

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro

años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de educación inicial.

Investigadoras:

Ynga Chapilliquen, Vielca Anayup

Riojas Chapoñan, Lizeth Janira

Asesora científica: Dra. Altamirano Delgado, Laura Isabel

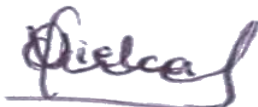
Asesora metodológica: Dra. Paredes López, Lilian Roxana

Lambayeque – Perú

2023

Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021.

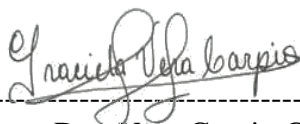
Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de educación inicial.



Ynga Chapilliquen Vielca Anayup
Investigadora



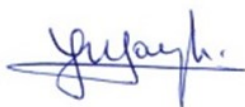
Riojas Chapoñan Lizeth Janira
Investigadora



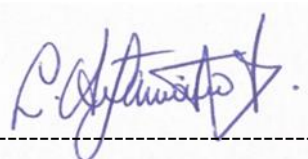
Dra. Vera Carpio Graciela
Presidente



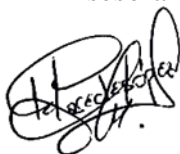
Dra. Segura Solano María Elena
Secretario



Dr. Manay Sáenz Luis Alfonso
Vocal



Dra. Altamirano Delgado Laura Isabel
Asesora Científica



Dra. Paredes López, Lilian Roxana
Asesora Metodológica

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0831-VIRTUAL

Siendo las **08:00 horas**, del día **Miércoles 18 de octubre de 2023**; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, <https://meet.google.com/ybw-rttf-mvp>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 0543-2021-V-D-NG-FACHSE, de fecha **10 de junio de 2021**, integrado por:

Presidente	: Dra. Graciela Vera Carpio.
Secretario	: Dra. María Elena Segura Solano
Vocal	: M.Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor Metodológico	: Dra. Lilian Roxana Paredes López
Asesor Científico	: Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E.I N°342 MOCHUMÍ-2021."; presentada por RIOJAS CHAPOÑAN LIZETH JANIRA y YNGA CHAPILLIQUEN VIELCA ANAYUP para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de (19) (DIECINUEVE) en la escala vigesimal, que equivale a la mención de MUY BUENO

Siendo las **09:00 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Graciela Vera Carpio
PRESIDENTE

Dra. María Elena Segura Solano
SECRETARIO

M.Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
VOCAL

OBSERVACIONES:.....
.....
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotras Vielca Anayup Ynga Chapilliquen y Lizeth Janira Riojas Chapoñan investigadoras principales, y Laura Isabel Altamirano Delgado asesora del trabajo “Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 24 de mayo del 2023



Ynga Chapilliquen Vielca Anayup

Investigadora principal



Lizeth Janira Riojas Chapoñan

Investigadora principal



Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

Asesora Científica



Dra. Paredes López, Lilian Roxana

Asesora Metodológica

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, **Laura Isabel Altamirano Delgado y Lilian Roxana Paredes López**, asesoras del trabajo de investigación de las estudiantes: Ynga Chapilliquen Vielca Anayup; y Riojas Chapoñan Lizeth Janira Titulada:

“Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021”, luego de la revisión exhaustiva del documento constatamos que la misma tiene un índice de similitud de 14% verificable en el reporte de similitud del programa Turnitin.

Los suscritos analizaron dicho reporte y concluyeron que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A nuestro leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 23 de agosto del 2023.



Dra. Altamirano Delgado Laura Isabel
DNI: 16689491
Asesora



Dra. Paredes López, Lilian Roxana
DNI: 16689491
Asesora Metodológica

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto con mucho cariño a nuestros padres por habernos forjado como las personas que somos en la actualidad ya que sin ellos no lo hubiéramos logrado. Por eso este trabajo se lo damos en ofrenda a su paciencia, amor e impulso constante.

AGRADECIMIENTO

A nuestro padre celestial, que nos guía y fortalece día a día para superar cualquier obstáculo que se nos presente; por habernos permitido tener muchas experiencias dentro de la universidad que nos han hecho crecer y culminar nuestra carrera profesional con mucho éxito.

A la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo que nos dio la bienvenida y nos abrió una gama de oportunidades para convertirnos en profesionales en la carrera que tanto nos apasiona.

A cada uno de nuestros maestros y maestras que contribuyeron en nuestra formación profesional.

A nuestra asesora que ha sido quien nos ha guiado en este arduo proceso que no ha sido fácil y que gracias a su ayuda ha sido menos complicado.

Tabla de contenido

ACTA DE SUSTENTACIÓN	3
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	7
Tabla de contenido	8
Índice de tablas.....	¡Error! Marcador no definido.
Índice de figuras.....	¡Error! Marcador no definido.
Resumen.....	11
Abstract	12
Introducción	13
I. Diseño Teórico	16
1.1. Antecedentes	16
1.2. Bases teóricas	17
1.3. Bases conceptuales	19
II. Diseño metodológico.....	24
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis	24
2.2. Población:.....	25
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	25
III. RESULTADOS Y PROPUESTA	26
3.1. Resultados	26
3.2. Discusión de resultados	31

3.3. Programa.....	33
IV. Conclusiones	39
V. Recomendaciones.....	40
Bibliografía	41
ANEXOS	46
Anexo 1. Matriz de consistencia.....	47
Anexo 2. Ficha de observación.....	48
Anexo 3. Ficha de análisis de los juegos cooperativos según el juicio de expertos.....	50
Anexo 4. Prueba de Aiken	54; Error! Marcador no definido.
Anexo 5. Sesiones de aprendizaje	56

Índice de tabla

Tabla 1. Frecuencias del Nivel alcanzado por los niños de 4 años en Habilidades Sociales..... **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 2. Frecuencia del Nivel alcanzado por los niños de 4 años en las dimensiones de las Habilidades Sociales..... **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 3. Resultado de la observación respecto a las Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades básicas de interacción social. **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 4. Resultado de la observación respecto a las Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades para hacer amigos. **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 5. Resultado de la observación respecto a las Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades conversacionales. **¡Error! Marcador no definido.**

Índice de figura

Figura 1. Nivel alcanzado por los niños de 4 años en Habilidades Sociales **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 2. Nivel alcanzado por los niños de 4 años en las dimensiones de las Habilidades Sociales..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 3. Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades básicas de interacción social. **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 4. Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades para hacer amigos. **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 5. Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades conversacionales. **¡Error! Marcador no definido.**

Resumen

La presente investigación, tuvo como propósito principal proponer un programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021, por lo cual se empleó metodológicamente un enfoque cuantitativo y de nivel descriptivo-propositivo, a la cual corresponde un diseño no experimental, la muestra estuvo conformada por 24 niños y niñas de 4 años, a quienes se le aplicó una ficha de observación; de acuerdo a los resultados se identificó el nivel de las habilidades sociales que presentan los niños de 4 años que asisten a la I.E.I N°342 Mochumí, donde el 83% de los niños están en el nivel bajo ello representa de que no han desarrollado los indicadores de la variable mencionada, el 17% están en el nivel medio. En conclusión, el programa de juegos cooperativos permitirá mejorar las habilidades sociales en sus dimensiones de: habilidades básicas de interacción social, para hacer amigos/as y conversacionales, en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021.

Palabras clave: Habilidades sociales, habilidades básicas de interacción social, juegos cooperativos.

Abstract

The main purpose of this research was to propose a cooperative game program to improve social skills in four-year-old children of I.E.I N°342 Mochumí-2021, for which a quantitative and descriptive-propositive level approach was methodologically used. which corresponds to a non-experimental design, the sample was made up of 24 4-year-old boys and girls, to whom an observation sheet was applied; According to the results, the level of social skills presented by 4-year-old children who attend I.E.I No. 342 Mochumí was identified, where 83% of the children are at the low level, which represents that they have not developed the indicators of the aforementioned variable, 17% are at the average level. In conclusion, the cooperative games program will improve social skills in its dimensions of: basic social interaction skills, making friends and conversational skills, in four-year-old children from I.E.I N°342 Mochumí-2021.

Keyword: Social skills, basic social interaction skills, cooperative games.

Introducción

Los infantes de niños de 4 años reflejan en su desarrollo emocional, su habilidad para interactuar y comunicarse con otros, y en cómo enfrentan situaciones sociales, es decir manifiestan una serie de “habilidades sociales”. A esta edad, están en una etapa esencial de su crecimiento social y emocional. Comienzan a descubrir el mundo que los rodea y a interactuar con sus pares y con adultos. Condor (2018) señala que muchos niños no muestran un desarrollo adecuado durante este período, en gran medida porque no interactúan constantemente con sus compañeros. Además, destaca que, en esta etapa, es fundamental que los niños exhiban un creciente sentido de independencia y al mismo tiempo disfruten colaborando con otros en juegos y actividades.

Del Carmen (2019), llevó a cabo un estudio en Ecuador para analizar cómo los juegos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños, los resultados sugieren que las habilidades sociales son cruciales para fomentar la interacción entre los estudiantes y para que puedan relacionarse positivamente en la sociedad donde se desenvuelven, la investigación también identificó que los niños presentan diferentes niveles de habilidades sociales según su comportamiento, sugirió que la implementación de un programa basado en juegos podría potenciar estas habilidades y reducir comportamientos no deseables, ya que el 45% de los niños estudiados mostró una conducta asertiva, mientras que el 55% exhibió comportamientos agresivos hacia sus pares.

En el Perú una investigación realizada en Lambayeque, el cual tuvo como objetivo desarrollar un programa sobre los juegos cooperativos para potenciar las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial, de acuerdo a Araujo

(2018), reconoce que la habilidad social en los niños es poco desarrollada lo cual desfavorece el desarrollo de la etapa inicial del estudiante retrayéndolo ante su desenvolvimiento con sus compañeros o personas de su entorno social, demostrando así un gran problema en el desarrollo del infante, de acuerdo a la investigación reconoce que el diseño de un programa en base a los juegos cooperativos es esencial para potenciar la habilidad en ellos tomando consigo fuentes teóricas adecuadas para el desarrollo, además llegó a concluir que el programa de habilidades potencia al 100% las habilidades sociales en los niños, recomendando realizar un programa y aplicarlo para generar un cambio positivo en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

Las habilidades sociales son competencias que permiten la interacción efectiva con los demás en diferentes situaciones, comunicándose de forma clara, escuchando atentamente, mostrando empatía, resolviendo conflictos constructivamente y trabajando en equipo. Además, las habilidades sociales implican el manejo adecuado de las emociones y la habilidad para ajustarse a diversas situaciones sociales, desarrollando así como cultivando estas habilidades para establecer relaciones saludables, construir redes de apoyo, alcanzar metas colaborativas y experimentar un bienestar emocional más elevado.

Los niños de 4 años, comienzan a desarrollar habilidades sociales cada vez más complejas, a esta edad, su capacidad para comunicarse verbalmente ha mejorado significativamente, lo que les permite expresar sus pensamientos y sentimientos de una manera más efectiva, también están aprendiendo a compartir y cooperar con otros niños en juegos y actividades. Aunque pueden ser un poco egoístas a veces, también están comenzando a entender la importancia de ser amables y considerados con los demás, ellos están empezando a aprender habilidades sociales como escuchar, respetar a los demás y seguir las reglas, en general, los niños de 4 años están en un momento de

desarrollo emocionante y están adquiriendo habilidades que les serán útiles (Pino et al., 2020).

En el contexto local, en la I.E.I N°342 Mochumí, los niños y niñas de 4 años han presentado dificultades para su desarrollo, si bien es cierto que son niños y todavía se les dificulta tomar iniciativa para entablar una conversación, sin embargo, a esta edad ya deberían hacerlo en situaciones lúdicas y con personas que sean conocidas para él.

Ante este desafío nuestro objetivo principal fue: Proponer un programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021, se planteó objetivos específicos como: Diagnosticar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021. Fundamentar teóricamente el programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021. Diseñar el programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021. Validar el programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021.

El presente estudio se compone de tres secciones:

En el Capítulo I, relacionado al diseño teórico, se plantearon los antecedentes, las bases teóricas, así como las conceptuales (operacionalización de variables) que constituyen el soporte de la investigación.

En el Capítulo II, contiene el diseño metodológico, población, muestra y terminando con técnicas e instrumentos, equipos y materiales que se utilizarán.

En el Capítulo III, referido a los resultados, discusión y propuesta.

Finalmente, todo el trabajo se encuentran las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

I. Diseño Teórico

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

De acuerdo a Ylarragorry (2018), en su trabajo de investigación realizado en una institución de Buenos Aires, tuvo como propósito fue proponer un programa sobre los juegos cooperativos para la realización de las habilidades sociales en niños, a 14 niños se les aplicó una ficha de observación como instrumento principal. Se concluyó que se logró diseñar el programa el cual estuvo conformado por 38 juegos aplicados en dos días de la semana durante tres meses, cada uno de ellos constó con 40 minutos en total desarrollado en tres fases, incrementando el sustento teórico a los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Dávila (2018), al realizar una indagación en una institución en la provincia de Chepén, tuvo como objetivo de estudio de proponer un programa de actividades lúdicas para desarrollar la habilidad social en los niños, la metodología que se empleó corresponde a un diseño descriptivo no experimental, la muestra estuvo constituida por 18 niños a quienes se les aplicaron fichas de observación, través de los resultados se conocieron que el 66,7% de los niños se ubicó en un nivel bajo respecto al desarrollo de sus habilidades sociales y solo el 33,3% se ubicó en un nivel regular, concluyéndose que se logró diseñar un programa basándose en el enfoque de Inés Monja y la teoría de Vygotsky, incrementando el sustento teórico de las actividades basadas en juegos con el fin de desarrollar las habilidades sociales, basándose en teóricos confiables.

Guerra (2018), en su investigación o en su tesis realizada en la UGEL 05 San Juan de Lurigancho, tuvo como propósito proponer un programa basándose en actividades lúdicas para desarrollar en los niños de 5 años la habilidad social, el estudio

tuvo un enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental, 30 niños fueron parte de la muestra a quienes se le aplicó una ficha de observación, los principales resultados recalcan que el 47,1% de los estudiantes se ubicaron en el nivel regular, el 25,5% en el nivel excelente y el 11,8% en un nivel deficiente, se concluye la investigación lográndose diseñar un programa de actividades lúdicas, constituido por 10 sesiones el cual tuvo momentos metodológicos, estrategias, materiales, recursos y tiempo. Así como también aportando sustento teórico de los juegos cooperativos los cuales se desarrollan y relacionan con las habilidades sociales, basándose en teóricos confiables.

1.1.3. Antecedentes locales

Aguilar (2019), el estudio realizado en la I.E. N° 10982 en Chacupe Alto, tuvo como propósito diseñar un programa de juegos cooperativos para incrementar la habilidad social en niños, la metodología fue cuantitativa, descriptiva-propositiva, 25 niños de 5 años fueron parte de la muestra a quienes se les aplicó una ficha de observación. Se concluye la investigación lográndose diseñar un programa en base a las teorías de Piaget y Bandura; incrementando el sustento teórico a los juegos cooperativos para incrementar las habilidades sociales, basándose en teóricos confiables.

1.2. Bases teóricas

Los juegos cooperativos desde el enfoque de Orlick

El enfoque de Terry Orlick (1986), se basa en el desarrollo de habilidades mentales y emocionales para mejorar la calidad de vida y la interacción de las personas, al aplicar este enfoque a los juegos cooperativos, es importante diseñar juegos que fomenten la autoconfianza y la autoestima de los participantes, permitiéndoles experimentar éxito y logros mientras toman decisiones e interactúan con su entorno, posicionando un papel activo en el juego (Little, 2016). El enfoque surge de un libro diseñado por el autor basándose en juegos para desarrollar la cooperación entre los

participantes, este libro proporciona instrucciones para la realización de cada uno de ellos enfatizando en la idea en que las personas deben cooperar para la realización y no como un juego de competencia, es así indica el autor que este está destinado a promover la interacción y sociabilización positiva para enseñar a los niños a jugar de forma interactiva con su entorno (Cabrera, 2019).

Características de los juegos cooperativos desde el enfoque de Orlick

Según la perspectiva de Orlick (1986), los juegos cooperativos tienen características específicas que los diferencian de otros tipos de juegos, en primer lugar, fomentan el trabajo en equipo y la colaboración, lo que implica que los jugadores deben trabajar juntos para lograr un objetivo común; además, estos juegos promueven la comunicación efectiva y constructiva entre los participantes, lo que ayuda a mejorar las habilidades de comunicación de los jugadores, también están diseñados para desarrollar habilidades mentales y emocionales, como la concentración, el enfoque, la creatividad, la resolución de problemas, la autoconfianza y la autoestima. Estos juegos fomentan el respeto mutuo entre los jugadores y se ajustan al nivel de habilidad de cada participante, ofreciendo un desafío a medida (Sikora et al., 2014).

Las habilidades sociales desde el enfoque de Inés Monjas

Según la perspectiva de Monjas (1996), dichas habilidades son especialmente importantes en la educación inicial de los niños, ya que en esta etapa es cuando se establecen las bases para su desarrollo personal y social en el futuro, en este momento se debe prestar especial atención al desarrollo de habilidades sociales como la comunicación efectiva, la empatía, el trabajo en equipo y el respeto por los demás (Vilchez, 2018). Estas habilidades pueden ser fomentadas a través de juegos que promuevan la interacción entre los niños, y que les permitan aprender a compartir, colaborar y resolver conflictos de manera pacífica (Pulido y Shambach, 2019).

Además, Monjas resalta la relevancia de aquellos vínculos afectivos y emocionales que proporciona el Jardín de Infantes, ya que estos son fundamentales para el desarrollo de habilidades sociales y para el bienestar emocional de los niños, en esta etapa se destaca el papel de los educadores para fomentar un ambiente cálido y seguro, donde los niños se sientan cómodos y respetados, y donde se les brinde la atención y el afecto necesarios para su desarrollo emocional; también infiere que los adultos, sirven como modelos de comportamiento social y emocional saludable, y deben ser capaces de mostrar a los niños cómo comunicarse efectivamente, de esta manera, los niños pueden aprender a imitar y aplicar estos comportamientos en sus interacciones sociales (Valiente y Hernández, 2020).

1.3. Bases conceptuales

Juegos cooperativos

Son denominados a la vez como actividades lúdicas que promueven el trabajo en equipo y la colaboración entre los participantes, en lugar de la competencia y la rivalidad, en el caso de los niños, estos juegos tienen múltiples beneficios para su desarrollo emocional y social, ya que les permiten aprender habilidades importantes como la empatía, comunicación efectiva, la toma de decisiones en grupo y la resolución de problemas (Cerchiaro et al., 2019, p. 44). Además, los juegos cooperativos se llevan a cabo bajo el enfoque de Orlick, promoviendo la cooperación, participación y diversión (Aguilar, 2019).

Dimensiones de los juegos cooperativos desde el enfoque de Orlick (1986)

Dimensión cooperación: se refiere a la manera en que las personas colaboran para alcanzar una meta compartida, es así como en los juegos cooperativos, los jugadores no compiten entre sí, sino que colaboran para superar obstáculos, resolver problemas y alcanzar una meta que beneficia a todos los miembros del equipo; la

cooperación implica que los jugadores se apoyen mutuamente, se comuniquen de manera efectiva y estén dispuestos a compartir ideas y recursos para lograr el éxito del equipo, es una parte fundamental de los juegos cooperativos y es esencial para que los participantes aprendan a trabajar juntos, fomenten el respeto mutuo y desarrollen habilidades sociales importantes (Aguilar, 2019).

Dimensión participación: Es el nivel de involucramiento de cada jugador en la actividad colectiva, todos los participantes tienen un rol activo y son necesarios para el éxito del equipo, este implica que cada jugador aporte sus habilidades y conocimientos para lograr el objetivo común, y se sienta parte importante del grupo. La participación en el juego cooperativo es esencial para que los jugadores se sientan motivados y comprometidos con la actividad, y para que aprendan a valorar la contribución de cada miembro del equipo, también ayuda a desarrollar habilidades sociales, lo que puede ser beneficioso para el desarrollo social y personal de los niños (Aguilar, 2019).

Dimensión diversión: se refiere al disfrute que los niños experimentan al participar en la actividad colectiva. el objetivo principal de los juegos cooperativos no es ganar, sino trabajar juntos para lograr un objetivo común, es importante que los participantes se diviertan y disfruten de la actividad, está relacionada con la interacción social, la superación de desafíos, el aprendizaje de nuevas habilidades; este es esencial para mantener la motivación y el compromiso de los participantes, y para crear un ambiente positivo y acogedor donde todos se sientan cómodos y respetados, siendo un elemento clave en el aprendizaje y el desarrollo personal (Aguilar, 2019).

Habilidades sociales

Son competencias que permite al niño interactuar y comunicarse de forma efectiva con su alrededor. Son cruciales para su desarrollo social y emocional, y les ayudan a establecer relaciones saludables y positivas con sus compañeros, familiares y

adultos (Almaraz et al., 2019, p. 193). Además, de acuerdo al enfoque de Monjas, promoviendo tres habilidades acordes a la edad del objeto de estudio siendo las “habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y por último, habilidades conversacionales” (Peñalva et al., 2020).

Dimensiones de las habilidades sociales

Para Monjas (1996), existen seis dimensiones de las habilidades sociales: “básicas de interacción social, para hacer amigos, conversacionales, relacionadas con sentimientos, emociones y opiniones, para resolver problemas interpersonales y para relacionarse con adultos”. Estas dimensiones las enseña a través de su programa denominado “Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social” (PEHIS), que es una intervención global psicopedagógica para enseñar las habilidades sociales en edad escolar, el programa incluye 30 habilidades sociales agrupadas en estas seis áreas y utiliza técnicas conductuales para el entrenamiento (Reyes, 2015).

De los cuales la presente investigación considerará tres habilidades: para crear lazos de amistad, habilidades básicas de interacción social y habilidades para las conversaciones, el motivo de la elección se debe a que la edad de los niños no es la adecuada para aplicar el resto de las habilidades sociales.

Dimensión “Habilidades básicas de interacción social”: Permiten a los niños interactuar bien en situaciones sociales. Incluyen escuchar, conversar, reconocer y expresar emociones, y tomar perspectivas emocionales. La enseñanza de estas habilidades es importante para el desarrollo emocional y social de los niños. (Peñalva et al., 2020).

Dimensión “Habilidades para hacer amigos y amigas”: Son los comportamientos, actitudes y habilidades sociales que permiten a una persona establecer y mantener relaciones positivas con otros individuos, estas habilidades

pueden incluir la capacidad de iniciar y mantener conversaciones, escuchar activamente, mostrar interés y empatía, demostrar respeto y consideración hacia los demás, compartir intereses y actividades en común, y ser confiable y leal en la relación (Peñalva et al., 2020).

Dimensión “Habilidades para las conversaciones”: Conjunto de habilidades sociales que permiten a una persona comunicarse efectivamente en una conversación, las habilidades necesarias son: conversación activa, escucha atenta, preguntas pertinentes, respuestas adecuadas y comunicación clara y concisa, la habilidad para hacer preguntas abiertas que fomenten una discusión profunda y significativa (Peñalva et al., 2020).

1.4 Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Técnica/Instrumento
Juegos cooperativos	Cooperación	Los juegos cooperativos planteados permiten la colaboración en grupo para realizar el juego.	Análisis documental / Guía de análisis documental
		Los juegos cooperativos contribuyen a que los niños resuelvan algún problema suscitado dentro del juego	
	Participación	Los juegos cooperativos propuestos integran a todos los niños.	
		Los juegos cooperativos contribuyen a que los niños propongan a sus compañeros para que sean parte de su equipo.	
	Diversión	Los juegos cooperativos permiten a los niños jugar con libertad.	
		Los juegos cooperativos estimulan la alegría y buen humor de los niños cuando juegan con sus compañeros.	
		Los juegos cooperativos posibilitan la diversión en los niños mientras juegan en equipo.	
Habilidades sociales	Habilidades básicas de interacción social.	Saluda a sus compañeros.	Observación/ Guía de observación
		Saluda a los adultos.	
		Presenta a sus compañeros con espontaneidad.	
		Pide por favor y da las gracias.	
	Habilidades para hacer amigos/as.	Toma la iniciativa para relacionarse con sus compañeros virtualmente.	
		Dice cosas positivas a sus compañeros.	
		Pide ser parte del grupo para realizar diversas actividades.	
		Ayuda a sus compañeros en las diversas actividades realizadas durante la clase.	
	Habilidades conversacionales.	Toma la iniciativa para entablar una conversación.	
		Se une a una conversación de grupo.	
		Participa en una conversación de acuerdo a las normas establecidas	
		Comenta con sus compañeros lo aprendido en clase, entablando una conversación.	

II. Diseño metodológico

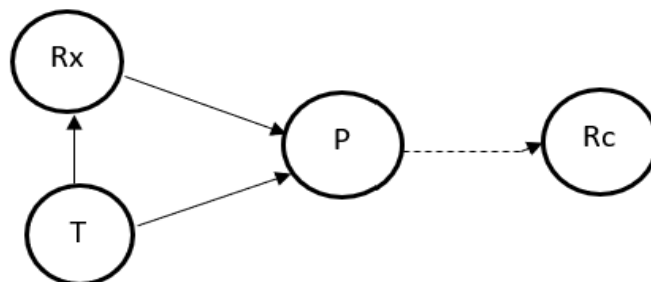
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

Este estudio en cuestión, se llevó bajo un enfoque cuantitativo refiriéndose a un enfoque metodológico que se basa en la recolección y análisis de datos numéricos y su posterior interpretación estadística, este enfoque busca medir y cuantificar variables, establecer relaciones y patrones a través del uso de técnicas estadísticas y matemáticas (Sánchez, 2019).

Análogamente, el nivel de la investigación que se llevó a cabo fue, descriptivo propositivo ya que, se refiere a un enfoque que combina la descripción de un fenómeno o situación con la generación de propuestas o recomendaciones para abordar los hallazgos o mejorar la situación estudiada. Este enfoque implica tanto la descripción detallada y objetiva de un fenómeno o situación, como la identificación de posibles soluciones o sugerencias para su mejora o resolución (Estela, 2020).

Por otro lado, el diseño desarrollado fue no experimental de corte transversal ya que el investigador no manipula directamente las variables no controla las condiciones en las que se recopilan los datos. En lugar de ello, la persona que investiga observa y documenta las variables mientras ocurren de forma natural, sin intervenir en el proceso (Ortiz y Betancourt, 2020).

Esquema:



Leyenda:

- Rx: Diagnóstico de la Realidad
- T: Estudios Teóricos
- P: Propuesta Programa
- Rc: Realidad Cambiada

2.2. Población:

Población

Al referirse a la población en una investigación podemos afirmar que es el “conjunto completo de individuos, elementos, objetos, eventos o fenómenos que cumplen con los criterios de inclusión del estudio y son de interés para la investigación” (Ñaupas et al., 2018). La población se conformó por 24 niños de 4 años del Nivel de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 342 “Emilia Barcia Boniffatti”, Punto Cuatro, distrito de Mochumí, departamento de Lambayeque, provincia Lambayeque, inscritos en el año lectivo 2021.

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

La denominada “observación directa no participante” fue la técnica empleada, Sánchez et al. (2018), plantea que “método en el que el investigador se limita a observar y recopilar información del grupo estudiado sin formar parte de éste”.

El instrumento fue una Guía de observación o también denominada lista de cotejo, puesto que Ñaupas et al. (2018) dice que “es un instrumento o herramienta de investigación que sirve a la observación, llamada también hoja de chequeo o check list, consiste en una cédula u hoja de control, de verificación de la presencia o ausencia de conductas”.

La Guía de Análisis Documental para validar la propuesta a través de juicio de expertos.

2.3.1. Materiales

Se utilizaron algunos materiales de escritorio tales como tintas de impresora, papel bond y fólder manila. Así como equipos tales como laptop, USB y Cds.

III. RESULTADOS Y PROPUESTA

3.1. Resultados

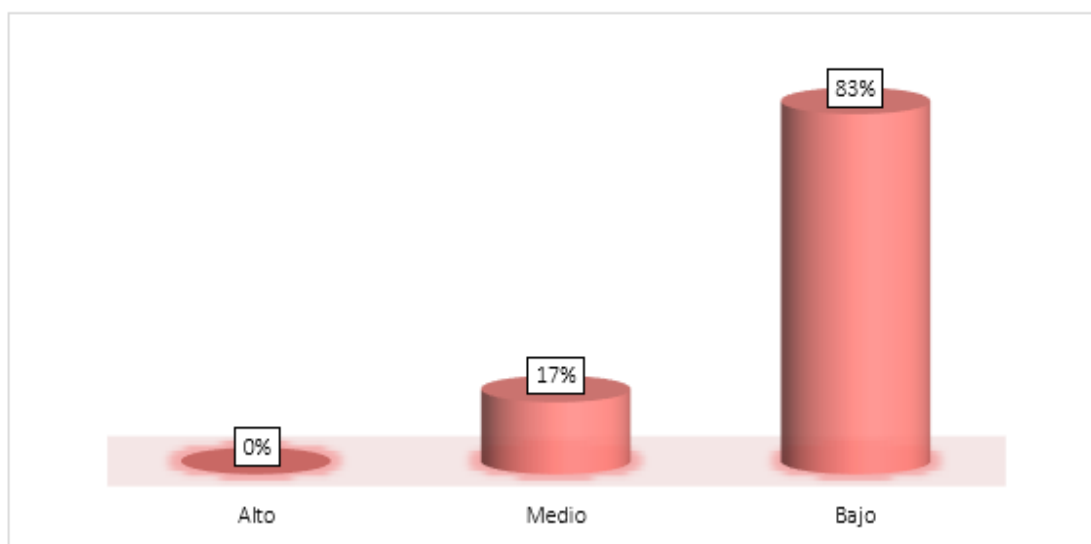
Tabla 1. Frecuencias del Nivel alcanzado por los niños de 4 años en Habilidades Sociales

Nivel	f	%
Alto	0	0
medio	4	17
Bajo	20	83
Total	24	100

Nota: Los baremos en anexo

Figura 1

Nivel alcanzado por los niños de 4 años en Habilidades Sociales



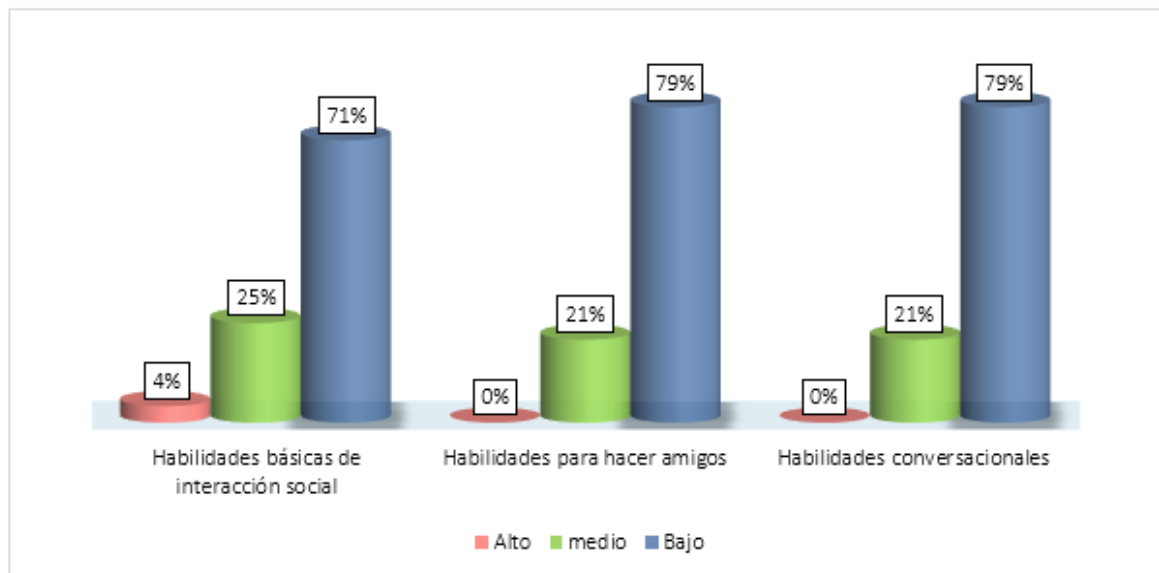
En la tabla y figura 1 se muestran que la mayoría (83%) de los encuestados tienen un nivel bajo respecto a las habilidades sociales; mientras que la minoría, conformada por el 17%, presenta un nivel medio.

Tabla 2. Frecuencia del Nivel alcanzado por los niños de 4 años en las dimensiones de las Habilidades Sociales

Nivel	Dimensión					
	Habilidades básicas de interacción social.		Habilidades para hacer amigos.		Habilidades conversacionales.	
	f	%	f	%	f	%
Alto	1	4	0	0	0	0
medio	6	25	5	21	5	21
Bajo	17	71	19	79	19	79
Total	24	100	24	100	24	100

Nota: Los baremos en anexo

Figura 2. Nivel alcanzado por los niños de 4 años en las dimensiones de las Habilidades Sociales



En la tabla y figura 2 se evidencian las 3 dimensiones que abarcan las habilidades sociales. Primero, respecto a la dimensión de interacción social, la mayoría (71%) obtuvo un resultado bajo, mientras que la minoría (4%) un resultado alto; segundo, según la habilidad para hacer amigos, se destacó tener un nivel bajo (79%), seguido de

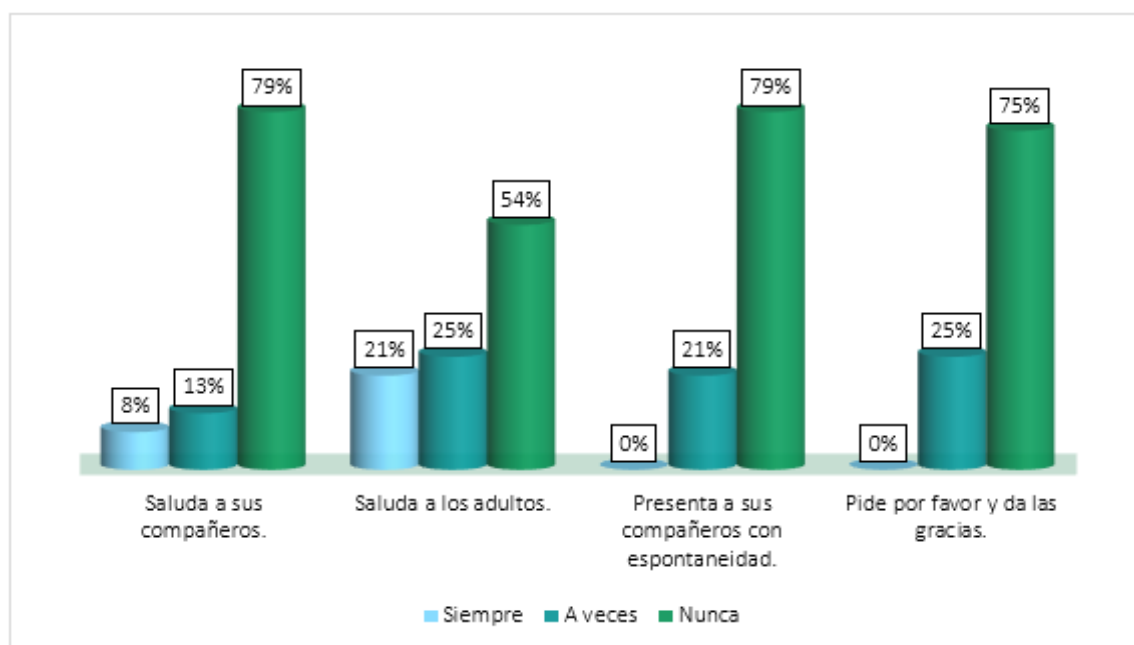
un 21% de ellos con nivel medio. Por último, según las habilidades conversacionales, gran parte de ellos (79%) presencié un nivel alto, pero ninguno de estos un nivel alto.

Tabla 3. Resultado de la observación respecto a las Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades básicas de interacción social.

Indicador	Siempre		A veces		Nunca	
	f	%	f	%	f	%
Saluda a sus compañeros.	2	8	3	13	19	79
Saluda a los adultos.	5	21	6	25	13	54
Presenta a sus compañeros con espontaneidad.	0	0	5	21	19	79
Pide por favor y da las gracias.	0	0	6	25	18	75

Nota: datos obtenidos de la guía de observación

Figura 3. Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades básicas de interacción social.



La tabla y figura 3 evidencian que, en relación a la dimensión de interacción social, la mayoría de los niños nunca saludan a sus compañeros (79%) y adultos (54%), nunca

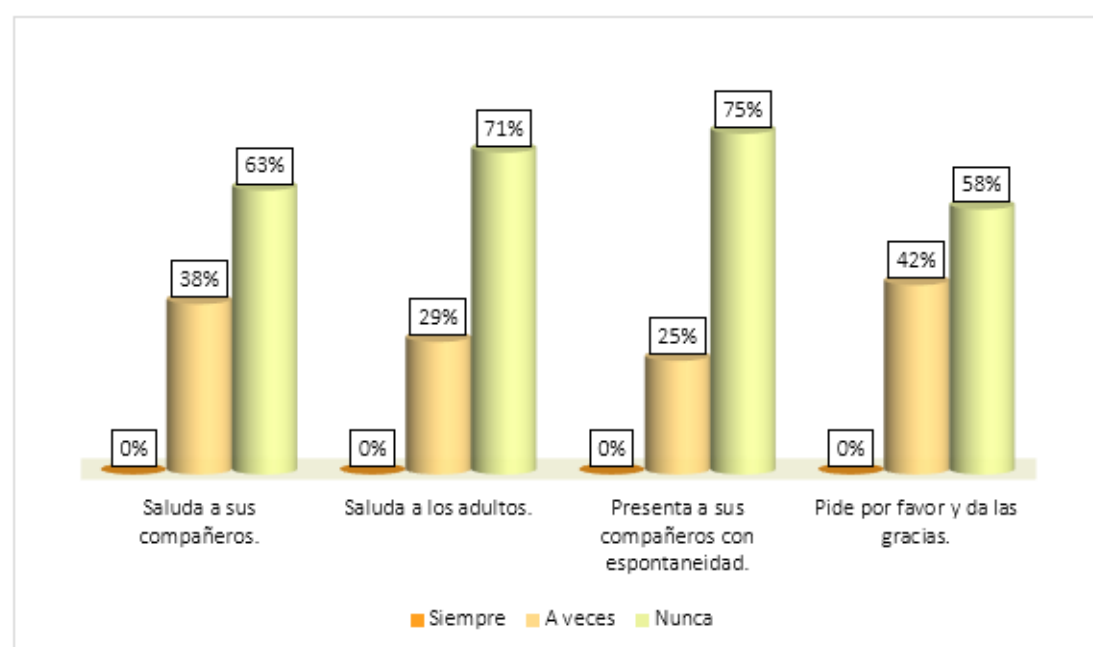
presentan espontaneidad (79%) y nunca piden por favor y las gracias (75%). Por el contrario, la minoría de ellos realiza siempre todos los indicadores.

Tabla 4. Resultado de la observación respecto a las Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades para hacer amigos.

Indicador	Siempre		A veces		Nunca	
	f	%	f	%	f	%
Saluda a sus compañeros.	0	0	9	38	15	63
Saluda a los adultos.	0	0	7	29	17	71
Presenta a sus compañeros con espontaneidad.	0	0	6	25	18	75
Pide por favor y da las gracias.	0	0	10	42	14	58

Nota: datos de la guía de observación

Figura 4. Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades para hacer amigos.



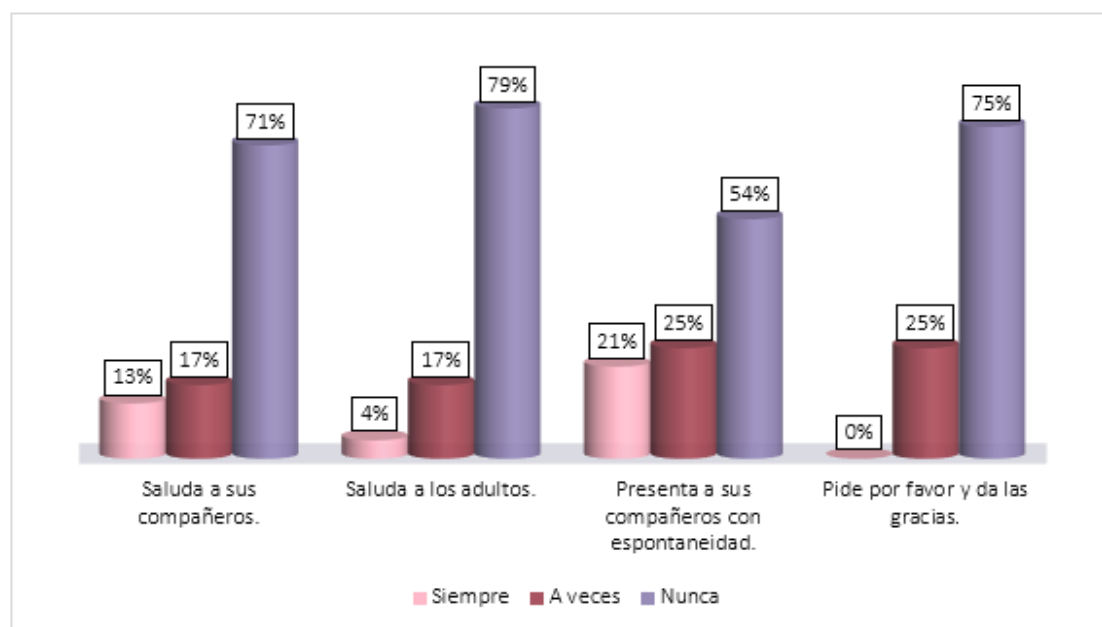
A partir de la tabla y figura 4, se concluye que, en la dimensión de hacer amigos, la mayoría de los niños nunca saludan a sus compañeros (63%) y adultos (71%), nunca presentan espontaneidad (75%) y nunca piden por favor y las gracias (58%). En contraste, ninguno de ellos realiza siempre todos los indicadores.

Tabla 5. Resultado de la observación respecto a las Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades conversacionales.

Indicador	Siempre		A veces		Nunca	
	f	%	f	%	f	%
Saluda a sus compañeros.	3	13	4	17	17	71
Saluda a los adultos.	1	4	4	17	19	79
Presenta a sus compañeros con espontaneidad.	5	21	6	25	13	54
Pide por favor y da las gracias.	0	0	6	25	18	75

Nota: datos de la guía de observación

Figura 5. Características del comportamiento de los Niños de 4 años en la dimensión Habilidades conversacionales.



En la tabla y figura 5 se observa que, para la dimensión de habilidades conversacionales, la mayoría de los niños nunca saludan a sus compañeros (71%) y

adultos (79%), nunca presentan espontaneidad (54%) y nunca piden por favor y las gracias (75%). En contraste, la minoría de ellos realiza siempre todos los indicadores.

En la tabla 2 y figura 1, indican según nuestra población muestral que, de los 24 niños y niñas del aula de 4 años de la I.E.I. N° 342 “Emilia Barcia Bonnifatti”- Mochumí a los que se les aplicó la guía de observación para diagnosticar qué habilidades sociales han desarrollado tenemos como resultado que a nivel de aula muestran que la mayoría (83%) de los encuestados tienen un nivel bajo respecto a las habilidades sociales; mientras que la minoría, conformada por el 17%, presenta un nivel medio.

Obtenidos estos resultados nos podemos dar cuenta que se deben mejorar estas habilidades sociales para lo cual el presente informe tiene como fin proponer sesiones donde se incluyan juegos cooperativos basados en el enfoque de Terry Orlick los mismos que contribuirán al desarrollo de estas; quien plantea que en los juegos cooperativos no existe un ganador ni mucho menos la competencia si no que se realizan con el fin de lograr un bien común.

3.2. Discusión de resultados

Siguiendo el primer objetivo específico, que tenía como propósito diagnosticar el desarrollo de las habilidades sociales, a través del instrumento que fue una guía de observación, se conoció que el 83% presentan un nivel bajo respecto a sus habilidades sociales y el 17% presenta un nivel medio de desarrollo de sus habilidades sociales, estos resultados se relacionan con el estudio previamente conducido por Dávila en 2018, cuya muestra conformada por 18 niños a quienes se le aplicó una ficha de observación obtuvieron como resultados que el 66,7% se ubicó en un nivel bajo, notándose que no desarrolló dicha habilidad y sobre el 33,3% en un nivel regular o a veces, guardando

relación con la presente investigación, debido a que los resultados porcentuales no tienen mucha diferencia. Asimismo, Guerra en el año 2018, propuso un programa basándose en las actividades lúdicas para incrementar la habilidad social que presentan 30 infantes de 5 años de edad que fueron sujetos de una ficha de observación, recalca que el 47,1% de los estudiantes no desarrolla la habilidad social y sobre el 25,5% si desarrolló dichos indicadores.

De acuerdo al segundo objetivo específico se fundamentó teóricamente el programa basándose en los juegos cooperativos con el fin de mejorar las habilidades sociales que presentan los estudiantes de 4 años basándose en el enfoque de Orlick para los juegos cooperativos y el enfoque de Inés Monjas para la variable habilidades sociales, estas teorías empleadas por la investigación se relacionan con la investigación realizada por, Dávila en el 2018 quien reconoce el enfoque de Inés Monjas para desarrollar la habilidad social en los niños y la teoría de Vygotsky para diseñar el programa de actividades lúdicas, de igual manera la investigación desarrollada por Aguilar en el 2019, cuya muestra fueron 25 niños de 5 años diseñó el programa bajo las teorías de Bandura para la habilidad social y Piaget para el diseño de juegos cooperativos.

El tercer objetivo fue diseñar el programa de juegos cooperativos; en la presente investigación se diseñó 10 sesiones de aprendizaje que están relacionadas con el estudio llevado a cabo por Ylarragorry en el 2018, quien presenta 38 juegos aplicados dos días a la semana durante 3 meses, en un tiempo de 40 minutos desarrollados en 3 fases, así mismo Guerra en el año 2018 consideró 10 sesiones de aprendizaje las cuales constaban de momentos metodológicos, estrategias, materiales, recursos y tiempo.

El cuarto objetivo, validar el programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021, se logra

a través del Coeficiente V de Aiken igual a 1 para cada uno de los ítems de la ficha de validación de contenido, a partir de la interpretación de 5 jueces expertos en la materia.

Por último, el principal objetivo fue proponer un programa de juegos cooperativos para desarrollar la habilidad social en los niños de 4 años que de acuerdo a la presente investigación se realizó fundamentándose en base al enfoque de Monjas y Orlick, el cual está vinculado con el estudio desarrollada por Ylarragorry en el 2018, quien tuvo como propósito proponer un programa de juegos cooperativos para desarrollar la habilidad social en los niños, de igual manera, Aguilar en el año 2019, tuvo como objetivo diseñar un programa de juegos cooperativo para potenciar la habilidad social en niños de 5 años, asimismo Dávila en el año 2018 propuso un programa de actividades lúdicas para desarrollar la habilidad social en los niños, y por último Guerra en el año 2018 el propósito planteado fue proponer un programa de actividad lúdica para mejorar la habilidad social en niños de 5 años. Se reconoce que ambos enfoques empleados en el desarrollo de la presente investigación guardan relación con los antecedentes mencionados con anterioridad otorgando validez y confiabilidad al programa propuesto en el estudio.

3.3. Programa

3.3.1. Información General:

3.3.1.1. Título: “Disfrute con los Juegos cooperativos”

3.3.1.2. Institución Educativa: I.E.I. N°342-Mochumí, 2021

3.3.1.3. Docentes responsables: Lizeth Janira Riojas Chapoñan

Vielca Anayup Ynga Chapilliquen

3.3.1.4. Asesora: Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

3.3.1.5. Fundamentación:

El presente programa está diseñado teniendo como base el enfoque de Terry Orlick, las sesiones planteadas apuntan a que el juego de los niños sea cooperativo, donde buscan lograr un objetivo en común como equipo dejando de lado la competitividad e individualismo entre sus pares; siendo importante fortalecerlas en los niños y niñas del nivel inicial ya que de ello depende desarrollar de manera positiva sus habilidades sociales tal como lo plantea Inés Monja Casares, que las habilidades sociales deben ser una tarea evolutiva, es decir que todo sea un proceso, por ello proponemos llevarlo a la práctica para que se vaya adquiriendo poco a poco en sus vivencias diarias y que mejor siendo en su entorno más próximo como lo es la escuela; estas a la vez les ayudarán a tener una interacción cordial, agradable y amable permitiéndoles hacer nuevos amigos, con los cuales puedan iniciar, mantener y finalizar conversaciones, viviendo en un ambiente de armonía y confianza donde se sientan capaces de mostrar sus sentimientos, emociones y comportamientos entre pares.

3.3.1.6. Objetivos:

Objetivo General:

Proponer juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años del Nivel de Educación Inicial.

Objetivos Específicos:

- Diseñar juegos cooperativos basados en el enfoque de Orlick a través de Sesiones de enseñanza-aprendizaje para mejorar las habilidades básicas de interacción social.
- Diseñar juegos cooperativos basados en el enfoque de Orlick a través de Sesiones de enseñanza-aprendizaje para mejorar las habilidades para hacer amigos.

- Diseñar juegos cooperativos basados en el enfoque de Orlick a través de Sesiones de enseñanza-aprendizaje para mejorar las habilidades conversacionales.

3.3.1.7. Población beneficiada

Los beneficiarios son los niños y niñas del aula roja de 4 años de la I.E.I. N°342-Mochumí.

3.3.1.8. Programa: “Disfrute con los juegos cooperativos”

N°	JUEGO COOPERATIVO
01	“Juego cooperativo: Moviendo nuestro cuerpo”
02	“Juego cooperativo: Colocamos la pelota traviesa”
03	“Juego cooperativo: Nos divertimos saltando”
04	“Juego cooperativo: Muevo mis manitos para jugar”
05	“Juego cooperativo: Recibo mi abrazo de oso”
06	“Juego cooperativo: Nos divertimos lanzando globos”
07	“Juego cooperativo: Tendemos la ropa”
08	“Juego cooperativo: Jugamos al tumba latas”
09	“Juego cooperativo: Nos divertimos gateando con obstáculos”
10	“Juego cooperativo: Nos divertimos jugando michi tik tak toe”

3.3.1.9. Metodología

El programa sugerido implica la creación de 10 sesiones centradas en las competencias, capacidades y desempeños del área de Personal Social, con el propósito de mejorar las habilidades sociales. Estas sesiones se basan en los procesos didácticos definidos en el currículo Nacional de Educación Inicial y se enfocan en juegos cooperativos.

A continuación, detallaremos las competencias, capacidades y desempeños del área de Personal Social empleados en las sesiones de aprendizaje:

- **Competencia:** “Construye su identidad”

- **Capacidades:**

- “Se valora a sí mismo”
- “Autorregula sus emociones”.

Dentro de ella los siguientes desempeños:

- Explora hacer actividades y jugar con otras personas de acuerdo a sus gustos.
- Identifica las emociones de los demás y muestra empatía o intenta brindar apoyo.

- **Competencia:** Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.

- **Capacidades:**

- Habla con todos.
- Colabora en iniciativas para mejorar el bienestar colectivo.

Dentro de ella los siguientes desempeños:

- Interactúa con adultos y juega con compañeros, participando en actividades en grupo. Propone ideas de juego.
- Colabora dichas actividades colectivas estando orientadas en el cuidado de los materiales, recursos y espacios compartidos.

Para el diseño de nuestras sesiones de aprendizaje del programa propuesto se tomó en cuenta el área Psicomotriz ya que en ella se pueden desarrollar actividades de movimiento las cuales implican que el niño(a) realice juegos cooperativos siguiendo los momentos (inicio, desarrollo y cierre) y los siguientes procesos didácticos: Asamblea, en esta la maestra realizará acciones tales como la motivación en la que se verá evidenciado el saludo entre los niños(as), compañeros y adultos; saberes previos,

mediante esta la maestra recoge aquella información que el niño posee o trae desde sus vivencias antes de recibir una información adicional o nueva entablando así una conversación entre pares y adultos; problematización, aquí la docente cuestiona los saberes previos de los niños(as) para llegar al propósito de la sesión donde se da a conocer lo que se realizará y la toma de acuerdos para respetar las normas de convivencia durante la ejecución de la sesión. Siguiendo con el desarrollo de la sesión, los niños realizarán acciones de expresividad motriz donde se desarrollarán los juegos cooperativos propuestos, en la que el niño(a) tendrá la oportunidad de participar y ser parte de un grupo pero estos juegos no son competitivos si no que buscan un bien común; mediante la relajación se busca que el niño vuelva a su estado inicial (calma) después de haber realizado los juegos cooperativos para luego representar gráficamente lo realizado haciendo uso de la plastilina(modelado) y el dibujo. Para culminar la sesión la docente realiza preguntas tales como: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Qué es lo que más te gustó?, etc., entablando y uniendo así a todos(as) los niños(as) a la conversación donde podrá también decir cosas positivas a sus compañeros.

MODELO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.NOMBRE DE LA I.E:

1.2.NIVEL EDUCATIVO:

1.3.DIRECTORA:

1.4.DOCENTE:

1.5.EDAD:

1.6.ÁREA CURRICULAR:

1.7.DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN:

1.8.FECHA:

1.9.DURACIÓN:

II. JUSTIFICACIÓN:

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO

V. Conclusiones

1. Se logró identificar el desarrollo de las habilidades sociales que presentan los niños de cuatro años asistentes a la Institución Educativa Inicial N° 342 en Mochumí, en la cual se observó que la mayoría (83%) presenta un nivel bajo; mientras que la minoría, conformada por el 17%, presenta un nivel medio.
2. Se logró fundamentar la propuesta del programa empleando los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales que tienen los niños de cuatro años tomando consigo los juegos cooperativos desde el enfoque de Orlick y las habilidades sociales desde el enfoque de Inés Monjas.
3. Se diseñó un programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021, de acuerdo a los enfoques de Orlick y Monjas basándose en 10 sesiones de aprendizaje considerando las dimensiones correspondientes, el cual considera datos informativos, justificación y una secuencia didáctica en el desarrollo de cada sesión.
4. Se validó el programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años, a través de juicios de expertos y la respectiva prueba estadística de Aiken, demostrando un índice válido para su aplicación.
5. Se logró proponer un programa basado en juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en sus dimensiones para hacer amigos, básicas de interacción social y conversacionales para niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021.

VI. Recomendaciones

1. Implementar la propuesta de “Juegos cooperativos” correspondiente a la I.E.I N°342 Mochumí, promoviendo un ambiente seguro y estimulante que fomente el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años. Al hacerlo, se puede contribuir al bienestar integral de los estudiantes y prepararlos para una vida adulta más satisfactoria y exitosa en términos de relaciones interpersonales y adaptación social.
2. Considerar el enfoque teórico de Orlick para llevar a la práctica la propuesta de “Juegos cooperativos” por la diversidad de perspectivas que presenta y la sólida fundamentación que respalda en conjunto con el enfoque de Monjas para desarrollar las habilidades sociales.

Bibliografía

- Aguilar, S. (2019). *Juegos cooperativos para potenciar las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa N° 10982 – Chacupe Alto*. Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/40943>
- Aguilar, S. (2019). *Juegos cooperativos para potenciar las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa N° 10982 – Chacupe Alto*. Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/40943>
- Almaraz, D., Coeto, G., & Camacho, E. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 191-206. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8103263>
- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas, Carrera de Negocios Internacionales.
<https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10818>
- Araujo, Y. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5671>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. GUAYAQUIL/UIDE.

[https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACI%
c3%93N%20CIENT%c3%8dFICA.pdf](https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20CIENT%C3%8dFICA.pdf)

Cabrera, D. (2019). *Propuesta de un programa de juegos cooperativos para la promoción de conductas pro sociales en los estudiantes del grado 7-1 de la Institución Educativa La Juventud de Bucaramanga (2019-2020)*. Universidad Autónoma de Bucaramanga. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/12109>

Carhuanchu, I., Nolasco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE.

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa>

Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación. . *Working Paper ESACE*, 1(8), 1-38.

<https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5ANJB>

Cerchiaro, E., Barras, R., & Vargas, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *Duazary*, 16(3), 40-53. <https://www.redalyc.org/journal/5121/512164590004/512164590004.pdf>

Condor, B. (2018). *Habilidades sociales y habilidades comunicativas en los niños de 04 y 05 años en la Institución Educativa N° 160 “Mi Pequeño Mundo” de la provincia de Junín, 2018*. Universidad César Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37600>

Dávila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Revista USS Hacedor*, 2(1), 77-87.

<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979>

Estela, R. (2020). Investigación propositiva. *Calameo*, 1(1), 1-20.

<https://www.calameo.com/read/006239239f8a941bec906>

- Guerra, M. (2018). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016*. Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16095>
- Little, D. (2016). A crucible of competition and cooperation: where do the concepts fit in recreation activity delivery? *Waikato Journal of Education*(10), 141-154.
- Mucha-Hospinal, L., Chamorro-Mejía, R., Oseda-lazo, M., & Alania-Contreras, R. (2021).). Evaluación de procedimientos para determinar la población y muestra: según tipos de investigación. *Desafíos*, 12(1), 44-51.
<http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/253e/23>
- Navarro, R., Rego, B., & García, M. (2018). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(34), 14-18.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736342>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la Tesis (Ed. 5ta ed.)*. Bogotá: Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Ortiz, L., & Betancourt, C. (2020). Evaluación del Programa de Aceleración del Aprendizaje: una apreciación estratégica hacia la educación inclusiva en el posconflicto. *Praxis & Saber*, 11(5), 97-110.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/8207/8687
- Peñalva, A., Vega, A., & López, J. (2020). Habilidades sociales en alumnado de 8 a 12 años: perfil diferencial en función del sexo. *Bordón*, 72(1), 103-116.

<https://www.semanticscholar.org/paper/Habilidades-sociales-en-alumnado-de-8-a-12-a%C3%B1os%3A-en-Pe%C3%B1alva-V%C3%A9lez-Vega-Os%C3%A9s/1588232d643560a32aaf11da9d50f1c08c5a5a29>

Pino, J., Restrepo, Y., Tobón, L., & Arroyave, L. (2020). El Maestro como formador en resiliencia para la primera infancia, un aporte desde la escuela en la construcción de habilidades sociales. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(1), 55-70.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7823595>

Pulido, M., & Shambach, C. (2019). *Habilidades sociales desarrolladas en niños, niñas y adolescentes entre 11 y 15 años mediante los programas educativos ofrecidos en la Fundación Levántate y Anda de la localidad de Barrios Unidos entre el segundo semestre del año 2018 y primer semestre de*. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá - Colombia. <http://uniminuto-dspace.scimago.es:8080/handle/10656/7750>

Reyes, M. (2015). Programa de intervención tutorial psicopedagógico para desarrollar las habilidades sociales y personales en estudiantes. In *Crescendo Educación y Humanidades*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Programa-de-intervenci%C3%B3n-tutorial-psicopedag%C3%B3gico-y-Reyes/4be74d4b34aef7ded39208920838210796305f7d>

Sánchez, F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *RIDU. Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 13(1), 102-122.

<http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>

Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manuel de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima: Universidad Ricardo Palma.

<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Sikora, G., Dos Santos, A., Gomes, F., Sant'ana, A., & Oliveira, V. (2014). Os jogos cooperativos: uma possibilidade de inclusão. *In Anais do VII Congresso SulBrasileiro de Ciências do Esporte*, 1-15.

[https://www.researchgate.net/profile/Giseli-](https://www.researchgate.net/profile/Giseli-Sikora/publication/340448679_OS_JOGOS_COOPERATIVOS_UMA_POSSIBILIDADE_DE_INCLUSAO/links/5e8a35394585150839c3e416/OS-JOGOS-COOPERATIVOS-UMA-POSSIBILIDADE-DE-INCLUSAO.pdf)

[Sikora/publication/340448679_OS_JOGOS_COOPERATIVOS_UMA_POSSIBILIDADE_DE_INCLUSAO/links/5e8a35394585150839c3e416/OS-JOGOS-COOPERATIVOS-UMA-POSSIBILIDADE-DE-INCLUSAO.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Giseli-Sikora/publication/340448679_OS_JOGOS_COOPERATIVOS_UMA_POSSIBILIDADE_DE_INCLUSAO/links/5e8a35394585150839c3e416/OS-JOGOS-COOPERATIVOS-UMA-POSSIBILIDADE-DE-INCLUSAO.pdf)

Sol, N., Franco, P., & Mustaca, A. (2016). Habilidades sociales en niños y su relación con el jardín maternal. *Revista ConCiencia EPG*, 1(2), 57 - 71.

<https://doi.org/https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.1-2.10>

Valiente, M., & Hernández, B. (2020). Habilidades sociales en niños de nivel primaria en una red educativa rural multigrado. *EDUCARE ET COMUNICARE Revista De investigación De La Facultad De Humanidades*, 8(2), 34-43.

<https://doi.org/10.35383/educare.v8i2.469>

Vilchez, R. (2018). Habilidades sociales para mejorar el aprendizaje en el área de personal social. *Revista Hacedor*, 2(2), 50-65.

<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/983/843>

Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. Pontificia Universidad Católica Argentina.

<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/563>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
¿De qué manera el programa de juegos cooperativos mejorará las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021?	Proponer un programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021	Si se diseña un programa de juegos cooperativos es probable que se desarrollen las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021	Tipo: Propositivo
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		Enfoque: Cuantitativo
¿Cuál es el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021?	Diagnosticar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021		Diseño: No-Experimental
¿Cómo se fundamenta teóricamente el programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021?	Fundamentar teóricamente el programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021		Nivel: Descriptivo-propositiva
¿Cómo se diseña el programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021?	Diseñar el programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021?		Población: 24 niños de años
¿Como validar el programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021?	Validar el programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021 ^a través de juicio de expertos.		Técnica: Observación no participante
			Instrumento: Ficha de observación

Anexo 2. Ficha de observación

Habilidades Sociales (Adaptado de PEHIS (Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social) (Monjas, Mª I. (2003))

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:

1.2. Aula:

1.3. Estudiante:.....

1.4. Fecha:

INSTRUCCIONES:

Estimada docente; en las siguientes proposiciones marque con una “X” en el valor del casillero que según Ud. corresponda a las habilidades sociales que observa en los niños de su aula. Agradeceré su apoyo para obtener resultados reales.

DIMENSIONES	INDICADORES	VALORACIÓN		
		1	2	3
Habilidades básicas de interacción social	Saluda a sus compañeros.			
	Saluda a los adultos.			
	Presenta a sus compañeros con espontaneidad.			
	Pide por favor y da las gracias.			
Habilidades para hacer amigos/as.	Toma la iniciativa para relacionarse con sus compañeros virtualmente.			
	Dice cosas positivas a sus compañeros.			
	Pide ser parte del grupo para realizar diversas actividades.			

	Ayuda a sus compañeros en las diversas actividades realizadas durante la clase.			
Habilidades conversacionales	Toma la iniciativa para entablar una conversación.			
	Se une a una conversación de grupo.			
	Participa en una conversación de acuerdo a las normas establecidas			
	Comenta con sus compañeros lo aprendido en clase, entablando una conversación.			

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

Anexo 3. Ficha de análisis de los juegos cooperativos según el juicio de expertos

Anexo N° 02:

Ficha de análisis de los juegos cooperativos según el juicio de expertos

I. DATOS GENERALES:

1. Apellidos y nombres del experto: Quenaya Negrete Sandra Maribel
2. Especialidad del validador(a): Magister en educación
3. Instrumento motivo de evaluación: Programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I N° 342 Itochumi
4. Autor: Lizeth Janira Rojas Chaparran
Vielca Anayup Ynga Chapilliquen

II. Cuadro de los juegos cooperativos y la validación a través del juicio de expertos:

Juegos cooperativos	Indicadores	Valoración				Observaciones
		1	2	3	4	
Dimensiones	Cooperación				X	
	Participación				X	
Diversión	Los juegos cooperativos permiten a los niños jugar con libertad.				X	
	Los juegos cooperativos estimulan la alegría y buen humor de los niños cuando juegan con sus compañeros.				X	
	Los juegos cooperativos posibilitan la diversión en los niños mientras juegan en equipo.				X	

VALORACIÓN: 1: Muy en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: De acuerdo 4: Muy de acuerdo

Observaciones (precisar si hay insuficiencias): _____


FIRMA DEL EXPERTO

Anexo N° 02:

Ficha de análisis de los juegos cooperativos según el juicio de expertos

I. DATOS GENERALES:

1. Apellidos y nombres del experto:

Vilchez Navarrete Carmen Pamela

2. Especialidad del validador(a):

Licenciada en educación

3. Instrumento motivo de evaluación:

Programa de juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E. I N° 342 Moche

4. Autor:

Lizeth Janira Rojas Chapoan
Vilca Anayup Ynga Chapilliquen

II. Cuadro de los juegos cooperativos y la validación a través del juicio de expertos:

Juegos cooperativos	Indicadores	Valoración				Observaciones
		1	2	3	4	
Dimensiones Cooperación	Los juegos cooperativos planteados permiten la colaboración en grupo para realizar el juego.				X	
	Los juegos cooperativos contribuyen a que los niños resuelvan algún problema suscitado dentro del juego.				X	
Participación	Los juegos cooperativos propuestos integran a todos los niños en el juego.				X	
	Los juegos cooperativos contribuyen a que los niños propongan a sus compañeros para que sean parte de su equipo.				X	
Diversión	Los juegos cooperativos permiten a los niños jugar con libertad.				X	
	Los juegos cooperativos estimulan la alegría y buen humor de los niños cuando juegan con sus compañeros.				X	
	Los juegos cooperativos posibilitan la diversión en los niños mientras juegan en equipo.				X	

VALORACIÓN: 1: Muy en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: De acuerdo 4: Muy de acuerdo

Observaciones (precisar si hay insuficiencias):


FIRMA DEL EXPERTO

Anexo N° 02:

Ficha de análisis de los juegos cooperativos según el juicio de expertos

I. DATOS GENERALES:

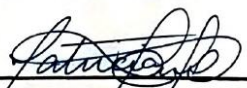
1. Apellidos y nombres del experto: *Pastor Ríos Patricia Ricardina.*
2. Especialidad del validador(a): *Licenciada en educación.*
3. Instrumento motivo de evaluación: *Programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I N° 342 Mochohunc.*
4. Autor: *Lizeth Janira Rojas Chapoñan*
Vielca Anayup Ynga Chapilliguen

II. Cuadro de los juegos cooperativos y la validación a través del juicio de expertos:

Juegos cooperativos	Indicadores	Valoración				Observaciones
		1	2	3	4	
Dimensiones	Cooperación				X	
	Participación				X	
Diversión	Los juegos cooperativos planteados permiten la colaboración en grupo para realizar el juego.				X	
	Los juegos cooperativos contribuyen a que los niños resuelvan algún problema suscitado dentro del juego.				X	
	Los juegos cooperativos propuestos integran a todos los niños en el juego.				X	
	Los juegos cooperativos contribuyen a que los niños propongan a sus compañeros para que sean parte de su equipo.				X	
	Los juegos cooperativos permiten a los niños jugar con libertad.				X	
	Los juegos cooperativos estimulan la alegría y buen humor de los niños cuando juegan con sus compañeros.				X	
	Los juegos cooperativos posibilitan la diversión en los niños mientras juegan en equipo.				X	

VALORACIÓN: 1: Muy en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: De acuerdo 4: Muy de acuerdo

Observaciones (precisar si hay insuficiencias): _____


FIRMA DEL EXPERTO

Ficha de análisis de los juegos cooperativos según el juicio de expertos

I. DATOS GENERALES:

1. Apellidos y nombres del experto: Jara Arenas Leslie del Milagros
2. Especialidad del validador(a): Licenciada en educación
3. Instrumento motivo de evaluación: PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 342 - MOCHUMI
4. Autor: LIZETH JANIRA RIOJAS CHAPOÑAN - VIELCA ANAYUP YNEA CHAPI ELIQUEN

II. Cuadro de los juegos cooperativos y la validación a través del juicio de expertos:

Juegos cooperativos	Indicadores	Valoración				Observaciones
		1	2	3	4	
Dimensiones	Cooperación				✓	
	Participación				✓	
Diversión	Los juegos cooperativos permiten a los niños jugar con libertad.				✓	
	Los juegos cooperativos estimulan la alegría y buen humor de los niños cuando juegan con sus compañeros.				✓	
	Los juegos cooperativos posibilitan la diversión en los niños mientras juegan en equipo.				✓	

VALORACIÓN: 1: Muy en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: De acuerdo 4: Muy de acuerdo

Observaciones (precisar si hay insuficiencias): _____

Leslie Jara

FIRMA DEL EXPERTO

Ficha de análisis de los juegos cooperativos según el juicio de expertos

I. DATOS GENERALES:

1. Apellidos y nombres del experto: *Tomasa Evarista Castañeda Ramos*
2. Especialidad del validador(a): *Magister en Educación*
3. Instrumento motivo de evaluación: *Programa de Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades Sociales en niños de 4 años de la I.E.I N° 342 Mochumi*
4. Autor: *Lizeth Tamara Rojas Chapoñan, Vielca Ynga Chapilliquen.*

II. Cuadro de los juegos cooperativos y la validación a través del juicio de expertos:

Juegos cooperativos	Indicadores	Valoración				Observaciones
		1	2	3	4	
Dimensiones						
Cooperación	Los juegos cooperativos planteados permiten la colaboración en grupo para realizar el juego.				X	
	Los juegos cooperativos contribuyen a que los niños resuelvan algún problema suscitado dentro del juego.				X	
Participación	Los juegos cooperativos propuestos integran a todos los niños en el juego.				X	
	Los juegos cooperativos contribuyen a que los niños propongan a sus compañeros para que sean parte de su equipo				X	
Diversión	Los juegos cooperativos permiten a los niños jugar con libertad.				X	
	Los juegos cooperativos estimulan la alegría y buen humor de los niños cuando juegan con sus compañeros.				X	
	Los juegos cooperativos posibilitan la diversión en los niños mientras juegan en equipo.				X	

VALORACIÓN: 1. Muy en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. De acuerdo 4. Muy de acuerdo

Observaciones (precisar si hay insuficiencias): _____

I.E.I. N° 342 EMILIA BARCIA BONNIFATTI
PUNTO CUATRO - MOCHUMI
Tomasa E. Castañeda R.
Tomasa Evarista Castañeda Ramos
DIRECTORA

FIRMA DEL EXPERTO

Anexo 4. Prueba de Aiken

Datos generales del experto:

Nombres y apellidos	Lilian Roxana Paredes López	N° DNI:	16655482
Email:	lilianparedeslopez@gmail.com	Teléfono:	988615005
Título profesional:	Licenciada en Estadística		
Grado académico:	Doctora		
Instrumento evaluado	Programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años en la I.E.I. N° 342. Mochumí.		

Tabla 1

Ficha de valoración para determinar validez de contenido del Programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años en la I.E.I. N° 342. Mochumí.

N° Ítem	Calificación de los jueces									
	Resultados de aprobación del ítem									
	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	Media	V. Aiken	LI	LS	Interpretación
Item_1	4	4	4	4	4	4	1	0.80	1	Válido
Item_2	4	4	4	4	4	4	1	0.80	1	Válido
Item_3	4	4	4	4	4	4	1	0.80	1	Válido
Item_4	4	4	4	4	4	4	1	0.80	1	Válido
Item_5	4	4	4	4	4	4	1	0.80	1	Válido
Item_6	4	4	4	4	4	4	1	0.80	1	Válido
Item_7	4	4	4	4	4	4	1	0.80	1	Válido
V DE AIKEN GENERAL							1			

En la Tabla 1 se observa que todos los ítems presentan validez de contenido, demostrados por el coeficiente V de Aiken igual a 1 para cada uno de ellos.

Lambayeque, 19 de julio de 2023


 Dra. Lilian Roxana Paredes López
 COESPE N° 394
 COLEGIO DE ESTADÍSTICOS DEL PERÚ

Anexo 5. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **Nombre de la I.E:** I.E.I N°342 “Emilia Barcia Bonniffati”
- 1.2 **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3 **Edad:** 4 Años
- 1.4 **Área Curricular:** Personal Social
- 1.5 **Denominación de la Sesión:** Juego cooperativo “Moviendo nuestro cuerpo”
- 1.6 **Fecha:**
- 1.7 **Duración:** 50 minutos

II. JUSTIFICACIÓN:

Esta sesión está diseñada con la finalidad de que los niños y niñas, realicen un juego en equipo en el que desarrollen sus habilidades de interacción social con sus compañeros buscando un solo objetivo donde todos puedan divertirse.

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales.	Participa en juego integrándose al equipo.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACCIONES	MEDIOS Y MATERIALES	DURACIÓN APROXIMADA
INICIO	<p>ASAMBLEA MOTIVACIÓN: Iniciamos la actividad saludando a los niños y niñas, La docente invita a los niños a escuchar y moverse al ritmo de la canción: “Moviendo el cuerpo”</p> <p>SABERES PREVIOS: Se dialoga con los niños sobre la canción que bailaron, haciendo las siguientes interrogantes: ¿Qué partes de su cuerpo menciona la canción? ¿Qué movimientos realizaron? ¿Qué otros movimientos podemos realizar? ¿cómo lo podemos hacer?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se realizan las siguientes preguntas ¿Qué partes de nuestro cuerpo moveremos para mantenerlo en movimiento?</p> <p>PROPÓSITO DEL DÍA: Se les comunica el propósito de la sesión: Juego cooperativo “Moviendo nuestro cuerpo” Se conversa de las normas que deben respetar, usos y cuidado de los materiales a tomar en cuenta para realizar la actividad.</p>	Pista musical “Moviendo el cuerpo”	10 min.
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se conversa con los niños y niñas acerca de que hoy realizaremos un juego cooperativo en equipo el cual implica tener su cuerpo en movimiento; con el fin de que todos interactúen y puedan divertirse reforzando así sus vínculos de amistad e interacción social.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se presenta los materiales (tela y pelotas) y se invita a los niños y niñas a extender la tela en el piso. 	Pelotas plásticas	35min

	<ul style="list-style-type: none"> - Se coloca cerca de ellos una caja con pelotas para luego realizar el juego, mientras se les brinda las siguientes indicaciones: - Al costado de la caja de pelotas estará un niño(a), el cual su participación será de manera voluntaria. - Los niños(as) deben colocarse alrededor de la tela. - Cuando la docente indique que el juego va a iniciar deben coger un extremo de la tela cada niño(a) para que el niño(a) voluntario pueda colocar todas las pelotas encima. - Se colocará una pista musical y los niños girarán, bailarán, realizando movimientos, pero sin soltar la tela evitando que las pelotas caigan al piso. Si cae alguna de ellas deberán recogerlas. - Para finalizar el juego todos deben levantar las manos para que caigan las pelotas y al mismo tiempo todos cooperen a recogerlas y guardarlas. - La docente invita a los niños a sentarse y comentar como se sintieron al realizar el juego. <p>RELAJACIÓN: Finalizamos el juego, nos sentamos cómodos en las colchonetas, y realizamos ejercicios de respiración: inspiramos alzando los brazos y espiramos bajándolos.</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA- Los niños representan gráficamente lo realizado en su hoja de trabajo con la siguiente consigna; Dibuja lo que más te gustó de la actividad.</p>	<p>Tela</p> <p>Lápiz</p> <p>Hoja bond</p> <p>crayones</p> <p>Diálogo</p>	
CIERRE	<p>CIERRE: Se invita a los niños a sentarse para que puedan expresar sus diferentes vivencias durante la clase ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las resolvimos?</p>		5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Nombre de la I.E: I.E.I N°342 “Emilia Barcia Bonniffati”

1.2 Nivel Educativo: Inicial

1.3 Edad: 4 Años

1.4 Área Curricular: Personal Social

1.5 Denominación de la Sesión: Juego Cooperativo: “Colocamos la pelota traviesa”

1.6 Fecha:

1.7 Duración: 50 minutos

II. JUSTIFICACIÓN:

Esta sesión está diseñada con el fin de que los niños y niñas, realicen actividades de juego en el que involucre a todos sus compañeros mediante el juego en equipo.

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora a sí mismo.	Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.	Participa en juego con otros niños de acuerdo a sus intereses.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACCIONES	MEDIOS Y MATERIALES	DURACIÓN APROXIMADA
INICIO	<p>ASAMBLEA MOTIVACIÓN: La actividad se inicia con un saludo a los niños y niñas. Luego, la maestra invita a los pequeños a escuchar la canción "Ronda de los Conejos" y a moverse al compás de la misma.</p> <p>SABERES PREVIOS: Se establece un diálogo con los niños para hablar sobre la canción que acaban de bailar, planteando las siguientes cuestiones: ¿Qué partes de su cuerpo pusieron en movimiento? ¿Les resultó sencillo seguir los movimientos? ¿En qué dirección se desplazaron? ¿Qué parte de su cuerpo emplearán?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se realizan las siguientes preguntas ¿Qué movimientos podemos hacer para realizar juegos?</p> <p>PROPÓSITO DEL DÍA: Se les comunica el propósito de la sesión:</p> <p>“Juego Cooperativo: “Colocamos la pelota traviesa” Se conversa de las normas que deben respetar, usos y cuidado de los materiales a tomar en cuenta para realizar la actividad.</p>	Pista musical “Ronda de los conejos”	10 min.
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se conversa con los niños y niñas acerca de que hoy realizaremos un juego en el que participarán todos los niños motivándolos a trabajar en equipo.</p>	<p>Pelota de plástico</p> <p>Cinta de embalaje</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - Se dibuja dos círculos en el piso y se enumeran (círculo1 y círculo2) y luego se invita de manera libre que se coloquen en cada uno de ellos para formar sus grupos de juego. - Con ayuda de la docente se invita a los niños(as) del círculo n°1 a colocarles cinta de embalaje alrededor de su ropa de los niños(as) del círculo n°2 de tal modo que queden listos para el juego. - Se les pide a los niños(as) desplazarse por el patio al ritmo de la música. - Los niños(as) que no tengan la cinta serán los encargados de pegar las pelotas en los otros niños(as); quienes podrán correr y así evitar que sean puestas. - Repetirán la acción las veces que sea necesario, luego cambiarán de roles de tal modo que cada niño realice las acciones. - Culminarán el juego brindándose aplausos y abrazos. - realizar los rodamientos siguiendo las indicaciones: <p>Se les comunica con anticipación los minutos que le quedan para el término del trabajo.</p> <p>RELAJACIÓN: Terminamos el juego, nos sentamos cómodos en las colchonetas, y realizamos ejercicios de relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Separamos las piernas, estiramos los brazos y los movemos de un lado hacia el otro, nos agachamos tratando de coger el suelo, movemos en círculo el pie derecho, luego el izquierdo, los hombros, la cabeza de un lado hacia el otro. <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA- Los niños representan gráficamente lo realizado en su hoja de trabajo con la siguiente consigna; Dibuja lo que más te gustó de la actividad.</p>	Manta colchoneta Lápiz Hoja bond crayones Diálogo	35min
CIERRE			5min

	CIERRE: Se invita a los niños a sentarse para que puedan expresar sus diferentes vivencias durante la clase ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las resolvimos?		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Nombre de la I.E:** I.E.I N°342 “Emilia Barcia Bonniffati”
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Edad:** 4 Años
- 1.4. **Área Curricular:** Personal Social
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juego cooperativo: “Nos divertimos saltando”
- 1.6. **Fecha:**
- 1.7. **Duración:** 50 minutos

II. JUSTIFICACIÓN:

Esta sesión está diseñada con la finalidad de que los niños y niñas, realicen dinámicas de juego integrándose con sus compañeros de equipo con el objetivo de mejorar sus habilidades para hacer amigos (as).

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales.	Participa en juego integrándose al equipo.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACCIONES	MEDIOS Y MATERIALES	DURACIÓN APROXIMADA
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>MOTIVACIÓN: La actividad se comienza con un saludo a los niños y niñas. A continuación, la docente anima a los niños a escuchar la canción "Brincar y parar" y a moverse siguiendo su ritmo.</p> <p>SABERES PREVIOS: Se entabla una conversación con los niños acerca de la canción que acaban de bailar, formulando las interrogantes siguientes: ¿Cuál fue el tema de la canción? ¿Qué actividades realizaban los animales en la canción? ¿Cómo ejecutaban los saltos los animalitos? ¿Qué partes de su cuerpo movieron? ¿Qué otros movimientos se pueden realizar con los pies? ¿Cómo podríamos llevarlos a cabo?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se realizan las siguientes preguntas ¿De qué maneras puedes hacer saltos?</p> <p>PROPÓSITO DEL DÍA: Se les comunica el propósito de la sesión: Juego cooperativo "Nos divertimos saltando"</p> <p>Se conversa de las normas que deben respetar, usos y cuidado de los materiales a tomar en cuenta para realizar la actividad.</p>	Pista musical "Brincar y parar"	10 min.
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se conversa con los niños y niñas acerca de que hoy realizaremos un juego en equipo el cual implica realizar saltos; ayudándose entre compañeros porque no habrá competencia, al contrario, todos se divertirán reforzando así sus vínculos de amistad e interacción social.</p>	<p>Pelota</p> <p>Cesto</p> <p>Aros</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les invita a salir al patio. - Se escoge a dos niños o niñas y se les invita a formar equipos colocándose en filas (dos). - Se coloca aros en el piso junto con un cesto con peluches 5 y al otro extremo un cesto vacío. - La maestra para dar inicio toca su silbato y cada niño saltando llevará su peluche colocándolo dentro del cesto, llegan a la meta y el niño(a) para dar pase a su otro compañero saltará y estrechará su mano cambiando de turno - La maestra indica a los niños(as) que ejercicios pueden realizar: - Saltan con un pie y llevan un peluche de un lado a otro luego regresan (Los peluches se colocan en el cesto) - Saltan con el pie derecho, repiten el ejercicio. - Saltan con el pie izquierdo, repiten el ejercicio <p>Terminado el juego los niños(as) se reúnen y realizan una barra que representa a su equipo realizando saltos y dándose abrazos.</p> <p>Se les comunica con anticipación los minutos que le quedan para el término del trabajo.</p> <p>RELAJACIÓN: Se propone a los niños y niñas que se acomoden en una colchoneta durante unos minutos y realicen una secuencia de respiraciones lentas y conscientes: inspirar profundamente por la nariz, mantener el aire en los pulmones por unos instantes y después, expulsar el aire durante el mayor tiempo posible.</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA- Los niños plasman en plastilina lo que han llevado a cabo en su hoja de trabajo siguiendo esta instrucción: Da forma a lo que más disfrutaste de la actividad.</p>	<p>Manta o colchoneta</p> <p>Lápiz</p> <p>Hoja bond</p> <p>Plastilina</p> <p>Diálogo</p>	35min
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	-------

CIERRE	CIERRE: Se invita a los niños a sentarse para que puedan expresar sus diferentes vivencias durante la clase ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las resolvimos?		5min
---------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Nombre de la I.E:** I.E.I N°342 “Emilia Barcia Bonniffati”
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Edad:** 4 Años
- 1.4. **Área Curricular:** Personal Social
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juego cooperativo “Muevo mis manitos para jugar”
- 1.6. **Fecha:**
- 1.7. **Duración:** 50 minutos

II. JUSTIFICACIÓN:

Esta sesión está diseñada con la finalidad de que los niños y niñas, se involucren con sus pares durante el juego mejorando así sus habilidades de interacción social.

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora a sí mismo.	Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.	Participa en juego con sus compañeros según sus intereses.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACCIONES	MEDIOS Y MATERIALES	DURACIÓN APROXIMADA
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>MOTIVACIÓN: La actividad se inicia con un saludo a los niños y niñas. Luego, la maestra anima a los niños a escuchar y moverse al compás de la canción "Dixi Dixi araña".</p> <p>SABERES PREVIOS: Se entabla una conversación con los niños acerca de la canción dinámica que llevaron a cabo, planteando las siguientes interrogantes: ¿De qué trataba la canción? ¿Qué parte de nuestro cuerpo pusimos en movimiento? ¿De qué manera movimos nuestros dedos? ¿Qué otros movimientos podemos ejecutar con las manos? ¿Cómo podríamos realizarlos?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se realizan las siguientes preguntas ¿Cómo nos podrían ayudar nuestras manitas durante un juego?</p> <p>PROPÓSITO DEL DÍA: Se les comunica el propósito de la sesión: Juego cooperativo "Muevo mis manitos para jugar"</p> <p>Se conversa de las normas que deben respetar, usos y cuidado de los materiales a tomar en cuenta para realizar la actividad</p>	Pista musical "Dixi Dixi araña"	10 min.
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se conversa con los niños y niñas acerca de que hoy trabajaremos juegos con sus compañeros en el que la parte del cuerpo más utilizando serán las manos y lo más importante es que el juego será en equipo sin competencias reforzando de esa manera los vínculos de amistad y el bien común.</p>	Pom pom Recipientes Ganchos	

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños(as) a salir al patio. - Se escoge a dos niños o niñas y se les invita a formar equipos colocándose en filas. - Se coloca dos recipientes (por grupo) los cuales contienen ganchos y pompones respectivamente, en medio estará un recipiente vacío. - Se brinda las siguientes indicaciones: - Al costado de cada grupo estará el recipiente con ganchos, donde cada niño(a) cogerá uno y se va corriendo para que prenda en un pom pom y luego lo coloque en el recipiente vacío. - Regresa el niño le da un abrazo a su compañero como señal de que es su turno y se repite la actividad hasta que lo realicen todos los niños(as) del grupo. - Terminado el juego los niños(as) se reúnen y realizan una barra que representa a su equipo realizando saltos y dándose abrazos. <p>Se les comunica con anticipación los minutos que le quedan para el término del trabajo.</p> <p>RELAJACIÓN: Se invita a los niños(as) a sentarse en el suelo unos minutos, para realizar ejercicios de relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abren y cierran las manos - Dan palmadas con las manos arriba, con las manos abajo - Giran las muñecas hacia un lado y luego hacia el otro - Mueven los dedos como si estuvieran tocando el piano en el piso - Enlazan los dedos de las manos, presionan y sueltan - Realizan ejercicios simulando una pinza con sus dedos, abren y cierran la pinza, rápido y lento <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA- Los niños reflejan lo que han hecho en su hoja de trabajo siguiendo esta indicación: Da forma a lo que más te haya gustado de la actividad utilizando plastilina.</p>	<p>Lápiz</p> <p>Hoja bond</p> <p>Plastilina</p> <p>Diálogo</p>	35min
CIERRE			5min

	CIERRE: Se invita a los niños a sentarse para que puedan expresar sus diferentes vivencias durante la clase ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las resolvimos?		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Nombre de la I.E:** I.E.I N°342 “Emilia Barcia Bonniffati”
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Edad:** 4 Años
- 1.4. **Área Curricular:** Psicomotriz
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juego cooperativo “Recibo mi abrazo de oso”
- 1.6. **Fecha:**
- 1.7. **Duración:** 50 minutos

II. JUSTIFICACIÓN:

Esta sesión está diseñada con la finalidad de que los niños y niñas, realicen juegos en equipo involucrando a sus compañeros con la finalidad de fortalecer sus vínculos de amistad.

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales.	Participa en juego con sus compañeros integrándose al grupo.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACCIONES	MEDIOS Y MATERIALES	DURACIÓN APROXIMADA
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>MOTIVACIÓN: La actividad comienza con un saludo a los niños y niñas. Posteriormente, la docente anima a los niños a escuchar la canción "Un beso, un beso, un abrazo" y a moverse siguiendo su ritmo.</p> <p>SABERES PREVIOS: Se entabla una charla con los niños acerca de la canción que acaban de bailar, planteando las siguientes cuestiones: ¿Cuál fue el tema de la canción? ¿Qué acciones realizaban los niños en la canción? ¿De qué manera se movían? ¿Por qué crees que se intercambiaban besos y abrazos en la canción?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se realizan las siguientes preguntas ¿Cómo te sientes cuando recibes un abrazo?</p> <p>PROPÓSITO DEL DÍA: Se les comunica el propósito de la sesión: Juego cooperativo “¡Recibo mi abrazo de oso!”</p> <p>Se conversa de las normas que deben respetar, usos y cuidado de los materiales a tomar en cuenta para realizar la actividad</p>	<p>Pista musical “Un beso, un beso, un abrazo”</p>	<p>10 min.</p>
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se conversa con los niños y niñas acerca de que hoy realizaremos juegos en equipo el mismo que servirá para fortalecer sus vínculos de amistad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se coloca imágenes de niños con abrazo y aplaudiendo. - Se dibuja un círculo grande en el piso, colocamos música de fondo y pedimos a los niños(as) que corran alrededor del círculo, lo hacemos primero lento, luego rápido y más rápido. 	<p>Pista musical “Lento muy lento”</p> <p>Sillas</p>	<p>35min</p>

	<p>- Se colocan sillas en medio de su espacio de trabajo y que corran alrededor de las sillas siguiendo la canción, cuando la música se detenga, ellos deberán sentarse en la silla, el niño(a) que quede sin silla será premiado con aplausos y abrazos, según lo que elija.</p> <p>- Repetimos la actividad las veces que sea necesaria.</p> <p>Terminado el juego los niños(as) se reúnen realizando saltos y dándose abrazos.</p> <p>Se les comunica con anticipación los minutos que le quedan para el término del trabajo.</p> <p>RELAJACIÓN: Se invita a los niños(as) a sentarse y realizar su yoga infantil.</p> <p>Cerrados los ojitos imaginamos que estamos en el campo, el viento sopla fuerte de izquierda a derecha (los niños mueven la cabeza según la indicación), escuchamos el canto de las aves (simulamos el vuelo de estas, abriendo y cerrando los brazos), nos acostamos y estiramos las piernas.</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA- Los niños materializan lo que han llevado a cabo en su hoja de trabajo siguiendo estas instrucciones: Utiliza la plastilina para dar forma a lo que más te haya gustado de la actividad.</p>	<p>Cinta masking tape</p> <p>Lápiz</p> <p>Hoja bond</p> <p>Plastilina</p> <p>Diálogo</p>	
CIERRE	<p>CIERRE: Se invita a los niños a sentarse para que puedan expresar sus diferentes vivencias durante la clase ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las resolvimos?</p>		5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Nombre de la I.E:** I.E.I N°342 “Emilia Barcia Bonniffati”
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Edad:** 4 Años
- 1.4. **Área Curricular:** Personal Social
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juego cooperativo “Nos divertimos lanzando globos”
- 1.6. **Fecha:**
- 1.7. **Duración:** 50 minutos

II. JUSTIFICACIÓN:

Esta sesión está diseñada con la finalidad de que los niños y niñas, realicen acciones y juegos de manera autónoma los cuales impliquen movimiento de su cuerpo, el cual permita desarrollar sus habilidades para hacer amigos.

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Participa en juego integrándose al quipo de sus compañeros.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACCIONES	MEDIOS Y MATERIALES	DURACIÓN APROXIMADA
INICIO	<p>ASAMBLEA MOTIVACIÓN: Se inicia la actividad saludando a los niños y niñas, luego se invita a los niños a escuchar y moverse al ritmo de la canción: “Chuchuwa”</p> <p>-SABERES PREVIOS: Se conversa con los niños sobre la canción que bailaron, se formulan las siguientes interrogantes ¿De qué trato la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿Habrán movido todo su cuerpo? Los estudiantes manifiestan sus respuestas e inquietudes de manera ordenada, respetando a los demás.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se realiza la siguiente pregunta ¿Qué debemos realizar para divertirnos con los(as) amigos(as)?</p> <p>PROPÓSITO DEL DÍA: Se da a conocer el propósito de la sesión: Juego cooperativo “Nos divertimos lanzando globos” Se conversa de las normas, usos y cuidado de los materiales que deben tener para realizar la actividad.</p>	Pista musical “Chuchuwa”	10 min.
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se conversa con los niños y niñas acerca de que hoy realizaremos un juego cooperativo en equipo con la finalidad de que todos puedan integrarse en los diferentes equipos que formaremos reforzando vínculos de amistad y se les invita dirigirse al patio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se agrupan formando 4 o 5 equipos - Jugamos a lanzar globos hacia arriba no permitiendo que se caigan. 	<p>Globos</p> <p>Sábana o manta</p> <p>Hojas bond</p>	35min

	<ul style="list-style-type: none"> - Lanza el globo a los compañeros de equipo y entre sí se lo devuelven. - Se agrupan y cogen una mantita o sábana de las puntas y colocan el globo al centro, lo lanzan hacia arriba y no permiten que se caiga. - Las niñas responden a la interrogante ¿Les gustó lo que realizamos hoy? - La docente hace hincapié que lo que hemos realizado son juegos de integración. <p>RELAJACIÓN: Se invita a los niños(as) a sentarse y realizar su yoga infantil. La docente les da las siguientes indicaciones: cerramos los ojos y nos imaginamos que somos unas serpientes y nos estiramos, ahora somos unos gatitos, estiramos nuestras piernas, las recogemos lentamente, ahora cruzamos nuestras piernas, inhalamos y exhalamos.</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA- Los niños representan lo realizado en su hoja de trabajo con la siguiente consigna; Modela con plastilina lo que más te agradó de la actividad.</p>	Plastilina Diálogo	
CIERRE	<p>CIERRE: Se invita a los niños a sentarse para que puedan expresar sus diferentes vivencias durante la clase ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las resolvimos?</p>		5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Nombre de la I.E:** I.E.I N°342 “Emilia Barcia Bonniffati”
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Edad:** 4 Años
- 1.4. **Área Curricular:** Personal Social
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juego cooperativo “Tendemos la ropa”
- 1.6. **Fecha:**
- 1.7. **Duración:** 50 minutos

II. JUSTIFICACIÓN:

Esta sesión está diseñada con la finalidad de que los niños y niñas, realicen un juego en equipo en el que desarrollen sus habilidades para hacer amigos donde todos puedan divertirse mediante este.

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales.	Participa en juego con otros niños integrándose al grupo.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACCIONES	MEDIOS Y MATERIALES	DURACIÓN APROXIMADA
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>MOTIVACIÓN: La actividad comienza con un saludo dirigido a los niños y niñas. La docente invita a los niños a escuchar la canción "Con mis manitos" y a moverse de acuerdo al ritmo de la misma.</p> <p>SABERES PREVIOS: Se les realiza las siguientes preguntas a los niños sobre la canción que han escuchado y bailado: ¿De qué trato la canción? ¿Qué hemos movido? ¿Qué movimientos podemos realizaban? ¿Cuáles fueron?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se realizan las siguientes preguntas ¿Qué podemos hacer con nuestras manos y poder divertirnos?</p> <p>PROPÓSITO DEL DÍA: Se les comunica el propósito de la sesión: Juego cooperativo: "Tendemos la ropa" Se conversa de las normas, usos y cuidado de los materiales que deben tener en casa para realizar la actividad.</p>	Pista musical "Con mis manitos"	10 min.
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se conversa con los niños y niñas acerca de que hoy realizaremos un juego cooperativo con el fin de que todos puedan pedir ser parte e integrar diferentes equipos con el fin de que todos interactúen y se les invita a salir al patio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se colocará 4 soguillas a lo largo del patio amarradas a cada extremo. - Se amarrará una cinta satinada de diferente color en cada soguilla (amarilla, roja, azul y verde) las cuales diferenciaron a cada equipo. 	Soguillas Cintas satinadas Ropa Ganchos Cesta	35min

	<p>- Se formarán 4 equipos (los niños(as) piden ser parte de los diferentes equipos) y se les darán las indicaciones, cojan shorts, polos, medias, pantalones, etc. y cuélguelos.</p> <p>- Los materiales a utilizar estarán a un extremo junto con los ganchos.</p> <p>- Colocamos música de fondo y pedimos a los niños(as) que para realizar la actividad deben correr con cuidado.</p> <p>- El equipo que haya terminado primero, pero sobre todo cumplido las indicaciones será premiado con aplausos y abrazos, según lo que elija. Finalizamos la actividad; los niños(as) se reúnen y realizan una barra que representa a su equipo.</p> <p>RELAJACIÓN: Se invita a los niños(as) a sentarse en el suelo, respiramos profundamente, estiramos nuestros brazos, movemos nuestras muñecas, nuestros hombros y piernas.</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA- Los niños reflejan lo que han hecho en su hoja de trabajo siguiendo esta indicación: Dibuja y colorea aquello que más disfrutaste de la actividad.</p>	<p>Lápiz Colores</p> <p>Hoja bond</p> <p>Diálogo</p>	
CIERRE	<p>CIERRE: Se invita a los niños a sentarse para que puedan expresar sus diferentes vivencias durante la clase ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las resolvimos?</p>		5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Nombre de la I.E:** I.E.I N°342 “Emilia Barcia Bonniffati”
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Edad:** 4 Años
- 1.4. **Área Curricular:** Personal Social
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juego cooperativo “Jugamos al tumba latas”
- 1.6. **Fecha:**
- 1.7. **Duración:** 50 minutos

II. JUSTIFICACIÓN:

Esta sesión está diseñada con el objetivo de que los niños y niñas, realicen acciones y juego en equipo el cual impliquen movimiento de su cuerpo e interacción social con sus compañeros.

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales.	Participa en juego en equipo integrándose a los demás.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACCIONES	MEDIOS Y MATERIALES	DURACIÓN APROXIMADA
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>MOTIVACIÓN: Iniciamos la actividad saludando a los niños y niñas. La docente motiva a los niños a levantarse y a seguir las instrucciones que proporciona: agacharse, colocar un pie hacia atrás, simular un lanzamiento con las manos y estirarse hacia arriba.</p> <p>SABERES PREVIOS: Se conversa con los niños sobre lo que hicieron ¿Cómo se movían? ¿Qué partes de su cuerpo movieron? ¿Qué movimientos podemos realizaban? ¿A ustedes les jugar con pelotas? ¿Qué pueden hacer con las pelotas? ¿De qué forma pueden lanzar las pelotas? ¿Podrán lanzar pelotas y tumbar latas? ¿Será fácil? ¿Qué otra actividad con su cuerpo les gusta realizar?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se realiza la siguiente pregunta ¿Para qué me servirá lanzar pelotas?</p> <p>PROPÓSITO DEL DÍA: Se les comunica el propósito de la sesión: Juego cooperativo “Jugamos a tumbar latas” Se conversa de las normas, usos y cuidado de los materiales que deben tener en casa para realizar la actividad.</p>		10 min.
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se conversa con los niños y niñas acerca de que hoy realizaremos un juego en equipo por ende tendrán que compartir materiales, interactuar entre equipos y se les invita a salir al patio.</p>	<p>Latas</p> <p>Pelotas</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños al patio para realizar la actividad. - Se invita a los niños a realizar ejercicios de calentamiento. - La docente les pregunta: ¿conocen el juego del tumba latas? Para lo cual los niños responden. - Los niños ordenan las latas con ayuda de la docente, formando 4 torres - 4 niños forman sus respectivos equipos y se disponen a iniciar el juego del tumbalatas - Los niños realizan la actividad en forma ordenada - El equipo que tumbe primero toda la torre será premiado. - Se repite el juego las veces que sea necesaria <p>Se les comunica con anticipación los minutos que le quedan para el término del trabajo.</p> <p>RELAJACIÓN: Se invita a los niños(as) a sentarse en el suelo y realizar actividades de relajación: Se les indica que junten las piernas y estiren sus brazos hacia arriba (con sus ojitos cerrados), luego que bajen lentamente sus brazos hasta tocar el piso y se queden ahí por 20 segundos, repetimos el ejercicio</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA- Los niños plasman en su hoja de trabajo lo que han realizado siguiendo esta instrucción: Dibuja aquello que más te haya gustado de la actividad.</p>	<p>Lápiz</p> <p>Hoja bond</p> <p>Diálogo</p>	35min
CIERRE	<p>CIERRE: Se invita a los niños a expresar sus diferentes vivencias durante la clase ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las resolvimos?</p>		5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Nombre de la I.E:** I.E.I N°342 “Emilia Barcia Bonniffati”
- 1.2. Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. Edad:** 4 Años
- 1.4. Área Curricular:** Personal Social
- 1.5. Denominación de la actividad:** Juego cooperativo “Nos divertimos gateando con obstáculos”
- 1.6. Fecha:**
- 1.7. Duración:** 50 minutos

II. JUSTIFICACIÓN:

Esta sesión está diseñada con la finalidad de que los niños y niñas, realicen un juego cooperativo donde desarrollen sus habilidades para hacer amigos y puedan divertirse.

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones	Muestra su simpatía o trata de ayudar.	Participa en juego en equipo expresando cosas positivas a sus compañeros al finalizar el juego.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACCIONES	MEDIOS Y MATERIALES	DURACIÓN APROXIMADA
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>- MOTIVACIÓN: Se inicia la actividad saludando a los niños y niñas, La docente invita a los niños a observar un video: https://www.youtube.com/watch?v=2uIJ7I7wdi8</p> <p>- SABERES PREVIOS: Se conversa con los niños sobre el video, planteándoles las siguientes interrogantes: ¿De qué trato el video? ¿Qué hacían los bebés? ¿Cómo se movían? ¿Qué partes de su cuerpo movían? ¿Sabes gatear? Los estudiantes manifiestan sus respuestas e inquietudes de manera ordenada, respetando a los demás.</p> <p>- PROBLEMATIZACIÓN: Se realiza la siguiente pregunta: ¿Será importante que tú hayas gateado cuando eras bebé?</p> <p>- PROPÓSITO DEL DÍA: Se les presenta el propósito de la sesión: Juego cooperativo “Nos divertimos gateando con obstáculos”</p> <p>Se conversa de las normas, usos y cuidado de los materiales que deben tener en casa para realizar la actividad.</p>	Pista musical “Lento muy lento”	10 min.
DESARROLLO	<p>- EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se conversa con los niños y niñas acerca de que hoy realizaremos un juego cooperativo que todos participarán y nos divertiremos compartiendo, establecemos los acuerdos para realizar la actividad y se les invita dirigirse al patio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente pide a los niños que se coloquen de pie para realizar la actividad - Realizamos primero ejercicios de calentamiento. - Formamos los equipos. - Se procede a ejecutar la actividad: - Gateamos hasta llegar al primer cono. 	Conos Barra Colores	35min

	<p>- Gateamos sorteando obstáculos en zigzag con ayuda de conos u otros objetos.</p> <p>- Gateamos debajo de una barra.</p> <p>- Gateamos debajo de las piernas de la maestra, regresamos gateando, damos la mano al siguiente compañero y le decimos una frase o cualidad positiva como signo de que puede hacerlo y de que es su turno, para que continúe.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">¡Tú puedes hacerlo!</div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">¡Eres increíble!</div> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">¡Vamos, eres genial!</div> </div> <p>- Gana el equipo donde hayan pasado cada uno de los integrantes, premiándolos con fuertes aplausos por su participación en equipo.</p> <p>RELAJACIÓN: Se invita a los niños(as) a sentarse en el suelo y realizar ejercicios de relajación: Giramos la cabeza, luego movimientos de cabeza adelante y hacia atrás, a un lado al otro, movimiento de hombros hacia adelante, hacia atrás, levantamos brazos hacia los costados, de frente, giramos cintura derecha e izquierda, giramos flexionando rodillas, sentadas estiramos brazos hacia la punta de los pies, separamos piernas estiramos brazo derecho con punta de pie izquierdo y viceversa.</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA: Los niños reflejan en su hoja de trabajo lo que han hecho siguiendo estas instrucciones: dibuja y colorea lo que más te haya gustado de la actividad.</p>	<p>Lápiz</p> <p>Hoja bond</p> <p>Diálogo</p>	
CIERRE	<p>CIERRE: Se invita a los niños a sentarse para que puedan expresar sus diferentes vivencias durante la clase ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las resolvimos?</p>		5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Nombre de la I.E:** I.E.I N°342 “Emilia Barcia Bonniffati”
- 1.2. **Nivel Educativo:** Inicial
- 1.3. **Edad:** 4 Años
- 1.4. **Área Curricular:** Personal Social
- 1.5. **Denominación de la actividad:** Juego cooperativo “Nos divertimos jugando michi tik tak toe”
- 1.6. **Fecha:**
- 1.7. **Duración:** 50 minutos

II. JUSTIFICACIÓN:

Esta sesión está diseñada con la finalidad de que los niños y niñas, realicen juegos en equipo donde interactúen y puedan divertirse desarrollando así sus habilidades sociales.

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula	Participa en juego con sus pares integrándose al grupo.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACCIONES	MEDIOS Y MATERIALES	DURACIÓN APROXIMADA
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>MOTIVACIÓN: Empezamos la actividad saludando, se invita a los niños a escuchar y moverse al ritmo de la canción para activar nuestro cuerpo: “Soy una taza”</p> <p>SABERES PREVIOS: Dialogamos con los alumnos acerca de la canción que bailaron, haciendo las siguientes preguntas: ¿Qué hemos movido? ¿Qué movimientos podemos realizar con nuestras manos y pies?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se realizan las siguientes preguntas ¿para qué nos servirá correr?</p> <p>PROPÓSITO DEL DÍA: Se les informa el objetivo de la sesión: Participaremos en un juego cooperativo llamado "Nos divertimos jugando michi tik tak toe". Se discuten las reglas, el manejo y la precaución que se deben tener con los materiales necesarios en casa para llevar a cabo la actividad.</p>	Pista musical “Soy una taza”	10 min.
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se conversa con los niños y niñas acerca de que hoy realizaremos un juego en equipo, el cual nos permitirá relacionarse entre ellos al pertenecer a diferentes equipos y se les invita a salir al patio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la pared se pegará el esquema del juego con sus respectivas separaciones. - La docente explica el juego y las reglas. - Se forman dos equipos. - Se le entrega las fichas a cada uno dependiendo del equipo (que contengan una “X” “O”). - Cuando la maestra dice listos, ya, los niños corren hacia el tablero y colocan su 	<p>Tablero Fichas de “X” “O”</p> <p>Lápiz</p> <p>Hoja bond</p> <p>Plastilina</p>	35min

	<p>ficha y así va saliendo uno tras otro los integrantes de sus respectivos equipos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gana el equipo que tenga las tres fichas alineadas ya sea de forma vertical, horizontal o diagonal. - Se repite el juego las veces que sean necesarias. - Gana el equipo que haya sumado el mayor número de puntos en cada partida y se premia con un abrazo de todos sus compañeros. <p>RELAJACIÓN: Se invita a los niños(as) sentarse, la docente les indica que deben cerrar los ojos, imaginar que están en la playa cada uno con sus lentes de sol, deberán echarse bloqueador (los niños deberán ir simulando con movimientos lo que se les está indicando), están tomando el sol, beben agua de coco, y ¡oh! Se aproxima una ola, vamos a mojarnos los piecitos, luego toman un helado del sabor que más les guste (los niños mantienen los ojos cerrados mientras mencionan su sabor favorito), inhalamos, exhalamos y finalmente abren sus ojos.</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA- Los niños representan lo realizado con la siguiente consigna; Modela con plastilina lo que más te agradó.</p>	Diálogo	
CIERRE	<p>CIERRE: Se invita a los niños a sentarse para que puedan expresar sus diferentes vivencias durante la clase ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo las resolvimos?</p>		5min

Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%	15%	6%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	<1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1%
8	portal.amelica.org Fuente de Internet	<1%

9	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
11	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %



DRA. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO

ASESORA CIENTÍFICA



DRA. LILIAN ROXANA PAREDES LÓPEZ

ASESORA METODOLÓGICA



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Vielca Anayup Ynga Chapilliquen Y Lizeth Janira Riojas Chap...
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales e...
Nombre del archivo:	TESIS_VIELCA_Y_LIZETH_19-10-2023....docx
Tamaño del archivo:	4.26M
Total páginas:	84
Total de palabras:	13,189
Total de caracteres:	73,678
Fecha de entrega:	21-oct.-2023 12:11 p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2202753494



DRA. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
ASESORA CIENTÍFICA

DRA. LILIAN ROXANA PAREDES LÓPEZ
ASESORA METODOLÓGICA