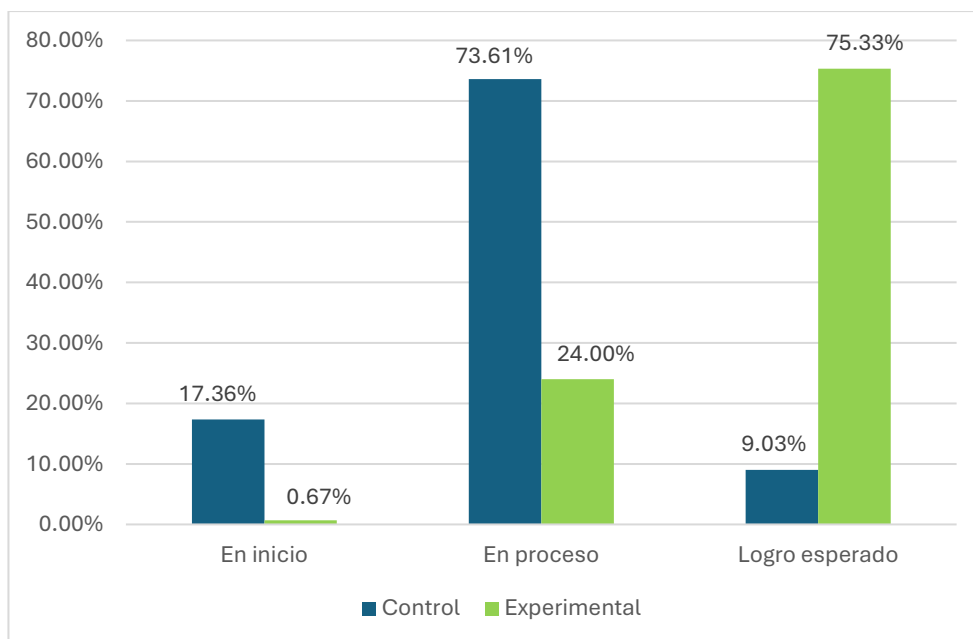
Tabla 11*Resultados posprueba de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		C		B		A		Total		C		B		A		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
15	Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa.	5	20.83	18	75.00	1	4.17	24	100.00	0	0.00	4	16.00	21	84.00	25	100.0
16	Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales.	0	0.00	23	95.83	1	4.17	24	100.00	1	4.00	6	24.00	18	72.00	25	100.0
17	Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos.	4	16.67	17	70.83	3	12.50	24	100.00	0	0.00	7	28.00	18	72.00	25	100.0
18	Respeto la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas.	7	29.17	14	58.33	3	12.50	24	100.00	0	0.00	10	40.00	15	60.00	25	100.0
19	Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego.	3	12.50	19	79.17	2	8.33	24	100.00	0	0.00	6	24.00	19	76.00	25	100.0
20	Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.	6	25.00	15	62.50	3	12.50	24	100.00	0	0.00	3	12.00	22	88.00	25	100.0
Total		17.36		73.61		9.03				0.67		24.00		75.33			

Nota. Tabla 8

Figura 8

Resultados posprueba de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos



Nota. Tabla 11

a. Análisis e interpretación del grupo de control

De la tabla 11 y figura 8, podemos observar que el grupo de control se conformó de 25 estudiantes y podemos apreciar que un 17.36% se encuentra en la escala en inicio, a su vez, un 73.61% se ubica en la escala en proceso y finalmente un 9.03% en la escala logro esperado en el desarrollo de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

De la tabla 11 y figura 8, podemos observar que el grupo de experimental se conformó de 24 estudiantes, donde apreciamos que el 0.67% de los estudiantes se encuentran en la escala en inicio, además un 24.00% se ubican en la escala en proceso, mientras que un 75.33% en la escala logro esperado en el desarrollo de la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos.

Esto sugiere que entre ambos grupos existe una diferencia significativa en el desarrollo de dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos. Este contraste, en la escala en inicio es de 16.69%, en la escala en proceso es de 49.61% y en la escala logro esperado es 63.30%, todo a favor del grupo experimental, lo que implica los juegos cooperativos mejoran de manera

significativa la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial “019 Naranjillo” Tingo María – 2025.

4.1.6. CONTRASTACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Se ha tomado con consideración los porcentajes que indican los juegos cooperativos tanto de la preprueba y la posprueba, estos resultados comprenden:

Tabla 12

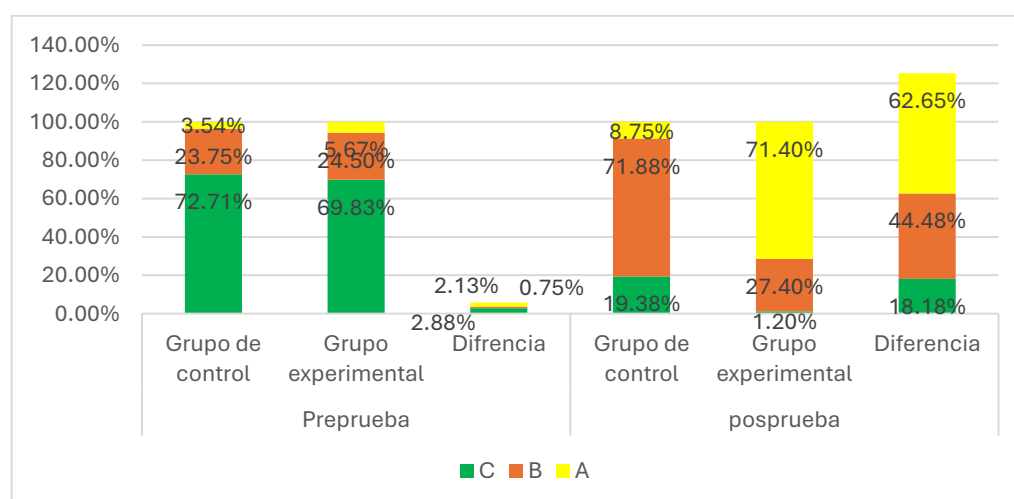
Tabla comparativa de los resultados preprueba y posprueba del grupo experimental y de control

Escala	Preprueba			posprueba		
	Grupo de control	Grupo experimental	Diferencia	Grupo de control	Grupo experimental	Diferencia
C	72.71%	69.83%	2.88%	19.38%	1.20%	18.18%
B	23.75%	24.50%	0.75%	71.88%	27.40%	44.48%
A	3.54%	5.67%	2.13%	8.75%	71.40%	62.65%
Total	100.00%	100.00%		100.00%	100.00%	

Nota. Tabla 4 y 8

Figura 9

Comparación de los resultados preprueba y posprueba del grupo experimental y de control



Nota. Tabla 12

Podemos asumir de la tabla 12 y figura 9, que entre ambos grupos de investigación, la diferencia es muy insignificante en la preprueba, puesto que el grupo experimental obtuvo en la escala en inicio 69.83%, en proceso 24.50% y en logro esperado solamente un 5.67%, resultados muy similares obtuvo el grupo de control obteniendo en la escala en inicio 72.71%, en proceso 23.75% y en logro esperado solamente un 3.54%, en contraste, en la posprueba, las diferencias se disparan, es así que se pudo observar que el grupo experimental obtuvo en la escala en inicio 1.20%, en proceso 27.40% y en logro esperado un 71.40% y el grupo de control obtuvo en la escala en inicio 19.38%, en proceso 71.38 y en logro esperado solamente un 8.75%, las diferencias en ambos grupos en la escala en inicio fue de 18.18%, en la escala en proceso fue de 44.48% y en la escala logro esperado fue de 62.65% todo a favor del grupo experimental, lo que indica que los juegos cooperativos influyen de manera positiva el desarrollo de la convivencia escolar.

4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.2.1. PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

a. Formulación de la hipótesis

Ha: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Ho: No existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

b. Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (prueba bilateral)

c. Estadígrafo de prueba

Se hará uso del programa SPSS 25 con la prueba T de Student, por tener datos paramétricos y permitirá la comparación entre muestras independientes

Tabla 13*Prueba T de Student de la hipótesis general*

		Prueba T para la igualdad de medias						
		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
							Inferior	Superior
Dato iguales	Se asumen varianzas iguales	20.80	47	.000	16.16500	.77715	17.72842	14.60158
	No se asumen varianzas iguales	20.60	38.04	.000	16.16500	.78444	-	-

Nota. SPSS 25

d. Región Crítica

Se observa en la tabla del estadístico de contraste el valor de $p=0,000 < 0,05$, tal como se observa en la columna Sig. (Bilateral) quiere decir que existe diferencia significativa entre el promedio del grupo experimental y el promedio del grupo control en la posprueba, siendo mayor el del grupo experimental.

e. Decisión

Se ha encontrado suficiente evidencia estadística para sostener que los juegos cooperativos influyen de manera positiva la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial "019 Naranjillo" Tingo María - 2025

4.2.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS DE LA DIMENSIÓN 1**a. Formulación de la hipótesis**

He1: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Ho1: No existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

b. Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (prueba bilateral)

c. Estadígrafo de prueba

Se llevará a cabo el uso del programa SPSS 25, que incluye la prueba T de Student, debido a que los datos son paramétricos. Esta prueba nos permitirá realizar la comparación entre muestras independientes, facilitando así el análisis estadístico necesario para obtener conclusiones relevantes.

Tabla 14

Prueba T de Student de hipótesis de la dimensión 1

		Prueba T para la igualdad de medias					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	Inferior	Superior
Datos	Se asumen varianzas iguales	-16.660	47	.000	-4.43500	.26621	-4.97054	-3.89946
	No se asumen varianzas iguales	-41.494	16.547	.000	-4.43500	.26802	-4.97608	-3.89392

Nota. SPSS 25

d. Región Crítica

Se observa en la tabla del estadístico de contraste el valor de $p=0.000 < 0,05$, tal como se observa en la columna Sig. (Bilateral) quiere decir que existe diferencia significativa entre el promedio del grupo experimental y el promedio del grupo control en la posprueba, siendo mayor el del grupo experimental.

e. Decisión

Se ha encontrado suficiente evidencia estadística para sostener que los pictogramas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Relaciones interpersonales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial "019 Naranjillo" Tingo María – 2025.

4.2.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS DE LA DIMENSIÓN 2

a. Formulación de la hipótesis

He2: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de las normas escolares en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Ho2: No existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de las normas escolares en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

b. Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (prueba bilateral)

c. Estadígrafo de prueba

Se llevará a cabo el uso del programa SPSS 25, que incluye la prueba T de Student, debido a que los datos son paramétricos. Esta prueba nos permitirá realizar la comparación entre muestras independientes, facilitando así el análisis estadístico necesario para obtener conclusiones relevantes.

Tabla 15

Prueba T de Student de hipótesis de la dimensión 2

		Prueba T para la igualdad de medias					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	Inferior	Superior
Datos	Se asumen varianzas iguales	-	47	.000	-3.85833	.28867	-4.43907	-3.27760
	No se asumen varianzas iguales	-44.687	13.314	.000	-3.85833	.28980	-4.44213	-3.27454

Nota. SPSS 25

d. Región Crítica

Se observa en la tabla del estadístico de contraste el valor de $p=0.00 < 0,05$, tal como se observa en la columna Sig. (Bilateral) quiere decir que existe diferencia significativa entre el promedio del grupo experimental y el promedio del grupo control en la posprueba, siendo mayor el del grupo experimental.

e. Decisión

Se ha encontrado suficiente evidencia estadística para sostener que los pictogramas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Normas escolares en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial “019 Naranjillo” Tingo María - 2025

4.2.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS DE LA DIMENSIÓN 3

a. Formulación de la hipótesis

He3: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de los ejercicios de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Ho3: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de los ejercicios de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

b. Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (prueba bilateral)

c. Estadígrafo de prueba

Se llevará a cabo el uso del programa SPSS 25, que incluye la prueba T de Student, debido a que los datos son paramétricos. Esta prueba nos permitirá realizar la comparación entre muestras independientes, facilitando así el análisis estadístico necesario para obtener conclusiones relevantes.

Tabla 16

Prueba T de Student de hipótesis de la dimensión 3

Prueba T para la igualdad de medias								
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		
						Inferior	Superior	
Se asumen	-	47	.000	-3.89833	.32854	-4.55926	-3.23740	
Datos varianzas iguales	11.866							

No se asumen varianzas iguales	-45.886 11.838	.000	-3.89833	.32932	-4.56127	-3.23540
--------------------------------------	-------------------	------	----------	--------	----------	----------

Nota. SPSS 25

d. Región Crítica

Se observa en la tabla del estadístico de contraste el valor de $p=0.00 < 0,05$, tal como se observa en la columna Sig. (Bilateral) quiere decir que existe diferencia significativa entre el promedio del grupo experimental y el promedio del grupo control en la posprueba, siendo mayor el del grupo experimental.

e. Decisión

Se ha encontrado suficiente evidencia estadística para sostener que los pictogramas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad ejercicios de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial "019 Naranjillo" Tingo María - 2025

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CON RELACIÓN AL PROBLEMA GENERAL

La discusión de los resultados obtenidos permite evidenciar de manera clara y contundente que los juegos cooperativos influyeron de manera positiva y notable en el desarrollo de la convivencia en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial “019 Naranjillo” Tingo María - 2025, lo cual resulta muy alentador, tal como se observa en la diferencia de la posprueba entre el grupo experimental y el de control en la tabla 12, donde en la posprueba, las diferencias en ambos grupos se disparan, de tal manera que en ambos grupos en la escala en inicio la diferencia fue de 18.18%, en la escala en proceso la diferencia fue de 44.48% y en la escala logro esperado la diferencia fue de 62.65% todo a favor del grupo experimental, lo que indica que los juegos cooperativos influyen de manera positiva el desarrollo de la convivencia escolar.

Estos resultados responden de manera directa al problema general de investigación que se planteó inicialmente: ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025?, y se demuestra de manera clara que los juegos cooperativos, no solo mejoran la convivencia escolar, sino que también potencia de forma efectiva el tránsito de los estudiantes en el logro de aprendizajes significativos. Asimismo, se confirma la efectividad de este recurso didáctico como medio altamente eficaz para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes, en concordancia con planteamientos de diversos autores y enfoques pedagógicos que sostienen de manera firme que el aprendizaje en edades tempranas se potencia de manera integral mediante la experimentación activa. En este sentido, el estudio evidencia que la aplicación de esta estrategia innovadora y dinámica contribuye significativamente a resolver el problema general planteado y aporta a la mejora sustancial de la calidad de los aprendizajes, lo que resulta fundamental para el desarrollo académico futuro de los estudiantes.

5.2. CON RELACIÓN A LA HIPÓTESIS

Los resultados obtenidos en la investigación realizada muestran de manera contundente que, tras la aplicación de la estrategia de los juegos cooperativos, los estudiantes del grupo experimental alcanzaron un mayor porcentaje en los niveles de logro esperado, situándose en un 62.65% de diferencia respecto a los resultados del grupo de control, esta diferencia es muy marcada y evidencia la aceptación de nuestra hipótesis alterna: Ha: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

En consecuencia, los hallazgos obtenidos permiten rechazar la hipótesis nula que sostiene que: No existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Por el contrario, se acepta la hipótesis alterna (Ha). Este resultado coincide de manera positiva con enfoques constructivistas que destacan la importancia del aprendizaje activo la construcción de del aprendizaje. Esto se debe principalmente a que, al interactuar con los juegos cooperativos, los estudiantes logran comprender de forma mucho más clara y efectiva la convivencia escolar. Por tanto, se concluye de manera firme que la estrategia implementada contribuye al logro de aprendizajes más significativos, lo que respalda y valida la hipótesis de investigación formulada inicialmente. Estos hallazgos subrayan la necesidad de incorporar recursos didácticos novedosos en el proceso educativo, promoviendo así un aprendizaje más activo y participativo en los estudiantes.

Además, la prueba T de Student arrojó un p valor = .000 y al ser menor de la significancia 0.05, podemos confirmar que existe diferencia significativa entre el promedio del grupo experimental y el promedio del grupo control en la posprueba, siendo mayor el del grupo experimental.

5.3. CON RELACIÓN A LA BASE TEÓRICA

Torres et al., (2024), Cañizares et al., (2025) plantean que Albert Bandura en su teoría del aprendizaje social, que la convivencia escolar en niños se puede analizar de manera profunda desde la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, menciona que el comportamiento se adquiere mediante modelos que son socialmente aceptadas. En este contexto, los juegos cooperativos constituyen un entorno altamente favorable para el aprendizaje vicario, dado que los niños asimilan de manera efectiva en las normas de convivencia, estrategias para la resolución de conflictos y diferentes actitudes sociales a medida que interactúan con sus compañeros y observan ejemplos de comportamientos adecuados que pueden servirles de guía.

La teoría del aprendizaje social se relaciona de manera directa y significativa con este estudio en particular, dado que los juegos cooperativos constituyen un espacio natural, y particularmente enriquecedor, para la observación, la imitación y el modelado de conductas sociales positivas y constructivas. En ese contexto, es fundamental señalar que los niños aprenden a convivir y a interactuar mejor con sus compañeros al observar atentamente cómo sus iguales colaboran, se ayudan mutuamente o resuelven conflictos que pueden surgir durante el juego. Además, el docente desempeña un papel crucial al modelar comportamientos adecuados, tales como el respeto, la empatía y la escucha activa, que son esenciales en la construcción de relaciones interpersonales. Estos comportamientos, observados por los estudiantes, tienden a ser reproducidos en su propio comportamiento, fomentando así una cultura de convivencia pacífica. Los refuerzos positivos, que incluyen elogios y reconocimiento público, se convierten en herramientas poderosas para fortalecer las conductas de cooperación y buena convivencia entre los niños. De esta manera, el juego se transforma en un medio efectivo para desarrollar la autorregulación emocional y las habilidades sociales que son fundamentales en la etapa inicial de la educación. En resumen, la teoría de Bandura respalda de manera contundente la idea de que la convivencia escolar puede mejorar significativamente si se fomentan experiencias cooperativas en las cuales los niños aprenden observando e imitando

comportamientos prosociales, todo dentro de un entorno lúdico que estimula el aprendizaje colaborativo y la interacción social positiva.

Fuentes, (2024), Lopes et al. (2024) plantean que la teoría del desarrollo moral planteada por Lawrence Kohlberg puede analizar la convivencia escolar. Según este teórico, los niños de 5 años se ubican en el nivel preconvencional, donde las normas y pautas sociales son entendidas principalmente en función de las consecuencias externas que estas pueden tener sobre ellos, como premios o castigos, así como a partir de la satisfacción de necesidades individuales y deseos inmediatos. Cabe mencionar que los juegos cooperativos ofrecen un contexto estructurado y dinámico en el que los niños no solo participan, sino que también comienzan a internalizar reglas sociales y a comprender la importancia fundamental del respeto, la equidad y la cooperación entre pares, lo que sienta las bases necesarias para la transición hacia el nivel convencional del desarrollo moral.

La teoría del desarrollo moral de Kohlberg se relaciona de manera directa y significativa con este estudio específico, considerando que los juegos cooperativos representan un medio ideal y eficaz para promover las primeras formas de razonamiento moral en los niños, al mismo tiempo que fortalecen la convivencia entre ellos. Durante la participación en los juegos cooperativos, los estudiantes tienen la oportunidad de aprender a seguir reglas establecidas, comprender el sentido detrás de estas normas y aceptar las normas de convivencia que son esenciales para una buena dinámica grupal. En este contexto, se enfrentan a pequeñas y cotidianas situaciones de conflicto moral, que pueden incluir aspectos como esperar su turno, compartir recursos, así como ganar o perder con respeto y consideración hacia los demás. Estas experiencias lúdicas estimulan su razonamiento sobre lo que es justo y lo que es correcto, fomentando así la reflexión moral desde una edad temprana. A través de este proceso, los niños desarrollan actitudes de empatía, solidaridad, respeto y ayuda mutua, que se constituyen en las bases del desarrollo moral en las etapas iniciales de su vida. En este escenario, el docente desempeña un rol fundamental como mediador y orientador moral, guiando y facilitando el razonamiento de los niños, de tal forma que puedan comprender el valor intrínseco de las normas y el bienestar común en su entorno social. Por tanto,

la teoría de Kohlberg justifica plenamente el uso de los juegos cooperativos como una estrategia pedagógica muy valiosa que favorece el desarrollo moral temprano, al tiempo que fortalece la convivencia escolar a través de la práctica activa y consciente de los valores fundamentales en la interacción entre los niños.

Quinto et al. (2023), Ochoa et al. (2024) mencionan que la teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman es un aporte clave en educación y en este trabajo en específico, puesto que destaca la relevancia de la regulación y manejo de las emociones en entornos sociales. De acuerdo con Goleman, la inteligencia emocional tiene 5 dimensiones bien establecidas: autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales, todas ellas son determinantes para lograr una adecuada convivencia en el entorno educativo.

La teoría de la inteligencia emocional propuesta por Goleman se relaciona de manera directa con este estudio en particular, ya que los juegos cooperativos constituyen un medio ideal y muy efectivo para desarrollar las competencias emocionales y sociales que favorecen y enriquecen la convivencia escolar. En los juegos cooperativos, los niños tienen la oportunidad de reconocer y expresar sus emociones al participar activamente en diversas actividades grupales. Aprenden a controlar impulsos naturales como la ira, la impaciencia o el deseo de ganar a toda costa de una manera que no afecte a los demás. Además, practican la empatía, comprendiendo cómo se sienten sus compañeros y actuando siempre con respeto y consideración hacia ellos. A través de estas dinámicas, desarrollan habilidades sociales esenciales, como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la ayuda mutua, convirtiéndose en mejores compañeros de clase. También experimentan emociones positivas, tales como la alegría, el sentido de pertenencia y la satisfacción, que fortalecen los vínculos afectivos dentro del aula y fomentan una atmósfera de aprendizaje colaborativa. El docente, desempeñando el rol de mediador emocional, guía a los niños para que logren identificar, comprender y gestionar sus emociones de manera constructiva y adecuada. Así, los juegos cooperativos se convierten no solo en una herramienta divertida, sino también en una estrategia práctica y efectiva para

educar las emociones y fomentar una convivencia basada en valores fundamentales como el respeto, la empatía y la cooperación, que son principios básicos de la teoría de Goleman.

CONCLUSIONES

Al finalizar el proceso de investigación y después de llevar a cabo un análisis exhaustivo y detallado de todos los resultados que fueron obtenidos, se arribó a conclusiones significativas y relevantes, teniendo en cuenta cuidadosamente todos los objetivos que habían sido planteados al inicio del estudio. Estas conclusiones son fundamentales para entender mejor el problema estudiado y para futuras investigaciones en esta área.

Se logró determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025, ello se visualiza en la tabla 8 y la figura 5, donde existe un contraste entre el grupo de control y del grupo experimental, de tal manera que, las diferencias de ambos grupos en la escala en inicio es de 18.18%, en la escala en proceso es de 44.48% y en la escala logro esperado es 62.65%, todo a favor del grupo experimental, lo que implica los juegos cooperativos mejoran de manera significativa la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial “019 Naranjillo” Tingo María – 2025.

Se logró medir la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025, ello se visualiza en la tabla 9 y la figura 6, donde existe un contraste entre el grupo de control y del grupo experimental, de tal manera que, las diferencias de ambos grupos en la escala en inicio es de 19.69%, en la escala en proceso es de 44.02% y en la escala logro esperado es 63.72%, todo a favor del grupo experimental, lo que implica los juegos cooperativos mejoran de manera significativa la dimensión 1: Relaciones interpersonales en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial “019 Naranjillo” Tingo María – 2025.

Se logró Comprobar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las normas escolares en los estudiantes de cinco años de la

Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025, ello se visualiza en la tabla 10 y la figura 7, donde existe un contraste entre el grupo de control y del grupo experimental, de tal manera que, las diferencias de ambos grupos en la escala en inicio es de 17.93%, en la escala en proceso es de 40.53% y en la escala logro esperado es 58.45%, todo a favor del grupo experimental, lo que implica los juegos cooperativos mejoran de manera significativa la dimensión 2: Normas escolares en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial “019 Naranjillo” Tingo María – 2025.

Se logró estimar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de los ejercicios de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025, ello se visualiza en la tabla 11 y la figura 8, donde existe un contraste entre el grupo de control y del grupo experimental, de tal manera que, las diferencias de ambos grupos en la escala en inicio es de 16.69%, en la escala en proceso es de 49.61% y en la escala logro esperado es 63.30%, todo a favor del grupo experimental, lo que implica los juegos cooperativos mejoran de manera significativa la dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial “019 Naranjillo” Tingo María – 2025.

RECOMENDACIONES

A la Universidad de Huánuco, se recomienda encarecidamente la publicación del presente trabajo de investigación, dado que consideramos de gran relevancia e importancia en el ámbito pedagógico contemporáneo. Este trabajo posee un alto grado de significancia y relevancia no solo para el ámbito académico, sino también para la comunidad educativa en su conjunto, no solo por los resultados y conclusiones hallados, sino también por su potencial impacto en las prácticas educativas y en el desarrollo profesional de los educadores comprometidos con la enseñanza. La difusión de este trabajo contribuirá significativamente a enriquecer el conocimiento en el campo pedagógico y fomentará el intercambio constructivo de ideas entre los académicos y todos los interesados en la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A los directivos de la institución educativa inicial “019 Naranjillo”, que tengan en cuenta en las disertaciones de sus horas colegiadas la crucial y fundamental importancia que poseen los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar. Toda vez que estos fomentan valores como la colaboración, el trabajo en equipo y la empatía entre los niños.

A los docentes de la institución educativa inicial “019 Naranjillo”, también se les exhorta a considerar en su planificación curricular anual la inclusión de unidades didácticas y sesiones de aprendizaje que integren los juegos cooperativos, pues, esta estrategia, lejos de ser un mero complemento, contribuye de manera significativa y sustancial al desarrollo de la convivencia escolar. El uso de los juegos cooperativos permite a los niños interactuar entre pares de una manera más efectiva y entretenida, lo cual es esencial para su convivencia escolar.

A los padres de familia de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “019 Naranjillo”, se les hace una cordial recomendación sobre la importancia de valorar y promover de manera activa los juegos cooperativos, que son un medio fundamental para fortalecer la convivencia escolar y familiar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amador, Y. R., Amador, Y. R., Dominguez, M. C. C. y Mendoza, V. V. (2024). Estrategias basadas en valores para desarrollar las competencias de relaciones interpersonales en un grupo mixto de educación preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 1016-1030. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/9479/14058>
- Andrades, J. (2023). (Re)construcción dialógica de los planos de la convivencia escolar y del concepto de comunidad educativa. *Revista mexicana de investigación educativa*. 28(98), 729-753. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v28n98/1405-6666-rmie-28-98-729.pdf>
- Ayra, Y. C. (2024). *Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing, Ferrari-Huánuco*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/38367/desarrollo_estudiante_juegos_ayra_justo_yudith_clenda.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Baena, G. (2017). *Metodología de la Investigación* (2da ed.). Grupo Editorial Patria. S.A. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/book/82>
- Benalcazar, I. F., Shiguango, H. A. V., Cando, K. M. G., Calero, G. Y. G. y Calero, J. L. G. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 3(7), 166-186. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/download/6723/5973>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación* (3ra ed.). Pearson. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Calderón, R. y Jiménez, J. A. (2024). Cultura de paz en estudiantes universitarios: una mirada a través de la teoría de representaciones

- sociales. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28), e644.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S200774672024000100644&script=sci_arttext
- Cañizares, L. S., Gonzales, G. E. y Tavera, M. Á. (2025). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la convivencia escolar en el grado quinto, de la Institución Educativa Aguas Claras, del municipio de Ocaña, Norte de Santander*. [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional.
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/41bca941-5668-4db4-94e0-2e72d9c1118f/content>
- Carrion, A. B. (2024). *Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37204/jugar_cooperar_carrion_guzman_aleksandra_betzabe.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Casañas, R., Mas, L., Teixidó, M. y Lalucat, L. (2020). Programas de alfabetización para la promoción de la salud mental en el ámbito escolar. Informe SESPAS 2020. *Gaceta Sanitaria*, 3(4), 39–47.
<https://doi.org/10.1016/J.GACETA.2020.06.010>
- Chinchay, S. A. (2024). *Habilidades sociales en la convivencia escolar en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública en Chuquique, 2024*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/155848/Cinchay_OSA-SD.pdf?sequence=1
- Coloma, M. D. C., Rivadeneira, M. P. A., Hernández, D. M. B., García, M. F. Z. y Cajas, G. D. P. Y. (2024). Estrategias pedagógicas asociadas a la convivencia armónica: Una cultura de paz ante el comportamiento social. *Revista Social Fronteriza*, 4(4), 1-20
<https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/download/392/719>

- Criollo, E. (2024). *Juego de roles para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 036 del distrito de Molino, Pachitea, Huánuco*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37715/habilidades_sociales_interaccion_criollo_tevez_eva.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Domínguez, S. (2021). *Análisis de las conductas de los escolares durante la práctica de juegos cooperativos*. [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio institucional UVADOC. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49152/TFG-G4938.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Espinoza, M. G., y Salazar, R. (2024). *Aprendizaje cooperativo y desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún Distrito de Singa, Huánuco 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio institucional UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/69bc819e-4ba8-41f7-97b7-0427ae642e30/content>
- Fernández, C. (2022). *Los juegos cooperativos en Educación Física: Propuesta de intervención*. [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio institucional. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/57721/TFG-B%201894.pdf?sequence=1>
- Fuentes, V. E. (2025). *Juegos de cooperación para reducir la agresividad en niños del nivel inicial 4 años en la IEP "Emanuel" 2024*. [Tesis de licenciatura, escuela de educación superior pedagógica pública San Francisco de Asís]. Repositorio institucional. https://repositorio.sanfranciscochinchita.edu.pe/bitstream/handle/eesppsf/a/91/fuentes%20qve_te.pdf?sequence=1
- García, L. (2021). *Influencia del juego cooperativo para mejorar la convivencia escolar en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019* [Tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78995>

- González, S. L. y Magallanes, N. F. (2024). *El juego cooperativo en la convivencia escolar en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de bachiller, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/12120/1/UPSE-TEI-2024-0035.pdf>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta* (7ma ed.). McGraw - Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Instituto Nacional de Estadística en Informática (INEI, 2021). *Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales*. <https://m.inei.gov.pe/prensa/noticias/inei-presento-resultados-de-la-encuesta-nacional-sobre-relaciones-sociales-2019-12304/>
- Infobae (2024, mayo 8). *MINEDU: Aumenta el acoso escolar en colegios: Casi 800 denuncias solo en 2024. Así se reporta estos casos*. <https://www.infobae.com/peru/2024/04/29/aumentan-casos-de-bullying-en-colegios-de-peru-ya-van-casi-800-denuncias-de-acoso-escolar-en-lo-que-va-del-ano-2024/>
- Juárez, C. E. (2024). *Desarrollo de habilidades socioemocionales a través de los juegos cooperativos en preescolar III del CAI 01 y Esc. Prim. Silva Herzog*. [Tesis de licenciatura, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí]. Repositorio institucional. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/1498/1/Christian%20Emmanuel%20Ju%C3%A1rez%20Ayala.pdf>
- Lecca, I. M. B., y Marin, H. M. T. (2022). Convivencia escolar: una revisión bibliográfica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 1291-1304. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/1579/2201>
- Lopes, L. M. B. T., Arantes, B. M., Bataglia, P. U. R., y Guirro, Ú. B. D. P. (2024). Competencias de juicio moral en estudiantes de tres campos de conocimiento. *Revista Bioética*, 32, e3612PT. <https://www.scielo.br/j/bioet/a/5vvtvzZ9gxngvGZRcbPZ5fN/?format=pdf&lang=es>

- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loayza, R. Martel, C. y Castillo R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. INUDI.
<http://coralito.umar.mx:8383/jspui/bitstream/123456789/1539/1/80-M%C3%A9todolog%C3%ADa%2Bde%2Bla%2Binvestigaci%C3%B3n.pdf>
- Meneses, H. C. Q., Cordero, M. E. B., Sánchez, E. E. L., y Aguilar, W. O. (2024). Estrategias neurodidácticas para fomentar las normas de convivencia escolar en niños y niñas de primero de básica. *Sinergia Académica*, 7(1), 145-163.
<https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/download/122/242>
- Ministerio de la Mujer (2022). *MIMP Y MINEDU unen esfuerzos para evitar la violencia contra niños, niñas y adolescentes desde la educación*.
<https://www.gob.pe/institucion/mimp/noticias/212419-mimp-y-minedu-unen-esfuerzos-para-evitar-la-violencia-contra-ninos-ninas-y-adolescentes-desde-la-educacion>
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. MINEDU.
- Ministerio de Educación (2023). *Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje*. <http://umc.minedu.gob.pe/enla-2023/>
- Ministerio de Educación (2024). *Sistema de reporte y de seguimiento de casos de violencia entre estudiantes y del personal de las Instituciones Educativas*. <https://siseve.minedu.gob.pe/web/>
- Morales, E. A. S., Carrera, S. N. O., Cabrera, K. L. M. y Cruz, A. P. C. (2024). Los juegos cooperativos para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial: Revisión Sistemática. *Revista Interdisciplinaria de Educación, Salud, Actividad Física y Deporte*, 1(2), 53-70.
<https://revistainterdisciplinaria.com/index.php/home/article/download/15/99>
- Moreira, J. R. (2025). *Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes de educación general básica media*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional

<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/be2a1a51-36dc-412c-8775-a72bec7fb2f4/content>

Ñaupas, H., Valdivia, M. Palacios, J. y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis*. (5ta ed.), Ediciones de la U.

Ochoa, C. L. M., Ochoa, M. P. M., Concepción, Y. D. L. C. P. y Isaac, R. M. (2024). Estrategia Lúdica para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes del quinto grado. *Dominio de las Ciencias*, 10(4), 1774-1795.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/download/4180/8522>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2023). *Entornos de aprendizaje seguros: Prevención y tratamiento de la violencia en la escuela y sus alrededores*. <https://www.unesco.org/es/health-education/safe-learning-environments>

Ossa, S. M. L., y Domich, M. A. A. (2023). Pautas de crianza y su relación con la convivencia escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 2731-2748.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/5520/8355>

Pallo, F. M. (2024). *Juegos cooperativos en las habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación General Básica Elemental*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional UTA.

<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5ea6e932-f28b-43a9-879d-ceaf01d41d03/content>

Peña, N. E. (2024). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de 5 años de la IEI N° 960 San José de Pavitas, del Distrito de Chulucanas, Piura-2024*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37800/convivencia_democratica_juegos_cooperativos_ninos_pena_mondragon_neyde_enedina.pdf?sequence=5&isallowed=y

- Prieto, Y. D., y Trujillo, N. E. M. (2022). Educación en valores para la convivencia escolar. Horizontes. *Revista de investigación en ciencias de la educación*, 6(26), 2279-2295. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/download/749/1474>
- Quinto, N. M. M., Paredes, B. F. R., Moreno, I. M. M., López, M. E. C., y Barreiro, B. L. R. (2023). Inteligencia Emocional en el aula: Una Revisión de Prácticas y Estrategias para promover el Bienestar Estudiantil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 4731-4748. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/5683/8582>
- Rojas, Y. A. (2024). *Juegos cooperativos y desarrollo socioemocional de los niños del II ciclo de la Institución Educativa 21544-651 Horacio Zeballos Games, La Villa–2024*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/10104/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres, M. S. C., Quinche, E. J. F., Allauca, M. M. L., Ortiz, N. D. K., Iglesias, L. R. G., y Zúñiga, W. W. B. (2024). Instrucción y refuerzo de la formación en valores como alternativa para mejorar la convivencia dentro de las instituciones educativas. *Revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 48. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9789034.pdf>
- Uchu, J. C., y Zúñiga, P. C. (2024). *El juego cooperativo en el desarrollo socioemocional en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Herlinda Toral* [Tesis licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio institucional. <http://201.159.222.12:8080/bitstream/56000/3480/1/TFEI219.pdf>
- Vargas, C. y Sepúlveda, R. (2023). Liderazgo de la educadora de párvulos: promoviendo la colaboración con el equipo técnico de aula para favorecer los aprendizajes en educación inicial. *Perspectiva Educacional*, 62(3), 50-74. <https://www.scielo.cl/pdf/perseduc/v62n3/0718-9729-perseduc-62-03-50.pdf>

Villafuerte, N. M. L., Gómez, R. Y. N., Parrales, V. V. D. y Muñiz, L. K. F. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual*, 4(4), 177-194.

<http://soeici.org/index.php/alcon/article/download/218/410>

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACION

Condezo Reyes, N. (2026). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial N.º 019 Naranjillo, Tingo María, 2026* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial “019 Naranjillo” Tingo María - 2025”

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Nivel y diseño	Técnicas e instrumentos	Población y muestra
Problema General ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025? Problemas específicos	Objetivo General Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025. Objetivos específicos Medir la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones interpersonales en	Hipótesis General Ha: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025. Ho: No existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025. Hipótesis específicas	Variable independiente Juegos cooperativos	Juegos para conocerse	1. Reconoce los nombres de sus compañeros a través de dinámicas lúdicas. 2. Comparte información sobre sus gustos y preferencias en juegos grupales. 3. Respeta el turno de sus compañeros en actividades de presentación. 4. Escucha con atención cuando sus compañeros se presentan en el juego. 5. Muestra interés por conocer a sus compañeros a través de preguntas y respuestas en el juego. 6. Expresa sus ideas y emociones de manera clara en actividades grupales.	Tipo Experimental Enfoque Cuantitativo Nivel: explicativo Diseño Cuasi-experimental Donde: G.E. O ₁ ----- X----- O ₂ G.C. O ₃ ----- O ₄ GE: Grupo experimental GC: Grupo de control	Técnica: Observación Instrumento Lista de cotejo	Población: 49 estudiantes. Muestra: 49 estudiantes G.E = 24 Estudiantes G.C= 25 Estudiantes

**Naranjillo, Tingo María – 2025?
¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de los ejercicios de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025?**

los juegos cooperativos en el desarrollo de las normas escolares en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.
He3: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de los ejercicios de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.
Ho3: Existe una influencia positiva de los juegos cooperativos en el desarrollo de los ejercicios de deberes y derechos en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025.

Variable dependiente
Convivencia escolar

Relaciones interpersonales

18. Disfruta de momentos de tranquilidad después de juegos activos.
 19. Sigue las indicaciones para realizar movimientos suaves y coordinados en actividades de relajación.
 20. Demuestra respeto por el espacio y la tranquilidad de sus compañeros en juegos de relajación.
1. Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad.
 2. Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego.
 3. Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo.
 4. Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros.

-
- | | |
|------------------|---|
| | <ol style="list-style-type: none">5. Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.6. Respeta el turno de los demás en actividades grupales.7. Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego. |
| Normas escolares | <ol style="list-style-type: none">8. Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.9. Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.10. Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo.11. Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.12. Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.13. Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando. |
-

-
- | | |
|---------------------------------|---|
| Ejercicio de deberes y derechos | 14. Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego. |
| | 15. Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa. |
| | 16. Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales. |
| | 17. Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos. |
| | 18. Respeta la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas. |
| | 19. Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego. |
| | 20. Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad. |
-

ANEXO 2
LISTA DE COTEJO

Instrucciones: A continuación, se detallan una serie de ítems con dimensiones e indicadores, del proyecto de investigación titulado: “Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 019 Naranjillo, Tingo María – 2025”, para que el docente marque con un aspa (x) a la escala, En inicio (1), en proceso (2) y Logrado (3), según considere pertinente.

VARIABLE DEPENDIENTE: convivencia escolar

N°	Indicadores	Escala		
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3
Relaciones interpersonales				
01	Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad.			
02	Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego.			
03	Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo.			
04	Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros.			
05	Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.			
06	Respeto el turno de los demás en actividades grupales.			
07	Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.			
Normas escolares				
08	Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.			
09	Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.			
10	Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo.			
11	Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.			
12	Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.			
13	Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando.			
14	Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego.			
Ejercicio de deberes y derechos				
15	Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa.			
16	Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales.			
17	Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos.			
18	Respeto la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas.			
19	Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego.			
20	Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.			

PREPRUEBA

PREPRUEBA

Nombre:

Instrucciones: Observa las imágenes y responde marcando con una "X" la respuesta correcta.

Dimensión 1: Relaciones interpersonales

1. ¿Qué haces al llegar a clase?



2. ¿Qué haces cuando un amigo está hablando?



3. ¿Compartes los materiales en el juego?



4. ¿Cómo expresas tus emociones en el juego?



5. ¿Qué haces si un amigo se cae en el juego?



Dimensión 2: Normas escolares

6. ¿Atiendes las instrucciones del juego?



7. ¿Qué haces después de jugar?



8. ¿Qué haces si quieres usar algo que no es tuyo?



Dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos

9. ¿Todos los niños tienen derecho a jugar?



10. ¿Qué dices al finalizar el juego?



ANEXO 3
POSPRUEBA
CUESTIONARIO

Nombre:

Instrucciones: Observa las imágenes y responde marcando con una "X" la respuesta correcta.

Dimensión 1: Relaciones interpersonales

1. **¿Qué haces al llegar a clase?**



2. **¿Qué haces cuando un amigo está hablando?**



3. **¿Compartes los materiales en el juego?**



4. ¿Cómo expresas tus emociones en el juego?



5. ¿Qué haces si un amigo se cae en el juego?



Dimensión 2: Normas escolares

6. ¿Atiendes las instrucciones del juego?



7. ¿Qué haces después de jugar?



8. ¿Qué haces si quieres usar algo que no es tuyo?



Dimensión 3: Ejercicio de deberes y derechos

9. ¿Todos los niños tienen derecho a jugar?



10. ¿Qué dices al finalizar el juego?



ANEXO 4

SESIONES

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugamos y saludamos para convivir mejor

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad	Saluda a sus compañeros y docentes al iniciar la actividad.
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio de la sesión de manera segura y cómoda.	Carteles con saludos amigables.
Preparar tarjetas con imágenes de saludos.	Tarjetas con imágenes de saludos y gestos.
Ensayar los juegos cooperativos para su correcta implementación.	Canciones y videos cortos sobre la importancia del saludo.
Planificar preguntas para fomentar la reflexión en los niños.	Material audiovisual (computadora o tablet).

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Fomentar un ambiente de respeto y confianza.
- Promover la participación activa de todos los niños.
- Utilizar recursos visuales y auditivos atractivos para captar su atención.
- Reforzar con elogios y gestos positivos el saludo entre compañeros y docentes.
- Asegurar que cada niño tenga la oportunidad de practicar el saludo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentación de un video corto sobre la importancia del saludo.	Video animado.	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Pregunta guiada: "¿Cómo saludamos a nuestros amigos y maestros al llegar al aula?"	Preguntas orales.	2 min.
	Conflicto cognitivo	Presentación de imágenes con diferentes formas de saludo (apretón de manos, abrazo, choque de manos).	Imágenes de saludos.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Se plantea la pregunta: "¿Cómo nos sentimos cuando alguien nos saluda y cómo cuando no lo hacen?"	Preguntas guiadas.	5 min.
		Análisis de información: Se comentan las respuestas y se presentan ejemplos de saludos adecuados.	Carteles con saludos y expresiones.	5 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Los niños eligen cómo desean saludarse entre ellos y a su docente.	Tarjetas con diferentes saludos.	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Ejercicio 1: En parejas, los niños practican diferentes saludos entre ellos. Ejercicio 2: Juego "El saludo mágico": Cada niño elige un saludo y lo usa con sus compañeros al inicio del juego.	Tarjetas con saludos, espacio amplio.	10 min.
Cierre	Metacognición	Reflexión grupal: "¿Cómo nos sentimos al saludarnos?"	Preguntas guiadas.	5 min.

	Evaluación	Observación del desempeño de los niños durante la actividad.	Lista de cotejo	5 min.
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?

¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?

¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?

¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 1: Jugamos y saludamos para convivir mejor

Apellidos y nombres		Indicador: Saluda a sus compañeros y docentes al inicio de la actividad			
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Observaciones
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena		✓		
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh	✓			
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu	✓			
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina	✓			
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel		✓		
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David		✓		
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani	✓			
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago	✓			
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio	✓			
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel		✓		
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo	✓			
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio		✓		
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago	✓			
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham		✓		
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina	✓			
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo	✓			
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy		✓		
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna	✓			
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02
(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Escuchamos y jugamos juntos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego	Escucha con atención a sus compañeros cuando expresan sus ideas en el juego.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio para facilitar la interacción y el juego.	Tarjetas con imágenes de niños conversando.
Preparar dinámicas de juego cooperativo.	Dados y fichas para juegos en equipo.
Ensayar la narración de cuentos sobre la escucha activa.	Cuentos ilustrados sobre la importancia de escuchar.
Planificar preguntas para fomentar la reflexión en los niños.	Material audiovisual (videos sobre la convivencia escolar).

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Favorecer un ambiente de respeto y escucha activa.
- Fomentar la participación de todos los niños en el juego.
- Asegurar que los niños comprendan la importancia de escuchar a los demás.
- Utilizar estrategias lúdicas y motivadoras.
- Valorar y reforzar las conductas positivas durante la actividad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Se inicia con una canción sobre la importancia de escuchar.	Canción infantil sobre la escucha activa.	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Se conversa con los niños sobre cuándo y cómo escuchan a sus amigos.	Preguntas dirigidas y tarjetas con imágenes.	2 min.
	Conflicto cognitivo	Se presenta una breve historia de un niño que no escucha y los problemas que enfrenta.	Cuento ilustrado	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: ¿Por qué es importante escuchar a nuestros compañeros en el juego?	Preguntas dirigidas.	5 min.
		Análisis de información: Se analizan diferentes situaciones de juego en las que es clave escuchar.	Imágenes de niños jugando en equipo	5 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Se establecen reglas de escucha para los juegos cooperativos.	Cartel con reglas de escucha.	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio 1: Juego de la «Pelota Habladora»: cada niño dice una idea y el siguiente debe repetirla antes de agregar otra. Ejercicio 2: Juego del «Teléfono Descompuesto»: para reforzar la importancia de escuchar con atención.	Pelota, tarjetas con mensajes cortos.	10 min.
Cierre	Metacognición	Se reflexiona con preguntas como: ¿Cómo nos sentimos cuando nos escuchan? ¿Cómo podemos mejorar nuestra escucha en los juegos?	Preguntas de reflexión	5 min.
	Evaluación	Se observan y registran los comportamientos de escucha de los niños durante la actividad	Lista de cotejo	5 min.

	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

- ¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?
- ¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?
- ¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?
- ¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: Inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años **Sección:** 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 2: Escuchamos y jugamos juntos

Apellidos y nombres		Indicador: Escucha con atención cuando sus compañeros expresan sus ideas en el juego.			
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Observaciones
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena		✓		
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefth	✓			
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu		✓		
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina	✓			
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel		✓		
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David	✓			
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani		✓		
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago	✓			
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio	✓			
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel		✓		
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo	✓			
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago	✓			
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina		✓		
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo		✓		
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy		✓		
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna	✓			
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03
(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Compartimos y jugamos en equipo

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo	Comparte materiales y turnos con sus compañeros durante el juego cooperativo.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio para facilitar la interacción y el juego.	Tarjetas con imágenes de niños compartiendo materiales.
Preparar dinámicas de juego cooperativo.	Pelotas, cuerdas y bloques de construcción.
Ensayar la narración de cuentos sobre la cooperación.	Cuentos ilustrados sobre la importancia de compartir.
Planificar preguntas para fomentar la reflexión en los niños.	Material audiovisual (videos sobre el trabajo en equipo).

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Favorecer un ambiente de respeto y cooperación.
- Fomentar la participación activa de todos los niños en el juego.
- Asegurar que los niños comprendan la importancia de compartir materiales y turnos.
- Utilizar estrategias lúdicas y motivadoras.
- Valorar y reforzar las conductas positivas durante la actividad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Se inicia con una canción sobre la cooperación y el trabajo en equipo.	Canción infantil sobre la cooperación.	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Se conversa con los niños sobre situaciones en las que han compartido materiales o turnos en el juego.	Preguntas dirigidas y tarjetas con imágenes.	2 min.
	Conflicto cognitivo	Se presenta una breve historia de un niño que no comparte y cómo esto afecta el juego.	Cuento ilustrado.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: ¿Por qué es importante compartir materiales y turnos en los juegos?	Preguntas dirigidas.	2 min.
		Análisis de información: Se analizan diferentes situaciones de juego en las que es clave compartir.	Imágenes de niños jugando en equipo.	5 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Se establecen reglas para compartir materiales y turnos en el juego.	Cartel con reglas de convivencia.	3 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio 1: Juego del «Construyamos Juntos»: los niños deben turnarse para construir una torre con bloques. Ejercicio 2: Juego del «Pasa la Pelota»: deben pasarse la pelota por turnos para completar un objetivo en equipo.	Bloques de construcción, pelota.	15min
Cierre	Metacognición	Se reflexiona con preguntas como: ¿Cómo nos sentimos al compartir con nuestros compañeros? ¿Qué aprendimos hoy?	Preguntas de reflexión	5 min.
	Evaluación	Se observan y registran los comportamientos de los niños al compartir materiales y turnos.	Lista de cotejo	5min.

	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

- ¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?
- ¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?
- ¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?
- ¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide
- Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf
- Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 3: Compartimos y jugamos en equipo

Apellidos y nombres		Indicador: comparte materiales y turnos durante el desarrollo del juego cooperativo.			
		En inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Observaciones
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena		✓		
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh	✓			
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu		✓		
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina	✓			
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel		✓		
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David	✓			
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani	✓			
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago	✓			
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio		✓		
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel		✓		
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick				
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo			✓	
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio	✓			
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago			✓	
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham		✓		
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina		✓		
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo	✓			
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhaniel Khalessy		✓		
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna	✓			
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid		✓		
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04
(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Expresamos nuestras emociones mientras jugamos juntos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Expresa sus emociones de manera adecuada al interactuar con sus compañeros	Da a conocer sus emociones de manera pertinente al socializar con sus compañeros.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio de juego en un ambiente seguro y cómodo.	Tarjetas con imágenes de diferentes emociones.
Seleccionar juegos cooperativos que favorezcan la expresión emocional.	Pelotas, pañuelos de colores y títeres de emociones.
Practicar la narración de historias relacionadas con la expresión de emociones.	Cuentos ilustrados sobre emociones y convivencia.
Preparar preguntas para guiar la reflexión sobre las emociones.	Material audiovisual (videos sobre la gestión emocional).

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Fomentar un ambiente de confianza y respeto.
- Permitir que los niños expresen sus emociones libremente sin temor a ser juzgados.
- Favorecer la empatía y la escucha activa entre los niños.
- Utilizar juegos y dinámicas que faciliten la expresión emocional.
- Reforzar positivamente las conductas de expresión emocional adecuada.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Se inicia con una canción sobre las emociones y la convivencia.	Canción infantil sobre emociones.	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Se conversa con los niños sobre situaciones en las que han sentido alegría, tristeza o enojo al jugar con sus compañeros.	Preguntas dirigidas y tarjetas de emociones.	2 min.
	Conflicto cognitivo	Se presenta una breve historia de un niño que no expresa sus emociones y cómo esto afecta su relación con los demás.	Cuento ilustrado sobre emociones.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematicación: ¿Por qué es importante expresar nuestras emociones al jugar con los demás?	Preguntas dirigidas.	2 min.
		Análisis de información: Se analizan diferentes situaciones de juego donde los niños deben expresar cómo se sienten.	Imágenes y tarjetas de emociones.	5 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Se establecen reglas para expresar emociones de manera adecuada al jugar.	Cartel con reglas de convivencia emocional.	3 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio 1: Juego del «Espejo de Emociones»: los niños imitan y nombran las emociones de sus compañeros. Ejercicio 2: Juego del «Pasamos la Pelota Emocional»: cada niño dice cómo se siente antes de pasar la pelota a otro compañero.	Títeres de emociones, pelota de juego.	15 min.
Cierre	Metacognición	Se reflexiona con preguntas como: ¿Cómo nos sentimos al compartir con	Preguntas de reflexión	5 min.

		nuestros compañeros? ¿Qué aprendimos hoy?		
	Evaluación	Se observan y registran las conductas de los niños al expresar sus emociones de manera adecuada.	Lista de cotejo	5 min.
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

- ¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?
- ¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?
- ¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?
- ¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide
- Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf
- Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 Años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 4: Expresamos nuestras emociones mientras jugamos juntos

Apellidos y nombres		Indicador: Da a conocer sus emociones de manera pertinente al socializar con sus compañeros.			
		En inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Observaciones
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena		✓		
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh	✓			
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu		✓		
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina	✓			
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel	✓			
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David		✓		
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia		✓		
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani	✓			
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago		✓		
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio	✓			
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldó	✓			
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago		✓		
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina		✓		
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo				
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy	✓			
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna		✓		
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Fand				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugamos y cooperamos juntos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.	Participa en juegos cooperativos demostrando trabajo en equipo y respeto.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio de juego.	Pelotas, aros y conos.
Preparar tarjetas con reglas claras del juego.	Tarjetas con reglas del juego.
Conversar con los niños sobre la importancia de cooperar.	Carteles con frases motivadoras sobre el trabajo en equipo.
Ensayar la dinámica del juego para guiar correctamente a los niños.	Silbato y música para ambientar el juego.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Favorecer un ambiente de confianza y respeto entre los niños.
- Explicar claramente las reglas del juego y reforzarlas en la práctica.
- Fomentar el diálogo y la resolución pacífica de conflictos.
- Promover la reflexión sobre la importancia del trabajo en equipo.
- Brindar retroalimentación positiva para reforzar el desempeño de los niños.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentar un video corto sobre juegos en equipo y preguntar qué observaron.	Proyector, video.	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Preguntar: ¿Cómo se han sentido cuando juegan con sus amigos? ¿Qué pasa si alguien no colabora?	Preguntas orales.	2 min.
	Conflicto cognitivo	Proponer un juego donde inicialmente no haya reglas de cooperación y luego reflexionar sobre lo que pasó.	Espacio de juego, pelotas.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Plantear una situación: "En un juego, algunos niños no colaboran. ¿Cómo podemos lograr que todos participen?"	Situaciones orales.	3 min.
		Análisis de información: Explicar cómo el trabajo en equipo ayuda a alcanzar un objetivo. Mostrar ejemplos visuales.	Carteles con frases motivadoras.	5 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Formular entre todos reglas para un juego cooperativo.	Tarjetas con reglas.	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio1: Jugar "El puente humano": Los niños deben formar un puente con sus cuerpos para que sus compañeros lo crucen sin caer. Ejercicio2: Jugar "El aro viajero": Los niños deben pasar un aro a través de sus cuerpos sin soltarse de las manos.	Aros, espacio amplio.	15 min.
Cierre	Metacognición	Reflexionar con preguntas: ¿Cómo se sintieron al colaborar? ¿Por qué es importante trabajar en equipo?	Preguntas orales.	2 min.
	Evaluación	Observar si los niños colaboran y se apoyan durante los juegos. Se usará una	Lista de cotejo.	5 min.

		lista de cotejo.		
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?

¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?

¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?

¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 5: Jugamos y cooperamos juntos

Apellidos y nombres		Indicador: Colabora con sus compañeros para alcanzar un objetivo común en el juego.			Observaciones
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena		✓		
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh	✓			
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu		✓		
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina	✓			
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel		✓		
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David	✓			
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani		✓		
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago	✓			
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio	✓			
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel		✓		
13	MARIÑO MORALES, Jema Erick		✓		
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo	✓			
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago		✓		
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham	✓			
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina	✓			
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo		✓		
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jharhely Khalessy		✓		
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna		✓		
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Respetamos turnos y jugamos en equipo

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Respeta el turno de los demás en actividades grupales.	Participa en juegos grupales respetando los turnos de sus compañeros.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio de juego.	Pelotas, aros y conos.
Preparar tarjetas con reglas claras del juego.	Tarjetas con reglas del juego.
Conversar con los niños sobre la importancia de respetar turnos.	Carteles con frases motivadoras sobre la convivencia.
Ensayar la dinámica del juego para guiar correctamente a los niños.	Silbato y música para ambientar el juego.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Favorecer un ambiente de confianza y respeto entre los niños.
- Explicar claramente las reglas del juego y reforzarlas en la práctica.
- Fomentar el diálogo y la resolución pacífica de conflictos.
- Promover la reflexión sobre la importancia de respetar turnos.
- Brindar retroalimentación positiva para reforzar el desempeño de los niños.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentar un cuento breve sobre el respeto a los turnos en los juegos y conversar sobre su enseñanza.	Cuento ilustrado.	5 min.
	Recuperación de saberes previos	Preguntar: ¿Cómo se han sentido cuando alguien no respeta su turno en un juego?	Preguntas orales.	2 min.
	Conflicto cognitivo	Proponer un juego donde inicialmente no haya turnos y reflexionar sobre lo que sucedió.	Espacio de juego, pelotas.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Plantear una situación: "Algunos niños en el juego no esperan su turno. ¿Cómo podríamos solucionarlo?"	Situaciones orales.	2 min.
		Análisis de información: Explicar cómo el respeto de turnos favorece la convivencia. Mostrar ejemplos visuales.	Carteles con frases motivadoras.	3 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Formular entre todos reglas para respetar los turnos en los juegos.	Tarjetas con reglas.	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio1: Jugar "La cuerda viajera": Los niños deben turnarse para saltar la cuerda siguiendo un orden. Ejercicio2: Jugar "El dado gigante": Los niños lanzan un dado por turnos y realizan la acción que indique.	Cuerda, dado grande, espacio amplio.	18 min.
Cierre	Metacognición	Reflexionar con preguntas: ¿Cómo se sintieron respetando turnos? ¿Por qué es importante esperar el turno en los juegos?	Preguntas orales.	2 min.
	Evaluación	Observar si los niños esperan su turno en los juegos. Se usará una lista de cotejo.	Lista de cotejo.	3 min.

	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

- ¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?
- ¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?
- ¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?
- ¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide
- Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf
- Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Grado: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 6: Respetamos turnos y jugamos en equipo

Apellidos y nombres		Indicador: Respeto el turno de los demás en actividades grupales			
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Observaciones
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena		✓		
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kaleth	✓			
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu		✓		
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina	✓			
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel	✓			
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David		✓		
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani	✓			
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago		✓		
11	JAUREGUI ALARCÓN, Yelton Fabricio		✓		
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jema Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo	✓			
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio		✓		
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago	✓			
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham		✓		
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina		✓		
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo	✓			
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhanely Khalessy		✓		
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna		✓		
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugamos juntos y apoyamos a nuestros amigos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.	Brinda apoyo a un compañero que se siente triste o frustrado durante el juego.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio de juego.	Pelotas, aros y conos.
Preparar tarjetas con frases motivadoras y de apoyo.	Tarjetas con frases como "Tú puedes", "No te preocupes, sigamos jugando".
Conversar con los niños sobre la importancia de animar a sus compañeros.	Carteles con imágenes de empatía y amistad.
Ensayar la dinámica del juego para guiar correctamente a los niños.	Música para ambientar el juego.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Crear un ambiente de confianza y seguridad para que los niños expresen sus emociones.
- Explicar y modelar actitudes de empatía y apoyo en el juego.
- Fomentar el diálogo y la comunicación asertiva.
- Reforzar con ejemplos cotidianos la importancia de ayudar a los compañeros.
- Brindar retroalimentación positiva sobre las actitudes empáticas.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentar un cuento breve sobre un niño que recibe apoyo de sus amigos al sentirse triste. Dialogar sobre la historia.	Cuento ilustrado.	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Preguntar: ¿Alguna vez han sentido tristeza o enojo en un juego? ¿Cómo les gustaría que los ayuden sus amigos?	Preguntas orales.	2 min.
	Conflicto cognitivo	Jugar sin reglas de apoyo y observar cómo reaccionan los niños cuando un compañero se frustra. Reflexionar sobre ello.	Espacio de juego, pelotas.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Plantear la situación: "Un amigo está triste porque perdió en el juego. ¿Qué podríamos hacer para ayudarlo?"	Situaciones orales.	2 min.
		Análisis de información: Explicar cómo consolar y animar a un compañero fortalece la convivencia. Mostrar ejemplos visuales.	Carteles con imágenes de apoyo y amistad.	3 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Formular entre todos frases y gestos de apoyo para usar en los juegos.	Tarjetas con frases de aliento.	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio1: Jugar "La cuerda cooperativa": Un niño salta mientras los demás lo animan con palabras de aliento. Ejercicio2: Jugar "El relevo de la amistad": Cada niño al pasar el relevo dice una frase motivadora a su compañero.	Cuerda, testigo de relevo, espacio amplio.	15 min.
Cierre	Metacognición	Reflexionar con preguntas: ¿Cómo se sintieron al recibir y dar apoyo? ¿Por qué es importante animar a los compañeros	Preguntas orales.	5 min.

		en el juego?		
	Evaluación	Observar si los niños consuelan o animan a sus compañeros durante los juegos. Se usará una lista de cotejo.	Lista de cotejo.	5 min.
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

- ¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?
- ¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?
- ¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?
- ¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide
- Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf
- Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 7: Jugamos juntos y apoyamos a nuestros amigos

Apellidos y nombres		Indicador: Muestra empatía al consolar o animar a un compañero en el juego.			Observaciones
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena		✓		
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kaleft	✓			
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu		✓		
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina	✓			
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel		✓		
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin		✓		
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David		✓		
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani	✓			
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago	✓			
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio	✓			
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel		✓		
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo	✓			
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio		✓		
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago		✓		
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham		✓		
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina		✓		
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo		✓		
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy		✓		
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna		✓		
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Siguiendo las reglas, jugamos mejor

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada.	Respeta las instrucciones del juego y las sigue correctamente.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio de juego.	Pelotas, aros y conos.
Preparar tarjetas con instrucciones claras del juego.	Tarjetas con instrucciones visuales y escritas.
Conversar con los niños sobre la importancia de seguir reglas en los juegos.	Carteles con normas básicas de juego.
Ensayar la dinámica del juego para guiar correctamente a los niños.	Música para ambientar el juego.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Crear un ambiente de confianza donde los niños se sientan motivados a participar.
- Explicar de manera clara y sencilla las reglas del juego.
- Modelar la forma correcta de seguir instrucciones en un juego.
- Fomentar el respeto por turnos y la cooperación en los juegos.
- Reforzar con ejemplos visuales y auditivos las instrucciones del juego.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentar un cuento breve sobre un grupo de niños que aprenden a jugar siguiendo las reglas. Dialogar sobre la historia.	Cuento ilustrado.	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Preguntar: ¿Qué juegos conocen? ¿Cómo sabemos qué reglas debemos seguir en un juego?	Preguntas orales.	2 min.
	Conflicto cognitivo	Jugar una ronda sin reglas para que los niños experimenten el desorden y luego reflexionar sobre ello.	Espacio de juego, pelotas.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Plantear la situación: "Si no seguimos las instrucciones del juego, ¿qué podría pasar?"	Situaciones orales.	2 min.
		Análisis de información: Explicar la importancia de seguir instrucciones y respetar reglas para la convivencia. Mostrar ejemplos visuales.	Carteles con normas básicas de juego.	3 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Formular entre todos las reglas de un juego y comprometerse a respetarlas.	Tarjetas con reglas de juego.	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio1: Jugar "El semáforo del juego": Los niños deben moverse según las señales del semáforo (verde: avanzar, amarillo: saltar, rojo: detenerse). Ejercicio2: Jugar "El tesoro escondido": Siguiendo instrucciones en equipo, buscan un objeto escondido en el aula.	Carteles con colores de semáforo, objeto escondido.	15 min.
Cierre	Metacognición	Reflexionar con preguntas: ¿Cómo nos sentimos cuando seguimos las reglas? ¿Qué pasa cuando alguien no las sigue?	Preguntas orales.	5 min.

	Evaluación	Observar si los niños siguen las instrucciones del juego de manera adecuada. Se usará una lista de cotejo.	Lista de cotejo.	5 min.
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

- ¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?
- ¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?
- ¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?
- ¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide
- Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf
- Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 8: Siguiendo las reglas, jugamos mejor

Apellidos y nombres		Indicador: Sigue las instrucciones del juego de manera adecuada			Observaciones
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena		✓		
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh	✓			
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu		✓		
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina	✓			
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel		✓		
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David		✓		
8	EXALTACIÓN YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani	✓			
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago		✓		
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio	✓			
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel		✓		
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHINATEINUMA, Augusto Geraldo	✓			
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago		✓		
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina		✓		
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo		✓		
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy		✓		
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna		✓		
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugamos juntos, seguimos las reglas

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.	Respeto y cumple con las reglas del juego durante la actividad.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio de juego.	Pelotas, aros y conos.
Preparar tarjetas con instrucciones claras del juego.	Tarjetas con instrucciones visuales y escritas.
Conversar con los niños sobre la importancia de seguir reglas en los juegos.	Carteles con normas básicas de juego.
Ensayar la dinámica del juego para guiar correctamente a los niños.	Música para ambientar el juego.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Crear un ambiente de confianza donde los niños se sientan motivados a participar.
- Explicar de manera clara y sencilla las reglas del juego.
- Modelar la forma correcta de seguir instrucciones en un juego.
- Fomentar el respeto por turnos y la cooperación en los juegos.
- Reforzar con ejemplos visuales y auditivos las instrucciones del juego.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentar un cuento breve sobre un grupo de niños que aprenden a jugar siguiendo las reglas. Dialogar sobre la historia.	Cuento ilustrado.	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Preguntar: ¿Qué juegos conocen? ¿Cómo sabemos qué reglas debemos seguir en un juego?	Preguntas orales.	2 min.
	Conflicto cognitivo	Jugar una ronda sin reglas para que los niños experimenten el desorden y luego reflexionar sobre ello.	Espacio de juego, pelotas.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Plantear la situación: "Si no seguimos las reglas del juego, ¿qué podría pasar?"	Situaciones orales.	2 min.
		Análisis de información: Explicar la importancia de seguir reglas para la convivencia. Mostrar ejemplos visuales.	Carteles con normas básicas de juego.	3 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Formular entre todas las reglas de un juego y comprometerse a respetarlas.	Tarjetas con reglas de juego.	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio1: Jugar "El semáforo del juego": Los niños deben moverse según las señales del semáforo (verde: avanzar, amarillo: saltar, rojo: detenerse). Ejercicio2: Jugar "Atrapa el tesoro": Siguiendo instrucciones en equipo, buscan un objeto escondido en el aula.	Carteles con colores de semáforo, objeto escondido.	15 min.
Cierre	Metacognición	Reflexionar con preguntas: ¿Cómo nos sentimos cuando seguimos las reglas? ¿Qué pasa cuando alguien no las sigue?	Preguntas orales.	5 min.
	Evaluación	Observar si los niños cumplen con las reglas del juego. Se usará una lista de	Lista de cotejo.	5 min.

		cotejo.		
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?

¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?

¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?

¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 9: Jugamos juntos, seguimos las reglas

Apellidos y nombres		Indicador: Cumple con las reglas establecidas en el desarrollo de la actividad.			
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Observaciones
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh		✓		
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina		✓		
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel		✓		
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin			✓	
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia		✓		
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani		✓		
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago		✓		
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio	✓			
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel		✓		
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo	✓			
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago		✓		
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina	✓			
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo		✓		
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy			✓	
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna	✓			
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Esperamos nuestro turno para jugar

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo	Espera su turno con paciencia en el desarrollo de juegos grupales.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio de juego.	Pelotas, aros y conos.
Preparar tarjetas con instrucciones claras del juego.	Tarjetas con instrucciones visuales y escritas.
Conversar con los niños sobre la importancia de esperar el turno en un juego.	Carteles con normas básicas de juego.
Ensayar la dinámica del juego para guiar correctamente a los niños.	Música para ambientar el juego.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Crear un ambiente de confianza donde los niños se sientan motivados a participar.
- Explicar de manera clara y sencilla la importancia de esperar su turno.
- Modelar la forma correcta de esperar y respetar turnos en un juego.
- Fomentar la paciencia y la cooperación en los juegos.
- Reforzar con ejemplos visuales y auditivos la necesidad de respetar turnos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentar un cuento breve sobre un niño que aprende a esperar su turno en un juego. Dialogar sobre la historia.	Cuento ilustrado.	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Preguntar: ¿Alguna vez han jugado con otros niños? ¿Cómo sabemos cuándo es nuestro turno?	Preguntas orales.	2min.
	Conflicto cognitivo	Jugar una ronda sin turnos para que los niños experimenten el desorden y luego reflexionar sobre ello.	Espacio de juego, pelotas.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Plantear la situación: "Si no esperamos nuestro turno, ¿qué podría pasar?"	Situaciones orales.	3 min.
		Análisis de información: Explicar la importancia de respetar turnos para la convivencia. Mostrar ejemplos visuales.	Carteles con normas básicas de juego.	2 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Formular entre todos las reglas de un juego en el que se deba esperar el turno.	Tarjetas con reglas de juego.	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio1: Jugar "La fila ordenada": Los niños hacen una fila y, por turnos, deben lanzar una pelota a un aro. Ejercicio2: Jugar "La carrera de relevos": En equipos, cada niño debe esperar su turno para correr y entregar un objeto al siguiente compañero.	Pelotas, aros, objetos de relevo.	15 min.
Cierre	Metacognición	Reflexionar con preguntas: ¿Cómo nos sentimos al esperar nuestro turno? ¿Qué pasa cuando alguien no respeta el orden?	Preguntas orales.	5 min.
	Evaluación	Observar si los niños esperan su turno con paciencia durante el juego. Se usará	Lista de cotejo.	5 min.

		una lista de cotejo.		
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?

¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?

¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?

¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 10: Esperamos nuestro turno para jugar

Apellidos y nombres		Indicador: Espera su turno con paciencia en dinámicas de grupo.			Observaciones
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefth		✓		
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina		✓		
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel		✓		
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani			✓	
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago		✓		
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio		✓		
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel		✓		
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo	✓			
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago		✓		
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina		✓		
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo			✓	
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy		✓		
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna			✓	
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Ordenamos juntos después de jugar

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.	Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego de manera colaborativa.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar los materiales a utilizar en la actividad.	Pelotas, aros y conos.
Preparar imágenes o ejemplos de cómo se deben organizar los materiales después del juego.	Carteles con imágenes de orden y limpieza.
Dialogar con los niños sobre la importancia de recoger después de jugar.	Música ambiental para la actividad.
Ensayar la dinámica del juego y la recolección de materiales para guiar correctamente a los niños.	Caja o canasta para guardar los materiales.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Explicar de manera clara y sencilla la importancia de recoger los materiales después de jugar.
- Modelar el proceso de recogida y organización de los materiales.
- Fomentar el trabajo en equipo y la responsabilidad compartida.
- Utilizar elementos visuales y auditivos para reforzar el aprendizaje.
- Reconocer y felicitar a los niños por su esfuerzo en mantener el orden.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentar una historia breve sobre un grupo de niños que juegan y luego organizan sus materiales. Dialogar sobre la importancia del orden.	Cuento ilustrado.	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Preguntar: ¿Qué hacemos con los juguetes cuando terminamos de jugar? ¿Por qué es importante recoger?	Preguntas orales.	2 min.
	Conflicto cognitivo	Dejar los materiales desordenados y preguntar: ¿Cómo nos sentimos con este espacio así? ¿Qué podemos hacer?	Materiales de juego desordenados.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Plantear la situación: "Si no recogemos después de jugar, ¿qué pasaría?"	Situaciones orales.	3 min.
		Análisis de información: Explicar la importancia del orden y la organización. Mostrar imágenes de antes y después del juego.	Carteles con normas de orden.	2 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Formular entre todos las reglas para recoger los materiales después del juego.	Tarjetas con reglas de orden.	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio1: Jugar "Limpieza express": Después de jugar, cada niño recoge un material y lo coloca en su lugar. Ejercicio2: Jugar "El equipo organizado": Se forman grupos y cada uno tiene la tarea de recoger un tipo de material en un tiempo determinado.	Pelotas, aros, cajas de almacenamiento.	15 min.
Cierre	Metacognición	Reflexionar con preguntas: ¿Cómo nos sentimos después de recoger? ¿Qué	Preguntas orales.	5 min.

		aprendimos hoy?		
	Evaluación	Observar si los niños recogen y organizan los materiales después del juego. Se usará una lista de cotejo.	Lista de cotejo.	5 min.
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?

¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?

¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?

¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 11: Ordenamos juntos después de jugar

Apellidos y nombres		Indicador: Recoge y organiza los materiales utilizados después del juego.			
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Observaciones
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh		✓		
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina			✓	
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel			✓	
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani			✓	
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago			✓	
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio		✓		
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo		✓		
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago			✓	
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina			✓	
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo			✓	
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy			✓	
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna			✓	
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Aprendemos a pedir permiso antes de tomar objetos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.	Pide permiso antes de tomar un objeto ajeno en situaciones de juego.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar una historia o dramatización sobre pedir permiso.	Cuento ilustrado sobre pedir permiso.
Organizar juegos donde los niños necesiten pedir permiso para utilizar un material.	Juguetes o materiales compartidos.
Ensayar ejemplos de cómo pedir permiso de manera correcta.	Tarjetas con frases de cortesía.
Disponer un espacio adecuado para la dramatización y el juego.	Música ambiental para la actividad.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Explicar de manera clara y sencilla la importancia de pedir permiso.
- Modelar situaciones donde se debe pedir permiso de forma correcta.
- Reforzar el uso de expresiones de cortesía.
- Fomentar la empatía y el respeto entre los niños.
- Reconocer y felicitar a los niños que aplican la norma correctamente.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentar una historia sobre un niño que olvida pedir permiso y cómo esto afecta a sus amigos. Dialogar sobre la importancia del respeto.	Cuento ilustrado.	2 min.
	Recuperación de saberes previos	Preguntar: ¿Qué hacemos cuando queremos usar algo que no es nuestro? ¿Cómo nos sentimos si alguien toma nuestras cosas sin permiso?	Preguntas orales.	3 min.
	Conflicto cognitivo	Proponer una situación en la que un niño tome un juguete sin permiso y preguntar: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué podríamos hacer diferente?	Juego de roles con juguetes.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Plantear la pregunta: "¿Por qué es importante pedir permiso antes de tomar algo?"	Situaciones orales.	2 min.
		Análisis de información: Explicar con ejemplos y dramatizaciones cómo se pide permiso correctamente.	Carteles con normas de cortesía.	5 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Formular entre todos las reglas para pedir permiso antes de tomar objetos.	Tarjetas con frases de permiso.	3 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio1: Jugar "Permiso, por favor": Cada niño debe pedir permiso para usar un objeto antes de tomarlo. Ejercicio2: Jugar "El respeto en acción": Se dramatizan situaciones donde los niños deben decidir si deben pedir permiso o no.	Juguetes compartidos, tarjetas de permiso.	15 min.
Cierre	Metacognición	Reflexionar con preguntas: ¿Cómo nos sentimos al pedir permiso? ¿Qué	Preguntas orales.	5 min.

		aprendimos hoy?		
	Evaluación	Observar si los niños piden permiso antes de tomar un objeto. Se usará una lista de cotejo.	Lista de cotejo.	5 min.
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

- ¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?
- ¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?
- ¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?
- ¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide
- Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf
- Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 5 años

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 12: Aprendemos a pedir permiso antes de tomar objetos

Apellidos y nombres		Indicador: Pide permiso antes de tomar un objeto que no le pertenece.			
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Observaciones
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh		✓		
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina			✓	
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel			✓	
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani			✓	
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago			✓	
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio		✓		
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo		✓		
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago			✓	
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina			✓	
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo			✓	
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy			✓	
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna			✓	
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Aprendemos a respetar el turno de participación

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando.	Espera su turno para hablar en actividades grupales.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar una historia o dramatización sobre el respeto al turno de palabra.	Cuento ilustrado sobre la escucha atenta.
Organizar juegos de turnos para reforzar la espera del momento de participación.	Carteles con imágenes de escucha activa.
Ensayar ejemplos de cómo levantar la mano antes de hablar.	Tarjetas con frases de cortesía.
Disponer un espacio adecuado para el diálogo y la dramatización.	Música ambiental para la actividad.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Explicar de manera clara y sencilla la importancia de esperar el turno para hablar.
- Modelar situaciones donde los niños deben levantar la mano y esperar su turno.
- Reforzar el uso de expresiones de cortesía como "esperaré mi turno" o "ahora te escucho".
- Fomentar la empatía y el respeto entre los niños.
- Reconocer y felicitar a los niños que aplican la norma correctamente.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentar una historia sobre un niño que interrumpe a sus amigos y cómo esto afecta la comunicación. Dialogar sobre la importancia del respeto en la conversación.	Cuento ilustrado.	2 min.
	Recuperación de saberes previos	Preguntar: ¿Cómo nos sentimos cuando alguien nos interrumpe al hablar? ¿Por qué es importante esperar nuestro turno?	Preguntas orales.	3 min.
	Conflicto cognitivo	Representar una escena en la que varios niños hablan al mismo tiempo y preguntar: ¿Podemos entendernos? ¿Qué podríamos hacer diferente?	Juego de roles con títeres.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Plantear la pregunta: "¿Cómo nos sentimos cuando alguien nos interrumpe?"	Situaciones orales.	2 min.
		Análisis de información: Explicar con ejemplos y dramatizaciones cómo se debe esperar el turno para hablar.	Carteles con normas de cortesía.	3 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Formular entre todos las reglas para participar sin interrumpir.	Tarjetas con frases de respeto.	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio1: Jugar "Habla y escucha": Cada niño debe levantar la mano antes de hablar y esperar su turno. Ejercicio2: Jugar "La conversación respetuosa": Se dramatizan situaciones donde los niños deben decidir si están respetando el turno de palabra o no.	Tarjetas con turnos de participación.	15 min.

Cierre	Metacognición	Reflexionar con preguntas: ¿Cómo nos sentimos al esperar nuestro turno? ¿Qué aprendimos hoy?	Preguntas orales.	5 min.
	Evaluación	Observar si los niños esperan su turno para hablar en las actividades grupales. Se usará una lista de cotejo.	Lista de cotejo.	5 min.
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?

¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?

¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?

¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 13: Aprendemos a respetar el turno de participación

Apellidos y nombres		Indicador: Evita interrumpir a sus compañeros cuando están participando.			Observaciones
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh		✓		
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina			✓	
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel		✓		
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani			✓	
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago			✓	
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio			✓	
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo		✓		
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago			✓	
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina			✓	
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo			✓	
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariety Khalessy			✓	
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna			✓	
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Aprendemos a reconocer y corregir nuestros errores en el juego

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego	Identifica cuando comete un error en el juego y busca corregirlo.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar una historia o dramatización sobre reconocer y corregir errores en el juego.	Cuento ilustrado sobre la importancia del aprendizaje de los errores.
Organizar juegos en los que los niños deban identificar y corregir errores en el desarrollo del juego.	Carteles con imágenes de pasos para corregir errores.
Practicar ejemplos de cómo los niños pueden aceptar y corregir errores de forma positiva.	Tarjetas con frases motivadoras sobre el aprendizaje de los errores.
Disponer un espacio adecuado para la dramatización y el juego cooperativo.	Música ambiental para la actividad.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Explicar de manera clara y sencilla que cometer errores es parte del aprendizaje.
- Modelar situaciones donde los niños pueden reconocer y corregir errores.
- Reforzar la idea de que equivocarse no es malo, sino una oportunidad de mejorar.
- Fomentar la empatía y el apoyo entre los niños cuando alguien comete un error.
- Felicitar y reforzar positivamente a los niños que corrigen sus errores.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentar una historia sobre un niño que comete un error en un juego y cómo lo corrige con ayuda de sus amigos. Dialogar sobre cómo se siente cuando nos equivocamos y cómo podemos mejorar.	Cuento ilustrado.	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Preguntar: ¿Qué hacemos cuando nos equivocamos en un juego? ¿Cómo nos sentimos cuando alguien nos ayuda a corregir un error?	Preguntas orales.	2 min.
	Conflicto cognitivo	Representar una escena en la que un niño se equivoca en un juego y preguntar: ¿Qué haríamos en su lugar? ¿Cómo podemos ayudarlo?	Juego de roles con títeres.	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Plantear la pregunta: "¿Qué pasa si alguien comete un error en el juego?"	Situaciones orales.	2 min.
		Análisis de información: Explicar con ejemplos y dramatizaciones cómo se debe reconocer y corregir errores en el juego.	Carteles con mensajes de motivación.	3 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Formular entre todos reglas sobre cómo ayudar a los compañeros a corregir errores en el juego.	Tarjetas con frases de respeto y apoyo.	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Se realizan dos ejercicios: Ejercicio1: Jugar "Aprendemos del error": Cada niño debe señalar un error en un juego y sugerir cómo corregirlo. Ejercicio2: Jugar "El compañero ayudante": Un niño finge cometer un error en un juego y los demás deben ayudarlo a corregirlo de forma respetuosa.	Tarjetas con ejemplos de errores en el juego.	15 min.

Cierre	Metacognición	Reflexionar con preguntas: ¿Cómo nos sentimos al reconocer y corregir nuestros errores? ¿Qué aprendimos hoy?	Preguntas orales.	5 min.
	Evaluación	Observar si los niños reconocen y corrigen errores en el juego con actitud positiva. Se usará una lista de cotejo.	Lista de cotejo.	5 min.
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?

¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?

¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?

¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 14: aprendemos a reconocer y corregir nuestros errores en el juego

Apellidos y nombres		Indicador: Reconoce cuando ha cometido un error y busca corregirlo en el juego.			Observaciones
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh			✓	
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina			✓	
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel			✓	
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani			✓	
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago			✓	
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio			✓	
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo		✓		
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago			✓	
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina			✓	
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo			✓	
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy			✓	
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna			✓	
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugamos juntos respetando nuestras reglas

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa.	Expresa verbalmente su derecho a participar en los juegos y respeta turnos y reglas.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio para juegos cooperativos	Pelotas, aros, cuerdas
Explicar a los niños la importancia del respeto en los juegos	Carteles con reglas de juego
Preparar tarjetas con los nombres de los niños para la participación	Tarjetas con nombres
Planificar un juego cooperativo acorde a la edad	Silbato, música

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Promover un ambiente de respeto y colaboración.
- Motivar la participación activa de todos los niños.
- Explicar con claridad las reglas de los juegos.
- Modelar actitudes de respeto y equidad.
- Fomentar el diálogo y la reflexión sobre la importancia del respeto en los juegos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentación de un video corto sobre juegos cooperativos	Video, proyector	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Conversatorio: ¿Cómo nos sentimos cuando jugamos juntos?	Preguntas guiadas	2 min.
	Conflicto cognitivo	Se presenta una situación donde un niño no es incluido en un juego y se pregunta: ¿Es justo? ¿Por qué?	Láminas con escenas	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Reflexión grupal sobre la situación presentada y formulación de normas para una convivencia respetuosa	Carteles con normas	2 min.
		Análisis de información: Debate sobre la importancia de respetar turnos y reglas	Conversatorio guiado	3 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Se elabora colectivamente un reglamento de juegos respetuosos	Cartulina, plumones	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Ejercicio1: Juego cooperativo "El puente solidario": los niños deben sostenerse de la mano y cruzar juntos. Ejercicio 2: Juego "Pasemos la pelota": se pasan la pelota sin dejar a nadie fuera.	Pelota, aros	15 min.
Cierre	Metacognición	Reflexión sobre cómo se sintieron jugando de manera cooperativa	Preguntas orales	5 min.
	Evaluación	Se utiliza una lista de cotejo para verificar si los niños respetaron turnos y participaron de manera equitativa	Lista de cotejo	5 min
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		

	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.
--	---------------------	---

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

- ¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?
- ¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?
- ¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?
- ¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años **Sección:** 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 15: Jugamos juntos respetando nuestras reglas

Apellidos y nombres		Indicador: Manifiesta su derecho a participar en los juegos de forma respetuosa.			
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Observaciones
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh			✓	
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina			✓	
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel			✓	
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani			✓	
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago			✓	
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio			✓	
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo		✓		
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago			✓	
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina			✓	
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo			✓	
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy			✓	
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna			✓	
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugamos y compartimos nuestras ideas con respeto

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales.	Expresa sus ideas con respeto y escucha a sus compañeros durante el juego.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio para juegos cooperativos	Pelotas, aros, cuerdas
Explicar a los niños la importancia de expresar sus ideas con respeto	Carteles con frases de respeto
Preparar tarjetas con situaciones de juego para debate	Tarjetas con preguntas
Planificar un juego cooperativo acorde a la edad	Silbato, música

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Promover un ambiente de respeto y colaboración.
- Motivar la participación activa de todos los niños.
- Explicar con claridad las reglas de los juegos y el respeto a las opiniones.
- Modelar actitudes de respeto y escucha activa.
- Fomentar el diálogo y la reflexión sobre la importancia de defender ideas con respeto.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentación de un cuento corto sobre el respeto en los juegos	Cuento ilustrado	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Conversatorio: ¿Qué hacemos cuando tenemos diferentes ideas en un juego?	Preguntas guiadas	2 min.
	Conflicto cognitivo	Se presenta una escena donde dos niños discuten sobre un juego y se pregunta: ¿Cómo pueden resolverlo?	Láminas con escenas	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Reflexión grupal sobre cómo expresar ideas sin discutir	Carteles con normas	3 min.
		Análisis de información: Debate sobre la importancia de escuchar y respetar opiniones diferentes	Conversatorio guiado	2 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Se elabora colectivamente un acuerdo de respeto en los juegos.	Cartulina, plumones	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Ejercicio1: Juego "El círculo de las ideas": Cada niño debe expresar su idea sobre una regla de juego con respeto. Juego "Cooperemos juntos": Se forman equipos para resolver un desafío sin interrumpirse ni pelear.	Pelota, tarjetas con ideas	15 min.
Cierre	Metacognición	Reflexión sobre cómo se sintieron expresando sus ideas con respeto	Preguntas orales	5 min.
	Evaluación	Se utiliza una lista de cotejo para verificar si los niños defendieron sus ideas respetuosamente	Lista de cotejo	5
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?

¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?

¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?

¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 16: Jugamos y compartimos nuestras ideas con respeto

Apellidos y nombres		Indicador: Defiende sus ideas con respeto en actividades grupales.			
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Observaciones
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh		✓		
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina			✓	
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel			✓	
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani			✓	
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago			✓	
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio			✓	
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo		✓		
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago			✓	
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina			✓	
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo			✓	
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy			✓	
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna			✓	
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugamos juntos sin excluir a nadie

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos.	Participa en juegos cooperativos respetando el derecho de todos a jugar.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio para juegos cooperativos	Pelotas, aros, cuerdas
Explicar a los niños la importancia de incluir a todos en el juego	Carteles con mensajes de inclusión
Preparar tarjetas con situaciones sobre inclusión y exclusión en el juego	Tarjetas con preguntas
Planificar un juego cooperativo donde todos los niños participen	Música, silbato

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Promover un ambiente de inclusión y respeto.
- Fomentar la participación de todos los niños en los juegos.
- Explicar la importancia del derecho de cada niño a jugar sin ser excluido.
- Modelar actitudes de compañerismo y solidaridad.
- Reflexionar con los niños sobre la importancia de incluir a todos en el juego.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentación de un cuento ilustrado sobre un niño que es excluido de un juego y luego es integrado	Cuento ilustrado	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Conversatorio: ¿Alguna vez te has sentido excluido de un juego? ¿Cómo te sentiste?	Preguntas guiadas	2 min.
	Conflicto cognitivo	Se presenta una escena donde un niño queda fuera de un juego y se pregunta: ¿Cómo podemos asegurarnos de que nadie sea excluido?	Láminas con escena	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Debate sobre la importancia de incluir a todos en los juegos	Carteles con normas	3 min.
		Análisis de información: Debate sobre la importancia de incluir a todos en los juegos	Conversatorio guiado	2 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Se elabora colectivamente un acuerdo de inclusión en los juegos	Cartulina, plumones	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Ejercicio1: Juego "La red de la amistad": Los niños deben formar una red tomándose de las manos sin dejar a nadie fuera Ejercicio 2: Juego "El gran equipo": Se forman grupos donde cada niño tiene un rol para completar un desafío.	Pelota, tarjetas con ideas	15 min.
Cierre	Metacognición	Reflexión sobre cómo se sintieron al asegurarse de que nadie fuera excluido del juego	Preguntas orales	5 min.
	Evaluación	Se utiliza una lista de cotejo para	Lista de cotejo	5 min.

		verificar si los niños reconocen la importancia de incluir a todos en los juegos		
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?

¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?

¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?

¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 17: Jugamos juntos sin excluir a nadie

	Apellidos y nombres	Indicador: Reconoce que todos los niños tienen derecho a jugar sin ser excluidos.			Observaciones
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh		✓		
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina			✓	
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel			✓	
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani			✓	
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago			✓	
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio			✓	
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo		✓		
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago			✓	
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina			✓	
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo			✓	
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy			✓	
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna			✓	
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Respetamos las decisiones de todos al jugar juntos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Respeta la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas.	Participa en juegos cooperativos respetando las opiniones y decisiones de sus compañeros
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio para juegos cooperativos	Pelotas, aros, cuerdas
Explicar a los niños la importancia de respetar las decisiones del grupo	Carteles con mensajes de respeto y cooperación
Preparar tarjetas con situaciones sobre toma de decisiones en el juego	Tarjetas con preguntas
Planificar un juego cooperativo donde todos los niños participen	Música, silbato

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Promover un ambiente de respeto y escucha activa.
- Fomentar la participación de todos los niños en los juegos cooperativos.
- Explicar la importancia de respetar las opiniones y decisiones de los demás en actividades grupales.
- Modelar actitudes de cooperación y solidaridad.
- Reflexionar con los niños sobre la importancia del respeto en el juego.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Presentación de una historia ilustrada sobre un grupo de niños que deben decidir juntos cómo jugar sin discusiones ni exclusiones.	Cuento ilustrado	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Conversatorio: ¿Alguna vez has tenido que tomar una decisión en grupo? ¿Cómo te sentiste cuando respetaron tu opinión?	Preguntas guiadas	2 min.
	Conflicto cognitivo	Se presenta una escena donde un niño no quiere seguir las decisiones del grupo y se pregunta: ¿Cómo podemos asegurarnos de que todos se sientan escuchados?	Láminas con escenas	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Reflexión grupal sobre la importancia de escuchar y respetar las decisiones de los compañeros.	Carteles con normas	3 min.
		Análisis de información: Debate sobre cómo tomar decisiones en equipo respetando a los demás.	Conversatorio guiado	2 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Se elabora colectivamente un acuerdo sobre el respeto a las decisiones en los juegos.	Cartulina, plumones	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Ejercicio 1: Juego "La elección justa": Los niños deben decidir en equipo qué juego jugarán, respetando las decisiones del grupo. Ejercicio 2: Juego "El turno del compañero": Cada niño propone una idea y el grupo la respeta y aplica.	Pelota, tarjetas con ideas	15 min.

ierre	Metacognición	Reflexión sobre cómo se sintieron al respetar las opiniones y decisiones de sus compañeros.	Preguntas orales	5 min.
	Evaluación	Se utiliza una lista de cotejo para verificar si los niños respetan las decisiones de los demás en los juegos cooperativos.	Lista de cotejo	5 min.
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

- ¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?
- ¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?
- ¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?
- ¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide
- Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf
- Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años **Sección:** 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 18: Respetamos las decisiones de todos al jugar juntos

Apellidos y nombres		Indicador: Respeto la opinión y decisiones de los demás en actividades cooperativas.			
		En inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Observaciones
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefth		✓		
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina			✓	
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel			✓	
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani			✓	
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago			✓	
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio			✓	
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo		✓		
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago			✓	
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina			✓	
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo			✓	
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy			✓	
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna			✓	
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Aprendemos a jugar ayudando a nuestros amigos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego	Ayuda a sus compañeros cuando tienen dificultades en el juego.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio para facilitar el juego cooperativo.	Pelotas, cuerdas, aros, conos.
Preparar las reglas del juego en lenguaje sencillo.	Carteles con normas de convivencia.
Seleccionar juegos que fomenten la cooperación.	Imágenes de niños ayudándose.
Explicar previamente a los auxiliares o docentes de apoyo la dinámica de la sesión.	Canciones y audios relacionados con la cooperación.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Fomentar un ambiente de confianza y seguridad.
- Establecer normas claras y sencillas.
- Modelar conductas de ayuda y cooperación.
- Permitir que los niños reflexionen sobre sus acciones.
- Brindar retroalimentación positiva.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Se presenta un video corto sobre niños ayudándose en el juego.	Video sobre cooperación	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Se pregunta: "¿Cómo te has sentido cuando alguien te ayuda en un juego?"	Preguntas orales	2 min.
	Conflicto cognitivo	Se presenta una situación en la que un niño no puede participar porque le cuesta el juego. "¿Qué podríamos hacer?"	Imágenes y relatos	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematización: Se presenta un juego cooperativo donde algunos niños tienen dificultades y se observa qué hacen los demás.	Espacio de juego, pelotas, cuerdas	3 min.
		Análisis de información: Se conversa sobre lo observado y se identifican formas de ayudar a los compañeros.	Preguntas guiadas, cartelón de ideas	2 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Se establecen reglas de convivencia para ayudar a los compañeros en el juego.	Cartel con acuerdos	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Ejercicio1: Juego de relevos donde deben animar y apoyar a los compañeros que tengan dificultades.	Conos, pelotas, aros	15 min.
Cierre	Metacognición	Se pregunta: "¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo te sentiste ayudando a un amigo?"	Preguntas orales	5 min.
	Evaluación	Se observa si los niños ayudan a sus	Lista de cotejo	5 min.

		compañeros en los juegos.		
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?

¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?

¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?

¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide

Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf

Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2

Docente:

Sesión de aprendizaje N° 19: Aprendemos a jugar ayudando a nuestros amigos

Apellidos y nombres		Indicador: Ayuda a compañeros que tienen dificultades en el juego.			Observaciones
		En Inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh		✓		
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina			✓	
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel			✓	
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin				
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kailani			✓	
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago			✓	
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio			✓	
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHNATEINUMA, Augusto Geraldo			✓	
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago			✓	
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina			✓	
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo			✓	
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy			✓	
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna			✓	
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid				
23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

(Nivel inicial)

TÍTULO DE LA SESIÓN: Aprendemos a jugar y agradecer a nuestros amigos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : "019" Naranjillo
 1.2. Grado y sección : 5 años
 1.3. Docente de aula :
 1.4. Alumno (a) practicante : Condezo Reyes, Nehemías
 1.5. Fecha : Tiempo: 45 minutos
 1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

2.1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de Evaluación)	Evidencia de aprendizaje
Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Capacidades - Se relaciona con todas las personas. - Establece reglas y acepta compromisos y regulaciones. - Se involucra en actividades que fomentan el beneficio colectivo.	Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.	Expresa gratitud a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.
Enfoque transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de atención a la diversidad:	- Disposición a cooperar con sus compañeros con las mismas condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	
Enfoque intercultural	- Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y las relaciones de pertenencia.	
Enfoque ambiental	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida.	

2.2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Organizar el espacio para facilitar el juego cooperativo.	Pelotas, cuerdas, aros, conos.
Preparar las reglas del juego en lenguaje sencillo.	Carteles con normas de convivencia.
Seleccionar juegos que fomenten la cooperación y el agradecimiento.	Imágenes de niños expresando gratitud.
Explicar previamente a los auxiliares o docentes de apoyo la dinámica de la sesión.	Canciones y audios sobre gratitud y cooperación.

2.3. ¿QUÉ DEBO DE TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE?

- Fomentar un ambiente de confianza y seguridad.
- Establecer normas claras y sencillas.
- Modelar conductas de gratitud y cooperación.
- Permitir que los niños reflexionen sobre sus acciones.
- Brindar retroalimentación positiva.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos de aprendizaje	Proceso de aprendizaje	Estrategias/procesos didácticos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	Motivación	Se presenta un video corto sobre niños agradeciendo después de jugar.	Video sobre gratitud y cooperación	3 min.
	Recuperación de saberes previos	Se pregunta: "¿Cómo te has sentido cuando alguien te ha agradecido por jugar contigo?"	Preguntas orales	2 min.
	Conflicto cognitivo	Se plantea una situación en la que un niño olvida agradecer al terminar un juego. "¿Cómo creen que se siente su amigo?"	Imágenes y relatos	5 min.
Desarrollo	Construcción del nuevo conocimiento	Problematicación: Se presenta un juego cooperativo y se observa si los niños expresan gratitud al finalizar.	Espacio de juego, pelotas, cuerdas	3 min.
		Análisis de información: Se conversa sobre lo observado y se identifican formas de expresar gratitud en diferentes situaciones.	Preguntas guiadas, cartelón de ideas	2 min.
		Acuerdo o toma de decisiones: Se establecen acuerdos para agradecer siempre después de jugar en equipo.	Cartel con acuerdos	5 min.
	Aplicación del nuevo conocimiento	Ejercicio 1: Juego en parejas donde deben agradecerse mutuamente al terminar un circuito. Ejercicio 2: Juego de relevos donde deben expresar gratitud a sus compañeros al finalizar.	Conos, pelotas, aros	15 min.
ierre	Metacognición	Se pregunta: "¿Cómo te sentiste cuando alguien te agradeció? ¿Por qué es importante agradecer después de jugar?"	Preguntas orales	5 min.

	Evaluación	Se observa si los niños expresan gratitud al final de la actividad.	Lista de cotejo	5 min.
	Técnicas	Observación, Aprendizaje basado en problemas, trabajo en equipo.		
	Instrumentos	Guía de observación de la manipulación y representación correcta.		

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL AULA

- ¿Qué evidencias me muestran que mis estudiantes están progresando en su aprendizaje?
- ¿Qué obstáculos encontraron mis estudiantes durante el desarrollo de la sesión?
- ¿Qué saberes, habilidades o actitudes necesito reforzar o replantear en la próxima sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias o recursos facilitaron realmente la comprensión y participación activa de los estudiantes?
- ¿Qué aspectos del diseño o implementación de la sesión funcionaron y que aspectos no?

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ibarrola, S. e Iriarte, C. (2012). La convivencia escolar en positivo. Pirámide
- Arón, A. M., Milic, N., Sánchez, M y Subercaseaux, J. (2017). Construyendo juntos: claves para la convivencia escolar. https://archivos.agenciaeducacion.cl/Convivencia_escolar.pdf
- Ministerio de Educación (2016). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.

Director de la
I.E.

Docente de aula

Investigador

Lista de cotejo

Institución educativa: inicial 019, Naranjillo

Edad: 5 años Sección: 2



Docente:

Sesión de aprendizaje N° 20: Aprendemos a jugar y agradecer a nuestros amigos

	Apellidos y nombres	Indicador: Agradece a sus compañeros y docentes al finalizar la actividad.			Observaciones
		En inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	
1	ADAN LLANTO, Tais Lorena			✓	
2	ALANIA SOLANO, Fransua Kalefh			✓	
3	CANTARO PEREZ, Genesis Yonsu			✓	
4	CONDEZO TALANCHA, Luciana Valentina			✓	
5	CRISPIN CHAVEZ, Emanuel			✓	
6	DE LA CRUZ ARIZA, Yomira Yasmin			✓	
7	DE LA CRUZ RIVERA, Juan David			✓	
8	EXALTACION YNGA, Emely Sofia			✓	
9	GARCIA SHUÑA, Jana Kalfani			✓	
10	HUANSI LOMAS, Angel Gabriel Santiago			✓	
11	JAUREGUI ALARCON, Yelton Fabricio			✓	
12	LEON NOLVERTO, Pablo Yoel			✓	
13	MARIÑO MORALES, Jems Erick			✓	
14	NASHINATEINUMA, Augusto Geraldo			✓	
15	NIETO MAIZ, Raul Antonio			✓	
16	OBREGON GRANIZO, Kenedy Santiago			✓	
17	RAMOS AYALA, Eleazar Abraham			✓	
18	RUBINA DIAZ, Mia Valentina			✓	
19	RUNCO DAZA, Rusbell Rodrigo			✓	
20	VELAZQUEZ GALEANO, Jhariely Khalessy			✓	
21	VERIADO SORIA, Rachel Alanna			✓	
22	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid			✓	
23					

ANEXO 6
FOTOS

ANEXO 7 RESOLUCIONES

 **UDH** UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO **UNIVERSIDAD DE HUANUCO** **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES** 

RESOLUCION N° 00135-2023-D-FCEyH-UDH
Huánuco, 19 de setiembre del 2023

Visto, el expediente N° 438680-0000007330 presentado por el alumno **Nehemias CONDEZO REYES**, quien solicita Asesor Metodológico de tesis.

CONSIDERACIÓN:

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 280-2015-R-CU-UDH del 16 de marzo del 2015 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación I;


Que, siendo política del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria, impulsar la investigación científica y la proyección social;

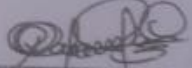
Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

SE RESUELVE:

Artículo único: DESIGNAR a la Mg. Eva Luz Aira Polinar como Asesor Metodológico de Tesis del alumno **Nehemias CONDEZO REYES**, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,


DECANO


Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/snpf
Distribución: Fac Cs Educ y Hum. PAP Educación. Interesado. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo

ANEXO 8
CONSTANCIA DE APLICACIÓN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 019 Naranjillo Jr. 28 de julio s/n
Resol. D. Z. 00952:17- 06-1974
COD.MODULAR: 0363291



CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
INICIAL N° 019 NARANJILLO CUDEÑA URSULA, SILA FELISA.

HACE CONSTAR:

Que el Joven, Condezo Reyes Nehemias ha aplicado su Proyecto de Tesis en esta institucion educative titulado **“Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial “019 Naranjillo” Tingo María - 2025”** desde el 17 de setiembre hasta el 24 de octubre del 2025.

Se expide la presente Constancia a solicitud de las personas interesadas para los fines que estime conveniente.

Naranjillo, 24 de octubre del 2025



ANEXO 9

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: "LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "D19 NARANILLO" TINGO MARIA - 2024"

DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Soto Pajuelo Mariela Eva*
 Cargo o Institución donde labora : *Directora - IEE N° 745*
 Teléfono : *929609161*
 Lugar y fecha : *Tingo Maria 06-07-2024*

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

II. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

III. RECOMENDACIONES

Tingo Maria *06* de *Julio* del 2024.



 Firma del experto
 DNI. *23618953*

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: "LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "019 NARANJILLO" TINGO MARIA - 2024"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : *Soto Pajuelo Mariela Eva*
 Cargo o Institución donde labora : *Directora - I.E.I. N° 745*
 Teléfono : *929609161*
 Lugar y fecha : *Tingo Maria 06-07-2024*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	X	
	Área	X	
	Organizador	X	
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Indicador	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Tingo María, *06* de *Julio* de 2024


 Firma del experto
 DNI: *27018953*



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: "LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "019 NARANJILLO" TINGO MARIA - 2024"

DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Pimentel Tawchi De Tolentino Elsa
Cargo o Institución donde labora : Docente de aula I.E.I 250
Teléfono : 970790382
Lugar y fecha : Tingo María

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

II. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

III. RECOMENDACIONES

Tingo María, 6 de Julio del 2024.


Firma del experto
DNI 42076777



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: "LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "019 NARANJILLO" TINGO MARIA - 2024"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Pimentel Tawchi De Tolentino, Elsa
Cargo o Institución donde labora : Docente de aula I.E.I. 250
Teléfono : 970790382
Lugar y fecha : Tingo María

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Área	X	
	Organizador	X	
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Indicador	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Tingo María, 6 de Julio de 2024

Firma del experto
DNI 42076777



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: "LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "019 NARANJILLO" TINGO MARIA - 2024"

DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Machado de Lopez, Betsy L.*
 Cargo o Institución donde labora : *Docente de la UDH*
 Teléfono : *950081160*
 Lugar y fecha : *Naranjillo 06-07-2024*

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

II. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

III. RECOMENDACIONES

Tingo María *06* de *Julio* del 2024.


 Firma del experto
 DNI. *22990245*

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: "LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "019 NARANJILLO" TINGO MARIA - 2024"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres
 Cargo o Institución donde labora
 Teléfono
 Lugar y fecha

*: Nacharlo de Lopez, Betsy L.
 : Docente de la uah
 : 950085160
 : Naranjillo 06-07-2024*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Área	X	
	Organizador	X	
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Indicador	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Tingo María, 06 de Julio de 2024

Firma del experto
 DNI. 22990245

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Código Modular	Número y/o Nombre - R/JRD
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	Pais(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Matemática(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)		
22	D.N.I. 9.1.1.4.3.1.4.0.6	VALDIVIA ARCHENTI, Josue Gael	29	07	2019	H	P	P	SI	SI	C	C	NO	NO	S	SI	
23	D.N.I. 9.1.1.5.7.7.2	VASQUEZ CAMASCA, Valeria Milagros	16	10	2019	M	P	P	SI	SI	C	C	NO	NO	SP	SI	
24																	
25																	
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Resumen	
Hombres	11
Mujeres	12
Total	23

CUDENA URSULA, Silia Felisa

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

CUDENA URSULA, Silia Felisa

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
01-2025	17	03	2025



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2025

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gov.pe/irizaneet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013 ED). La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo										Ubicación Geográfica								
Código	Nombre de la DRE - UGEL	Número y/o Nombre	Gestión ⁽⁷⁾	P	Inicio	Fin	Datos del Estudiante										Dpto.	Provincia	Distrito					
1 0 0 0 0 0 0 0 8	UGEL Leoncio Prado	0 3 6 3 2 9 1 1	019	-	17/03/2025	2012/2025	Característica ⁽⁴⁾		Forma ⁽⁵⁾		Esc		Turno ⁽⁶⁾		SECCIÓN 1		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		HUANUCO	LEONCIO PRADO	LUYANDO			
		Código Modular	RDUN°095274		Grado/Edad ⁽³⁾		5		Sección ⁽⁶⁾		-		SECCIÓN 1		Escuela de la Madre ⁽¹³⁾		Horas semanales que labora		Centro Poblado					
		Resolución de Creación N°	-		-		-		-		-		-		-		-		NARANJILLO					
		Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	-		-		-		-		-		-		-		-		Institución Educativa de procedencia ¹⁵					
		Modalidad ⁽²⁾	-		-		-		-		-		-		-		-		Número y/o Nombre - RJRD					
N° Orden		N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Fecha de Nacimiento		Sexo H/M		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		País ⁽¹¹⁾		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua materna ⁽¹²⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO		Segunda Lengua ⁽¹²⁾		
1	D.N.I. : 9 1 3 7 5 1 9 1 1	RUIZ QUISPE, Brashely Allison		19	06	2019	M	P	P	S	S	C	NO	SE	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2	D.N.I. : 9 1 7 7 7 6 2 1 1	YALICO ANTACABANA, Enrique Farid		16	03	2020	H	P	P	S	S	C	NO	S	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
11																								
12																								
13																								
14																								
15																								
16																								
17																								
18																								
19																								
20																								
21																								

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBC: (NI) Inicial (PI) Primaria
- (2) Modalidad : Para el caso EBA: (NI) Inicial (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
- (3) Grado/Edad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia
- (4) Característ. : En el caso de E. Inicial: registrar: Edad (0,1,2,3,4,5,6)
- (5) Forma : En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
- (6) Sección : Colocar " " si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P)
- (7) Gestión : (P) Público (PR) Privado
- (8) Programa : (P) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes (P) PEBALA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos
- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (E) Escolarizado, (NoE) No Escolarizado
- (11) País : Para el caso EBA: (AD) A distancia (SP) Semi Presencial, (A.B.C...) Colocar " " si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (12) Lengua : (P) Público (PR) Privado
- (13) Escuelas de la Madre : (P) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes (P) PEBALA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos
- (14) Tipo de discapacidad : (S) Sin discapacidad (D) Inicial (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sociocognitiva, (OT) Otra. En caso de no haber discapacidad, dejar en blanco
- (15) IE de procedencia : Colocar " " en caso de no corresponder
- (16) N° de DNI o Cod. DNEst: Primaria: (U) Unidocente, (PC) Polidocente Completo, (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo HM	Datos del Estudiante								Código Modular	Número y/o Nombre - R/JRD	
			Día	Mes	Año		Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora			Escolaridad de la Madre(13)
22	D.N.I.9.1.7.8.4.0.3.6	VELASQUEZ GALEANO, Jhanely Khalessy	21	03	2020	M	P	P	SI	SI	C	NO					
23																	
24																	
25																	
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Resumen	
Hombres	11
Mujeres	11
Total	22

Aprobación de la Nómina		
R.D. Institucional	Día	Mes
01-2025	17	03
		Año
		2025

CUDENA URSULA, Silia Felisa

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

CUDENA URSULA, Silia Felisa

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

ANEXO 11

Aplicación pretest grupo experimental



Nota. Estudiantes de 5 años sección A1 en el aula

Aplicación pretest grupo control



Nota. Estudiantes de 5 años sección A2 en el aula

Juego del agrupamiento



Nota. Estudiantes de 5 años sección A1 en el patio de la institución educativa.

Juego de lazos en el aro



Nota. Estudiantes de 5 años sección A1 en el aula

Juego de cuerda



Nota. Estudiantes de 5 años sección A1 en el aula

Juego pasado de aros



Nota. Estudiantes de 5 años sección A1 en el aula

Juego el puente colgante



Nota. Estudiantes de 5 años sección A1 en el aula

Juego el cubo de emociones



Nota. Estudiantes de 5 años sección A1 en el aula

Juego torre de vasos



Juego de la pelotita rodante



Nota. Estudiantes de 5 años sección A1 en el aula