

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**El juego cooperativo como herramienta pedagógica en el desarrollo social
en niños de la I.E.P Virgen del Rosario, Lima, 2024**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de
Educación Inicial

Investigadora: Delia Geohana Aguilar Monzon

Asesora: Dra. Martha Ríos Rodríguez

Lambayeque – Perú

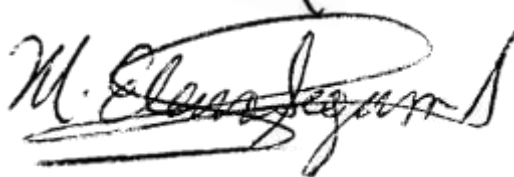
2026

El juego cooperativo como herramienta pedagógica en el desarrollo social en niños de la I.E.P Virgen del Rosario, Lima, 2024

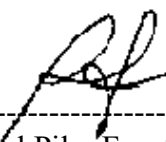
Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad
de Educación Inicial



Delia Geohana Aguilar Monzon
Investigadora



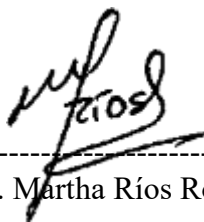
María Elena Segura Solano
Presidente



María Del Pilar Fernández Celis
Secretario



Juan Carlos Granados Barreto
Vocal



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora

ACTA DE SUSTENTACIÓN



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS **N° 326-2026**

Siendo las 15:00 horas, del día lunes 20 de abril 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/dyr-zose-hur> por mandato de la **Resolución N° 1242-2026-D-FACHSE** de fecha 17 de abril de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 0086-2025-D-FACHSE** de fecha 13 de enero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Secretario(a)	: Dra. MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
Vocal	: M. Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
Asesor(a) Metodológico	: Dra. Martha Rios Rodríguez
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la Tesis titulada: **EL JUEGO COOPERATIVO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO SOCIAL EN NIÑOS DE LA I.E.P VIRGEN DEL ROSARIO, LIMA, 2024** Presentada por **AGUILAR MONZON DELIA GEOHANA** para obtener el Título profesional de **Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.**

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones a la sustentante, quien respondió las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO.**

Siendo las 16:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
PRESIDENTE(A)

Dra. MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
SECRETARIO(A)

M. Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Rios Rodriguez Martha, usuario revisor de Tesis ☒ Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐ Titulado: El juego cooperativo como herramienta pedagógica en el desarrollo social en niños de la I.E.P Virgen del Rosario, Lima, 2024.

La autora es Delia Geohana Aguilar Monzon, identificado con documento de identidad N° 46151595, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 17%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 17 de diciembre del 2024



Rios Rodriguez Martha

DNI: N° 16655814

ASESORA

Se adjunta:

Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

El juego cooperativo como herramienta pedagógica en el desarrollo social en niños de la I.E.P Virgen del Rosario, Lima, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	16%	3%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	3%
3	latam.redilat.org Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repository.javeriana.edu.co Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: N° 16655814
Asesora





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: Delia Geohana Aguilar Monzon
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: El juego cooperativo como herramienta pedagógica en el de...
Nombre del archivo: nuevo_INFORME_DELIA.docx
Tamaño del archivo: 311.21K
Total páginas: 91
Total de palabras: 18,163
Total de caracteres: 104,536
Fecha de entrega: 17-dic.-2024 10:01a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2554614294



Derechos de autor 2024 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Martha Ríos Rodríguez

DNI: N° 16655814

Asesora

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo de investigación, en primer lugar, a Dios, por brindarme la vida, la fortaleza y la sabiduría necesarias para culminar esta etapa tan importante en mi formación profesional.

A mis padres, por su amor incondicional, su apoyo constante y por ser el pilar fundamental en mi desarrollo personal y académico. Gracias por inculcarme valores y motivarme a seguir adelante pese a las dificultades.

A mi familia, por su comprensión, paciencia y palabras de aliento en cada momento de este proceso.

Finalmente, a todos los niños y niñas, quienes inspiran mi vocación y compromiso con la educación, y por quienes este trabajo cobra verdadero sentido.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a la institución educativa I.E.P. Virgen del Rosario, por brindarme la oportunidad de desarrollar esta investigación y permitirme interactuar con los estudiantes, enriqueciendo así mi experiencia profesional.

A mi asesora, Dra. Martha Ríos Rodríguez, por su orientación, dedicación y valiosos aportes durante el desarrollo de esta tesis. Su guía ha sido fundamental para alcanzar los objetivos propuestos.

A mis docentes, por compartir sus conocimientos y contribuir a mi formación académica y profesional a lo largo de la carrera.

Asimismo, agradezco a mis compañeros y a todas aquellas personas que, de una u otra manera, me brindaron su apoyo y motivación para culminar este trabajo con éxito.

RESUMEN

El propósito principal de esta investigación fue analizar la efectividad del juego cooperativo como estrategia pedagógica en el fortalecimiento del desarrollo social de los niños de la IEP “Virgen del Rosario”. En este sentido, el estudio adoptó una metodología de tipo aplicado, con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. La muestra estuvo constituida por 25 niños de cinco años del nivel inicial, a quienes se les aplicó una lista de cotejo para evaluar la variable de desarrollo social, mediante la aplicación de una prueba de diagnóstico inicial (pretest) y una prueba de salida (postest). Los resultados revelaron que la implementación de los juegos cooperativos tuvo un impacto significativo en el desarrollo social de los estudiantes, evidenciado estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, con un valor p inferior a 0.05 (p -valor de 0.00). Finalmente, en conclusión, el juego cooperativo demostró ser una estrategia pedagógica altamente eficaz para fomentar competencias sociales esenciales, promoviendo en el aula un clima de respeto mutuo y colaboración que facilita tanto el aprendizaje como la convivencia.

Palabras claves: Juego, cooperativo, desarrollo, social, niños.

ABSTRACT

The main purpose of this research was to analyze the effectiveness of cooperative play as a pedagogical strategy in strengthening the social development of children at the IEP “Virgen del Rosario”. In this sense, the study adopted an applied methodology, with a quantitative approach and a pre-experimental design. The sample consisted of 25 five-year-old children of the initial level, to whom a checklist was applied to evaluate the variable of social development, through the application of an initial diagnostic test (pretest) and an exit test (posttest). The results revealed that the implementation of cooperative games had a significant impact on the students' social development, statistically evidenced by the Wilcoxon test, with a p-value of less than 0.05 (p-value of 0.00). Finally, in conclusion, cooperative play proved to be a highly effective pedagogical strategy to foster essential social competencies, promoting in the classroom a climate of mutual respect and collaboration that facilitates both learning and coexistence.

Key words: Game, cooperative, development, social, children.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	9
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN	15
I. DISEÑO TEÓRICO	19
1.1. Antecedentes.....	19
1.1.1. Antecedentes internacionales	19
1.1.2. Antecedentes nacionales	20
1.2. Bases teóricas	22
1.2.1. Juego cooperativo.....	22
1.2.1.1. Definición.....	22
1.2.1.2. Dimensiones.....	24
1.2.1.3. Teoría del juego de Johan Huizinga.	26
1.2.2. Desarrollo social.....	27
1.2.2.1. Definición.....	27
1.2.2.2. Dimensiones.....	29
1.2.2.3. Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura.	30
II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	32
2.1. Diseño de investigación.....	32
2.2. Población y muestra.....	33
2.2.1. Población.....	33
2.2.2. Muestra.....	34
2.3. Técnicas e instrumentos.....	35
2.3.1. Técnica	35
2.3.2. Instrumento.....	35

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	37
3.1. Resultados.....	37
3.1.1. Análisis descriptivo	37
3.1.2. Análisis inferencial.....	40
3.1.2.1. Prueba de normalidad.....	40
3.1.2.2. Prueba de hipótesis.....	41
3.2. Discusión	42
CONCLUSIONES	46
RECOMENDACIONES	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
ANEXOS	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Niveles y rangos de la lista de cotejo.....	34
Tabla 2	Nivel de pretest y posttest de la variable desarrollo social.....	35
Tabla 3	Nivel de pretest y posttest de la dimensión relaciones intrapersonales	36
Tabla 4	Nivel de pretest y posttest de la dimensión relaciones interpersonales	37
Tabla 5	Prueba de normalidad	38
Tabla 6	Prueba de Wilcoxon del pretest y posttest de la variable desarrollo social ..	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Esquema del diseño preexperimental	29
Figura 2	Nivel de pretest y posttest de la variable desarrollo social	33
Figura 3	Nivel de pretest y posttest de la dimensión relaciones intrapersonales	34
Figura 4	Nivel de pretest y posttest de la dimensión relaciones interpersonales	35

INTRODUCCIÓN

En el ámbito mundial, el desarrollo social en los niños a través del juego cooperativo ha sido estudiado en numerosas naciones, con resultados favorables para la interacción social y las habilidades de cooperación. En Finlandia, un país conocido por sus excelentes niveles educativos, el Ministerio de Educación (2021) descubrió que el 92% de las escuelas primarias incorporan actividades cooperativas en su plan de estudios, lo que ha mejorado considerablemente las habilidades sociales de los niños. Del mismo modo, la Asociación Canadiense de Educación (2020) afirmó que las actividades cooperativas se utilizan en el 85% de los programas de educación infantil en Canadá, lo que ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales.

Japón, que destaca por su énfasis en el trabajo en equipo en el ámbito educativo, ha utilizado los juegos cooperativos desde la etapa preescolar. Según una investigación realizada por el Ministerio de Educación (2021), el 88% de los alumnos de jardín de infancia que participan en actividades cooperativas mejoran su capacidad para resolver problemas de forma amistosa. Además, según el Censo Australiano de Desarrollo Temprano (2021), el 80% de los centros de educación infantil hacen hincapié en los juegos cooperativos, y los alumnos demuestran una mayor empatía y colaboración.

En el contexto nacional, el Perú enfrenta importantes retos en el desarrollo social de los niños en la educación inicial ya que, según el Ministerio de Educación (MINEDU), el 65% de los programas de educación inicial incorpora alguna forma de juego en su metodología; sin embargo, sólo el 40% de las instituciones educativas públicas utiliza estrategias de juego cooperativo de manera estructurada. Esta falta de aplicación de juegos cooperativos repercute en el desarrollo de importantes habilidades sociales como la empatía, el respeto y el trabajo en equipo. Además, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2022) reporta que el 30% de los niños en edad preescolar tienen dificultades para

relacionarse adecuadamente con sus pares, lo que frecuentemente genera problemas de convivencia en el aula y otros entornos sociales.

A nivel local, en la Institución Educativa Privada “Virgen del Rosario” de Lima, existe una creciente preocupación por la falta de habilidades sociales de los niños en edad preescolar, que merma su capacidad para relacionarse con sus compañeros y participar en actividades grupales. Una de las principales razones de este problema es la falta de experiencias organizadas que promuevan la colaboración y el trabajo en equipo. Además, algunos niños proceden de hogares con pocas conexiones sociales, lo que limita sus oportunidades de aprender habilidades de cooperación y resolución de conflictos.

Las implicaciones de esta circunstancia son visibles en la conducta diaria de los niños, que incluye dificultades para integrarse en actividades de grupo, resolver problemas amistosamente y demostrar empatía hacia sus compañeros. Estas deficiencias en el desarrollo social repercuten no sólo en el ambiente escolar, sino también en el rendimiento académico a largo plazo, ya que la capacidad de trabajar en equipo y cooperar es fundamental para el éxito en diversas circunstancias educativas y sociales.

Ante este escenario, los juegos cooperativos se presentan como una solución eficaz para abordar estos problemas en el I.E.P. «Virgen del Rosario» porque los juegos cooperativos, que implican la participación activa y conjunta de los niños en la consecución de un objetivo común, permiten a los alumnos practicar habilidades de cooperación, resolución de problemas y comunicación en un entorno lúdico y seguro. Estas actividades fomentan las relaciones entre compañeros y promueven el sentido de comunidad, lo que favorece no sólo el desarrollo social de los niños, sino también de todo el entorno escolar.

De este modo, el juego cooperativo es una técnica educativa que fomenta el aprendizaje social enseñando a los niños el valor de la colaboración, la comunicación clara y

el respeto mutuo. Estas dinámicas ayudan a los niños a adquirir importantes habilidades para la vida, como la empatía, la tolerancia y la capacidad de resolver problemas de forma constructiva. Implementar actividades cooperativas en las sesiones de aprendizaje de la institución ayudará a los niños a desarrollar estas habilidades desde una edad temprana, preparándoles para manejar obstáculos académicos y sociales en el futuro.

La interrogante central que guió este estudio fue: ¿Cómo influye las estrategias lúdicas en el aprendizaje de capacidades matemáticas en los niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, Lima, 2024?

Partiendo de esta pregunta, se formuló la siguiente hipótesis: El juego cooperativo como herramienta pedagógica influye significativamente en el desarrollo social en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, Lima, 2024.

El objetivo general de la investigación consistió en determinar la influencia del juego cooperativo como herramienta pedagógica en el desarrollo social en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, Lima, 2024.

Y sus objetivos específicos fueron:

OE1: Identificar el nivel de desarrollo social en niños en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, antes de la aplicación del juego cooperativo.

OE2: Aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el juego cooperativo para el desarrollo social en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”.

OE3: Establecer el nivel de desarrollo social en niños en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, después de la aplicación del juego cooperativo.

El presente estudio se divide en tres capítulos relacionados entre sí: El primer capítulo se centra en la creación de la base teórica de la investigación, el tratamiento de las ideas

fundamentales y la evaluación de la literatura científica actual. Esta sección contextualiza la investigación a nivel mundial y nacional, destacando las lagunas de información que impulsaron el estudio. En el segundo capítulo se analiza la metodología, incluido el diseño de la investigación, las metodologías de recopilación de datos y los instrumentos utilizados. Por último, el tercer capítulo presenta los resultados, incluidos su análisis e interpretación, así como las conclusiones, sugerencias y anexos.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

Bonilla (2024) investigó el uso de dinámicas colaborativas como recurso pedagógico en la promoción de habilidades sociales en niños de la escuela primaria «Abraham Lincoln». En cuanto a la metodología, se adoptó un enfoque cualitativo, en el que la observación participante sirvió como instrumento crucial para evaluar las interacciones sociales y el impacto de las actividades grupales. Los resultados sugirieron que las actividades colaborativas tenían un impacto positivo en el desarrollo social de los niños. Además, los alumnos demostraron niveles significativos de implicación activa en las dinámicas sugeridas, así como una mejora de su capacidad para trabajar en equipo e interactuar. Por otro lado, mejoraron la consideración mutua y las habilidades comunicativas de los participantes, así como su capacidad para gestionar problemas de forma adecuada. Finalmente, el estudio concluyó que las dinámicas colaborativas aplicadas como técnica de enseñanza tienen una influencia sustancial y favorable en el desarrollo de las competencias sociales de los alumnos de primer curso.

Pavez y Pavez (2022) investigaron si las dinámicas de colaboración pueden influir significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de primaria. El estudio empleó un método cuantitativo y un diseño preexperimental, con tratamientos administrados al comienzo de cada clase a una muestra de niños de tercer curso. El instrumento de evaluación consistió en una lista de comprobación para evaluar las capacidades de los alumnos antes y después de participar en dinámicas de grupo. El primer diagnóstico indicó disparidades de género, en las que influían variables biológicas y el nivel de madurez de los individuos. Los resultados estadísticos mostraron que las mujeres superaban a los hombres en la habilidad alternativa a la agresividad, con una puntuación

media de $3,82 \pm 0,47$ frente a $3,35 \pm 1,09$. Esta habilidad, relacionada con la capacidad de “ayudar a los demás”, es extremadamente significativa en el entorno actual y una de las más desarrolladas durante la intervención. Los resultados globales mostraron una relación favorable entre la participación en actividades colaborativas y el crecimiento en habilidades sociales, sin embargo, estas ganancias se ven restringidas por la cantidad de tiempo dedicado a dichas actividades. Por último, se determinó que la dinámica de grupo centrada en la cooperación tenía un buen impacto en el desarrollo de habilidades sociales cruciales, como la ayuda mutua y la resolución pacífica de conflictos.

1.1.2. Antecedentes nacionales

El estudio de Pastor (2024) buscó determinar la influencia de las dinámicas grupales colaborativas, así como la atención a la diversidad, en el desarrollo de habilidades sociales de los alumnos de primaria de una institución educativa de Huaycán. El enfoque metodológico se basó en la investigación aplicada a nivel explicativo, con un diseño no experimental y una perspectiva cuantitativa. El tamaño de la muestra fue de 143 alumnos y la recolección de datos se realizó mediante dos listas de cotejo. Los resultados revelaron una fuerte asociación entre las dinámicas de grupo colaborativas, la atención a la diversidad y el desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos, con un valor de significación (sig) de 0,000, inferior a 0,05. Además, el índice de Nagelkerke reveló un grado de impacto del 90,4%. Finalmente, se puede afirmar que las actividades cooperativas y el enfoque en la variedad influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de Huaycán.

Mamani (2022) desarrolló una investigación con el propósito de analizar cómo la aplicación de dinámicas colaborativas influye en el fortalecimiento de las destrezas interpersonales en niños de educación inicial. La investigación empleó un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, bajo un diseño pre-experimental, en el cual se aplicaron tanto un pretest como un posttest a un mismo grupo de participantes. La población estuvo

conformada por 35 niños de entre 4 y 5 años. La técnica de recolección de datos utilizada fue la observación, y el instrumento empleado fue una guía de observación. Durante la fase diagnóstica, los resultados iniciales del pretest revelaron que el 39% de los niños se encontraban en el nivel de “inicio” en sus habilidades sociales. Sin embargo, tras la implementación de las actividades colaborativas, los resultados del postest mostraron que el 56% de los participantes alcanzaron un nivel de “logro destacado”, lo que indica una mejora significativa en su desarrollo social. Los resultados estadísticos confirmaron esta mejora, ya que el valor p obtenido fue de 0.000, esto significa que las dinámicas colaborativas utilizadas durante el estudio influyeron positivamente en el desarrollo de las destrezas interpersonales de los niños, favoreciendo su capacidad para interactuar y cooperar con sus compañeros de manera más efectiva.

Mamani (2022) creó un estudio para examinar cómo afecta el uso de dinámicas de colaboración al desarrollo de habilidades interpersonales en la educación infantil. El estudio empleó una metodología cuantitativa, administrando un pretest y un postest al mismo grupo de participantes. La población estaba formada por 35 niños, con edades comprendidas entre los 4 y los 5 años. Se utilizó una guía de observación como instrumento y la observación como método de recogida de datos. Según los resultados del primer pretest de la fase de diagnóstico, el 39% de los niños tenían habilidades sociales de nivel “principiante”. Sin embargo, los resultados de la prueba posterior revelaron que el 56% de los participantes alcanzaron un nivel “sobresaliente” tras la realización de las actividades colaborativas, lo que demuestra una notable mejora. Esta mejora se vio respaldada por los resultados estadísticos, que mostraron que la dinámica colaborativa empleada durante el estudio tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades interpersonales de los niños, favoreciendo su capacidad para interactuar y colaborar con sus compañeros de forma más exitosa (valor p fue de 0,000).

El objetivo principal de un estudio realizado por Guerra (2019) fue evaluar el impacto de las actividades cooperativas en el desarrollo de habilidades interpersonales en niños de cuatro años. Se empleó la técnica de observación estructurada como instrumento principal para la recogida de datos en un enfoque cuantitativo que se definió a nivel experimental. Se empleó una escala de estimación como herramienta para evaluar varios aspectos del desarrollo social de los niños. Según los resultados preliminares, el 32% de los niños se encontraba en el nivel “en proceso” y el 68% en el nivel “principiante” en el momento del examen inicial. Los resultados del examen de salida, sin embargo, demostraron un cambio sorprendente tras la introducción de las actividades colaborativas: sólo el 11% de los alumnos seguía en el nivel «en proceso», mientras que el 47% había alcanzado el nivel “conseguido” y el 42% el nivel “sobresaliente”. En resumen, los resultados demostraron que el uso de dinámicas colaborativas como método de enseñanza ayudaba en gran medida al desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos de cuatro años.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Juego cooperativo

1.2.1.1. Definición.

Según Flores et al. (2024), el juego cooperativo emerge como una herramienta esencial para el fortalecimiento de las habilidades sociales, ya que este tipo de actividad fomenta interacciones grupales que promueven valores como la solidaridad, la empatía y la comunicación efectiva. Además, al centrarse en objetivos comunes, los participantes desarrollan competencias clave, como la escucha activa y la gestión emocional, fundamentales para una convivencia armoniosa. De este modo, el juego cooperativo se consolida no sólo como una estrategia pedagógica, sino también como un medio para generar experiencias de aprendizaje significativas y éticas en entornos educativos.

Además de apoyar el aprendizaje cognitivo, este tipo de juego fomenta actitudes y valores que refuerzan la dedicación a problemas globales, y anima a los estudiantes a participar en actividades cooperativas para realizar un examen crítico y, a través de la interacción entre iguales, pueden replantear sus conocimientos y acciones en torno a la sostenibilidad. De este modo, los juegos cooperativos sirven de escenario donde el contacto social facilita el desarrollo de un aprendizaje holístico, en el que los factores medioambientales se incluyen en las lecciones (Garay-Mantilla et al., 2020).

Cárdenas et al. (2020), por su parte, destacan el valor de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar pues, estos juegos han demostrado tener éxito en la disminución de conductas agresivas y en la promoción de habilidades como la cooperación y la negociación cuando se utilizan como estrategia didáctica en el aula. El objetivo es fomentar la cohesión del grupo y el aprendizaje colectivo a través de actividades que incluyan a todos los miembros sin excluirlos.

Por el contrario, Castillo et al. (2014) destacan que su uso permite a los alumnos asimilar principios básicos como la empatía, el compañerismo y la solidaridad ya que, las actividades cooperativas, a diferencia de los juegos competitivos, ponen el acento en el fomento de relaciones amistosas y en la promoción de una convivencia basada en la comunicación y la confianza. Del mismo modo, el crecimiento de estas dinámicas en las aulas fomenta una reconfiguración pedagógica que antepone el desarrollo integral de los alumnos, atendiendo a las demandas de un mundo cada vez más variado y vinculado.

Desde un ángulo diferente, Rodríguez-Montes (2021) destaca la importancia del juego cooperativo para combinar habilidades cognitivas como las matemáticas con habilidades físicas en el mismo entorno de aprendizaje. Según este paradigma, se crea un ambiente cooperativo que favorece el aprendizaje tanto individual como grupal gracias a la

interdependencia positiva entre los participantes, aspecto crucial en este tipo de juegos; por tanto, estos juegos son una técnica de instrucción transversal que puede combinar aspectos cognitivos, sociales y motrices, ya que no sólo maximizan las capacidades lógicas y matemáticas de los alumnos, sino que también desarrollan habilidades sociales como la colaboración y la comunicación eficaz.

En el ámbito de la educación infantil, Cuesta-Cañadas et al. (2016) señalan que los juegos cooperativos tienen un gran impacto en el desarrollo de las habilidades psicomotoras, el control postural y la coordinación visomotora en el contexto de la educación infantil. Además, estos juegos fomentan las relaciones interpersonales positivas entre los niños estimulando las habilidades sociales y emocionales. Como en estas actividades no hay competición, puede crearse un entorno inclusivo e inspirador en el que todos los participantes colaboren para alcanzar objetivos comunes. Además de promover el desarrollo integral de los niños, este método defiende principios morales como el respeto y la solidaridad, necesarios para la cooperación pacífica tanto en el aula como en la sociedad en general.

Por último, pero no menos importante, Arévalo-Sánchez (2016) sugiere los juegos cooperativos como un sustituto para fomentar la paz general en entornos educativos afectados por conflictos sociales y culturales. Los juegos cooperativos se sugieren en este método como un medio para promover la armonía y reducir los conflictos interpersonales. Al poner el bienestar del grupo en primer lugar, estos ejercicios permiten a los estudiantes considerar formas no violentas de resolver problemas y enfatizan lo crucial que es involucrar a las familias en estas relaciones.

1.2.1.2. Dimensiones.

La idea de juego cooperativo puede dividirse en tres pilares principales, según Itusaca (2019): cooperación, participación y diversión. A pesar de su aparente simplicidad, estos

componentes sirven de base para un tipo de compromiso lúdico que va más allá de la mera diversión y se convierte en un instrumento importante para el crecimiento social y emocional de los participantes.

- **Cooperación**

Uno de los pilares del juego cooperativo es la cooperación, que se define por la forma en que los participantes trabajan juntos para lograr objetivos compartidos. Según, Itusaca (2019) afirma que esta dimensión cultiva habilidades para la resolución colectiva de problemas y la ejecución de actividades a través de interacciones mutuamente beneficiosas. En este proceso, el trabajo en equipo se fortalece como estrategia para convertir reacciones de confrontación en positivas durante este proceso. Además, la colaboración en estos juegos fomenta un ambiente de apoyo en el que los niños aprenden a apreciar los esfuerzos de los demás y desarrollan un sentimiento de responsabilidad y camaradería grupal.

- **Participación**

Según Itusaca (2019), esta dimensión evalúa la capacidad de la persona para contribuir a la solución de los problemas del grupo, además de su capacidad para ser miembro del mismo. Cada integrante que participa activamente se siente un miembro vital del grupo, creando un ambiente de confianza mutua e implicación recíproca. En este sentido, se crea una atmósfera acogedora que garantiza a todos la oportunidad de ser escuchados y de trabajar juntos en pie de igualdad.

- **Diversión**

El desarrollo social y emocional de los niños se beneficia enormemente del aspecto lúdico de los juegos cooperativos. El uso de estas dinámicas lúdicas no solo mejora las interacciones sociales, sino que permite a los participantes disfrutar de un ambiente libre de

rechazo o ansiedad por el fracaso, afirma Itusaca Beltrán (2019). Los vínculos afectivos de los niños se fortalecen con este enfoque lúdico, que además potencia su motivación y deleite y fomenta conductas prosociales dentro y fuera del aula. Por lo tanto, divertirse sirve para fortalecer los lazos cooperativos y afectivos, además de ser un fin en sí mismo.

1.2.1.3. Teoría del juego de Johan Huizinga.

Según Reyes-Rodríguez (2021), el juego está lejos de ser un pasatiempo sin sentido, sino una experiencia llena de profundidad y significado porque permite escapar de la rutina cotidiana y entrar en un lugar de libertad donde las reglas y los objetivos son creados por los propios jugadores. El carácter autónomo y autotélico del juego, es decir: su finalidad independiente de objetivos externos, se deriva de este acto de producción simbólica. Como resultado, el juego es a la vez serio y desenfadado, lo que permite a los jugadores experimentar una entrega total y, al mismo tiempo, explorar y divertirse.

Además, Huizinga sostiene que el juego tiene una función formativa en la cultura, ya que ha sido un catalizador para el desarrollo de instituciones sociales y culturales desde la prehistoria, cuando nacieron los primeros ejemplos de poesía, música, danza y normas de convivencia. Por tanto, el juego sirve de base para la cohesión social y el desarrollo de las sociedades humanas, sirviendo de germen de la civilización. El orden intrínseco que proporcionan los juegos sienta incluso las bases de conceptos básicos como el derecho y las normas sociales, transformando esta actividad lúdica en un medio de educación grupal (Pérez Parejo, 2010).

A la inversa, el juego da a las personas la oportunidad de experimentar con roles y circunstancias en un entorno simbólico sin sacrificar su carácter moral ni la realidad cotidiana ya que, la dramatización de los adultos es un ejemplo de cómo el juego ayuda a los más pequeños a expresar sus emociones, desarrollar sus habilidades sociales y desarrollar su

creatividad, como señala Pérez (2010). Además de ser divertidas, estas actividades ayudan a prepararse para los obstáculos de la vida, enseñándoles a cooperar con los demás, a superar problemas y a tomar decisiones.

Huizinga también hace hincapié en la importancia de las reglas del juego, que son aceptadas y respetadas por los jugadores en lugar de ser impuestas desde fuera, por lo que esta característica apoya la noción de que el juego es un entorno estructurado y ordenado en el que la libertad coexiste con las reglas establecidas por el grupo; en este caso, las reglas no restringen el juego, sino que lo enmarcan y le dan un propósito, fomentando el compromiso de los jugadores y garantizando la continuidad del acto lúdico (Silva, 2018).

Por último, como el juego es un medio para escapar de las limitaciones de la vida cotidiana y entrar en un reino paralelo donde todo es concebible, el juego también tiene un valor simbólico que va más allá de su aplicación inmediata. El potencial transformador del juego se deriva de su carácter simbólico, que permite a las personas reinterpretar su realidad y descubrir nuevas formas de interactuar con los demás y con el mundo (Reyes-Rodríguez, 2021).

1.2.2. Desarrollo social

1.2.2.1. Definición.

Huanca (2008) afirma que el desarrollo social comienza en los primeros meses de vida y progresa a lo largo del tiempo mediante gestos, ruidos y acciones pues, a medida que el niño se desarrolla, el lenguaje verbal y el juego simbólico amplían su conjunto de habilidades, fomentando la cooperación, la empatía y el respeto por los demás. Estas habilidades fundacionales, como la sonrisa social o el contacto visual, son esenciales para crear vínculos afectivos e interacciones significativas. Además de potenciar la socialización,

este proceso sirve como marcador crucial para identificar posibles problemas de desarrollo social, lo que permite tratamientos rápidos en situaciones de anomalías.

Según Velasco-Rust et al. (2017), el desarrollo social en los primeros años de vida está fuertemente relacionado con el desarrollo de habilidades como la comunicación, las habilidades motoras y la capacidad de relacionarse con compañeros y adultos. Esto está respaldado por la teoría evolutiva ya que, en esta etapa, los niños comienzan a adquirir habilidades como la regulación emocional, la expresividad emocional y el cumplimiento de las normas sociales. Además de fomentar la independencia individual, estas habilidades son necesarias para construir relaciones saludables y contribuir plenamente a las actividades grupales.

El entorno educativo es fundamental para el desarrollo y fortalecimiento del desarrollo social ya que, según Irausquín et al. (2016), los proyectos grupales y las interacciones en el aula brindan a los estudiantes la oportunidad de practicar habilidades como la comunicación efectiva, el compromiso y la resolución de conflictos. Los maestros también sirven como modelos a seguir, fomentando virtudes como el trabajo en equipo y el respeto. Estas habilidades se fortalecen mediante el uso de metodologías de enseñanza que incorporan actividades divertidas y cooperativas, equipando a los estudiantes para enfrentar futuros obstáculos sociales y profesionales.

Por otro lado, Suárez y Vélez (2018) destacan que aspectos como la afectividad, la comunicación y los estilos de crianza influyen en cómo los niños aprenden a controlar sus emociones e interactuar con los demás en el entorno familiar. Por ejemplo, la confianza y la capacidad de los niños para expresar emociones agresivas se fomentan en un entorno familiar afectuoso y una comunicación abierta. Además, las creencias y los patrones de conducta de

los padres tienen un efecto duradero en cómo los niños desarrollan habilidades como la empatía, la colaboración y la tolerancia.

Conforme a Uribe (2004), el desarrollo social que se aprende en el ámbito familiar y educativo es esencial para crear sociedades cohesionadas y participativas ya que, estas habilidades, que son esenciales para superar las dificultades de la convivencia y promover la unidad entre los miembros de una comunidad, incluyen la comunicación eficiente, la cooperación y el respeto a la diferencia.

Según Betina y Contini (2009), el aprendizaje social temprano ayuda a los niños a desarrollar y fortalecer habilidades sociales, como la colaboración, la interacción placentera y la expresión emocional. Estas habilidades son cruciales para superar obstáculos, así como para fortalecer el sentimiento de autoestima y pertenencia en situaciones difíciles.

Finalmente, Galindo (2009) afirma que las instituciones educativas deben priorizar la formación integral de los estudiantes, fomentando virtudes como la empatía, la tolerancia y el respeto por la variedad, además de impartir información académica. El aprendizaje de estas habilidades puede ser facilitado mediante la implementación de programas que incorporen dinámicas de grupo y actividades cooperativas. Además, se destaca que un enfoque basado en los derechos humanos permite brindar un entorno inclusivo en el que cada estudiante pueda alcanzar su máximo potencial y desempeñar un papel activo en la sociedad.

1.2.2.2. Dimensiones.

De acuerdo a Arrieta (2020), el desarrollo social se manifiesta a través de diversas dimensiones que son fundamentales para la interacción humana. Entre estas dimensiones, destacan:

- **Relaciones intrapersonales**

Son un componente crucial del desarrollo social que permite a las personas formar vínculos estrechos con ellas mismas. Estos vínculos sugieren la capacidad de las personas para comprenderse, valorarse y controlarse a nivel interno, lo que incluye reflexionar sobre sus sentimientos, ideas y acciones (Arrieta, 2020). Dado que permite a los niños establecer un sentido sólido de quiénes son y dónde encajan en el mundo, esta dimensión, que surge desde el comienzo mismo de la vida, sirve como base para la identidad personal. También ayudan en el proceso de autorregulación, que es esencial para enfrentar las dificultades del entorno y adaptarse a las expectativas sociales.

- **Relaciones interpersonales**

Estas conexiones son fundamentales para el desarrollo de la convivencia, según el estudio de Arrieta (2020), ya que implican la capacidad de involucrarse en dinámicas sociales con respeto, empatía y comunicación efectiva. Los niños que tienen interacciones interpersonales tienen mayor capacidad de integrarse a la comunidad porque pueden aprender normas sociales, trabajar juntos y formar vínculos afectivos. De igual forma, este tipo de interacción fomenta el desarrollo de habilidades necesarias para la colaboración, la resolución de conflictos y la construcción de redes sociales sólidas, todas ellas fundamentales para sobrevivir en sociedad.

1.2.2.3. Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura.

Según Bandura, el aprendizaje se produce a través de procesos de modelado y observación, en los que las personas adquieren hábitos al observar a los demás, en particular cuando dichos actos tienen resultados favorables. Este método, al que Bandura se refiere como aprendizaje vicario, destaca que el aprendizaje puede producirse simplemente observando a los demás y comprendiendo los efectos de sus actividades; no se requiere la experiencia directa de los resultados (Arriaga-Ramírez et al., 2006).

Asimismo, Bandura distinguió cuatro etapas esenciales en este proceso: motivación, atención, retención y réplica. En primer lugar, la capacidad del observador para concentrarse en el modelo determina la atención. Después, las conductas observadas se retienen en la memoria (retención), se replican en actos similares (reproducción) y, por último, la conducta practicada y consolidada es impulsada por la motivación (Manik et al., 2022).

Según Amsari et al. (2024), los niños en entornos educativos adquieren actitudes y valores al observar a sus compañeros y maestros, además de la información académica. Este procedimiento enfatiza la importancia del entorno educativo como entorno de aprendizaje holístico que integra elementos sociales, emocionales y cognitivos.

La hipótesis del aprendizaje social, a su vez, tiene implicaciones significativas para el tema de la educación ya que, según Bandura, el modelado puede emplearse deliberadamente para fomentar el aprendizaje significativo. Al observar cómo otros manejan actividades comparables, Rodríguez-Rey y Cantero-García (2020) enfatizan cómo el aprendizaje vicario ayuda a las personas a dominar habilidades complicadas como la autorregulación o la resolución de problemas.

Dado que los modelos no solo imparten habilidades prácticas, sino también normas y valores sociales, el aspecto ético del aprendizaje social es igualmente crucial. Conforme a Sanabria (2008), el modelado en la vida temprana se lleva a cabo principalmente por la familia y la escuela, que dan un ejemplo de comportamiento moral y social que los niños pueden imitar. Esto respalda la idea de que el aprendizaje social es un evento profundamente relacional y moral, más que un mero procedimiento técnico (Villagómez-Cabezas et al., 2023).

II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Diseño de investigación

Este estudio se enmarcó en la categoría de investigación aplicada, que tiene como objetivo resolver un problema práctico particular utilizando la información científica recopilada. El uso de los resultados de investigaciones anteriores o teóricas para abordar problemas particulares en contextos del mundo real es lo que Arias (2020) define como investigación aplicada. Además, el objetivo de esta línea es crear e implementar ideas o soluciones viables que aborden ciertos requisitos ambientales.

Además, el presente estudio optó por un enfoque cuantitativo ya que, según Hernández y Mendoza (2018), el método de investigación cuantitativo combina herramientas estadísticas y procedimientos sistemáticos de recolección y análisis de datos, con énfasis en la evaluación objetiva de los fenómenos. Esta estrategia, que se sustenta en la cosmovisión positivista, se centra en la cuantificación y validación de hipótesis generadas mediante el enfoque hipotético-deductivo. En este sentido, el método cuantitativo permite identificar patrones de comportamiento mediante el uso de datos numéricos y un análisis estadístico exhaustivo, arrojando resultados verificables y repetibles (Carhuancho et al., 2019).

Asimismo, se utilizó un diseño experimental con el fin de establecer una relación de causa y efecto entre las variables en estudio. Este diseño se define como la manipulación deliberada de una o más variables independientes para ver cómo afectan a una o más variables dependientes, de acuerdo con las recomendaciones realizadas por Álvarez (2020).

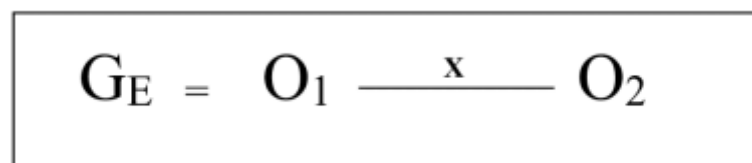
Del mismo modo, dentro del marco del diseño experimental se abordó el diseño preexperimental ya que, según Arias y Covinos (2021), este tipo de diseño resulta especialmente útil en etapas iniciales de investigación, donde el objetivo es obtener datos preliminares sobre la efectividad de una intervención. En este sentido, se permitió evaluar de

manera sencilla y rápida el impacto de las actividades de aprendizaje implementadas en los participantes, sin requerir un control experimental riguroso.

Por otro lado, con el fin de develar las razones subyacentes a los fenómenos estudiados, este trabajo adoptará un nivel explicativo. Siguiendo los lineamientos propuestos por Castro et al. (2020), el objetivo primordial de esta investigación es trascender la mera descripción de los hechos para adentrarse en la comprensión de las relaciones causales entre las variables involucradas.

Figura 1

Esquema del diseño preexperimental



Donde:

GE = Grupo Experimental

O₁ = Pre test al grupo

O₂ = Post test al grupo

X = Aplicación de las actividades de aprendizaje al grupo experimental

2.2.Población y muestra

2.2.1. Población

Según Arias y Covinos (2021), el concepto de “población” en la investigación hace referencia al conjunto completo de individuos, objetos, eventos o fenómenos que comparten atributos específicos y que constituyen el foco de estudio; en otras palabras, incluye a todos los elementos a los que se desea aplicar los hallazgos de la investigación.

En el contexto científico, este término se refiere al total de elementos que poseen las características definidas por el investigador, siendo la fuente de la cual se extraerá la muestra para el análisis. La delimitación precisa de la población es crucial, ya que influye directamente en la validez y la posibilidad de generalizar los resultados obtenidos en el estudio (Carhuacho et al., 2019).

La unidad de análisis de esta investigación estuvo conformada por 25 niños y niñas de cinco años, pertenecientes al nivel inicial de la I.E.P. "Virgen del Rosario" en Lima. Esta población fue seleccionada estratégicamente para explorar las variables relacionadas con el desarrollo social en un contexto educativo específico.

2.2.2. Muestra

La muestra, que es un subconjunto de la población, se elige con cuidado para captar los rasgos clave del grupo más grande. El objetivo de este proceso de selección, según Ñaupas et al. (2018), debería ser garantizar que los hallazgos de la muestra puedan extrapolarse a toda la población de interés.

Además, la selección de la técnica de muestreo es una opción esencial en cada estudio, ya que afecta directamente a la representatividad de los hallazgos. El objetivo principal de los procedimientos de muestreo, según Hernández y Mendoza (2018), es garantizar que todos los componentes de la población tengan las mismas posibilidades de ser incluidos en la muestra. Para reducir los sesgos y garantizar que los resultados sean aplicables a toda la población, el proceso de selección debe ser aleatorio.

En este estudio, se empleó un muestreo no probabilístico tipo censal, el cual consiste en la inclusión de todos los elementos de la población en el análisis. Esta técnica resulta especialmente adecuada cuando la población es de tamaño reducido o cuando existen recursos suficientes para recolectar datos de todos los individuos; a su vez, garantiza la

representatividad de los resultados y permite realizar inferencias sobre la población completa sin necesidad de recurrir a técnicas de muestreo probabilístico (Arias & Covinos, 2021).

Se seleccionó una muestra de 25 alumnos de cinco años de edad matriculados en el primer nivel de la Institución Educativa Particular “Virgen del Rosario” de Lima, con el fin de evaluar los marcadores de desarrollo social en preescolares.

2.3. Técnicas e instrumentos

2.3.1. Técnica

En el presente estudio, se eligió como técnica la observación no participante pues, es un proceso en el que el investigador no tiene conocimiento de las actividades del grupo observado, limitándose a captar de manera objetiva y sin intervención directa las conductas y situaciones relevantes para el estudio (Ñaupas et al., 2018). En ese sentido, esta técnica se utilizó en este estudio para recabar información precisa y sistemática sobre el fenómeno estudiado. Además, este método preservó la validez de los datos recabados al permitir obtener información sin que el investigador altere o interfiera en el curso de los acontecimientos (Arias, 2020).

2.3.2. Instrumento

Como instrumento de recolección de datos, se utilizó una lista de cotejo, la cual según Carhuancho et al. (2019) se caracteriza por su estructura organizada y su capacidad para evaluar la presencia o ausencia de conductas específicas, habilidades, o indicadores previamente establecidos. Este instrumento consistió en un formato estructurado que permitió al investigador verificar de manera secuencial y ordenada los elementos observados, asegurando la fiabilidad y validez de los datos obtenidos (Hernández y Mendoza, 2018).

En este estudio, se utilizó como instrumento de medición una lista de cotejo adaptada de Arrieta (2020). Esta herramienta, diseñada para evaluar el desarrollo social en niños de

edad preescolar, consta de 26 ítems agrupadas en dos dimensiones principales: intrapersonal e interpersonal. La primera dimensión evalúa aspectos como el autoconocimiento, la autoestima y la autoregulación emocional, mientras que la segunda dimensión se centra en las habilidades sociales, la empatía y la resolución de conflictos.

Asimismo, para obtener una mejor interpretación de los resultados se han definido niveles que clasifican el puntaje obtenido, permitiendo una evaluación clara y precisa del cumplimiento en cada dimensión y en el total del instrumento. A continuación, se detallan los niveles y rangos correspondientes para cada sección evaluada.

Tabla 1

Niveles y rangos de la lista de cotejo

Dimensión	En inicio	En proceso	Logrado
Dimensión 1 (12 ítems)	0 – 4 puntos	5 – 8 puntos	9 – 12 puntos
Dimensión 2 (12 ítems)	0 – 4 puntos	5 – 8 puntos	9 – 12 puntos
Escala general	0 – 8 puntos	9 – 17 puntos	18 – 26 puntos

Por otro lado, se utilizó un minucioso procedimiento de juicio de expertos para establecer la validez de la lista de verificación. Los maestros con experiencia especializada en educación evaluaron la aplicabilidad, relevancia y claridad de cada elemento. Debido a que los elementos de la lista de verificación reflejan adecuadamente las características teóricas del constructo y son pertinentes al entorno educativo, los resultados del proceso demostraron que la lista de verificación es adecuada para evaluar el desarrollo social en niños pequeños matriculados en educación infantil temprana. Por último, investigaciones anteriores han documentado altos índices de confiabilidad, lo que garantiza la consistencia interna del instrumento.

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados

3.1.1. Análisis descriptivo

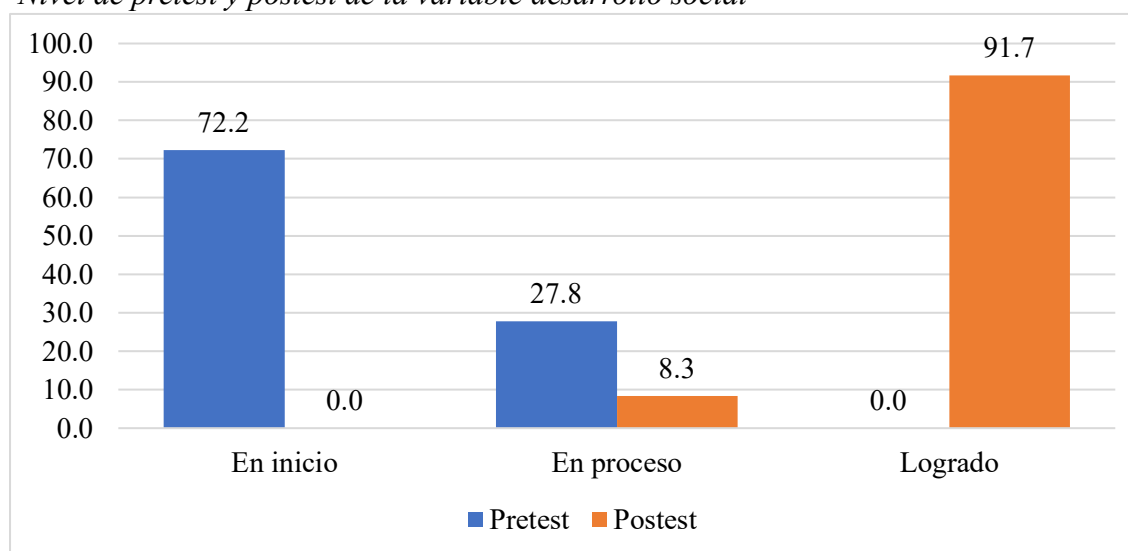
Tabla 2

Nivel de pretest y posttest de la variable desarrollo social

Nivel	Pretest		Posttest	
	n	%	n	%
En inicio	18	72.2	0	0.0
En proceso	7	27.8	2	8.3
Logrado	0	0	23	91.7
Total	25	100.0	25	100.0

Figura 2

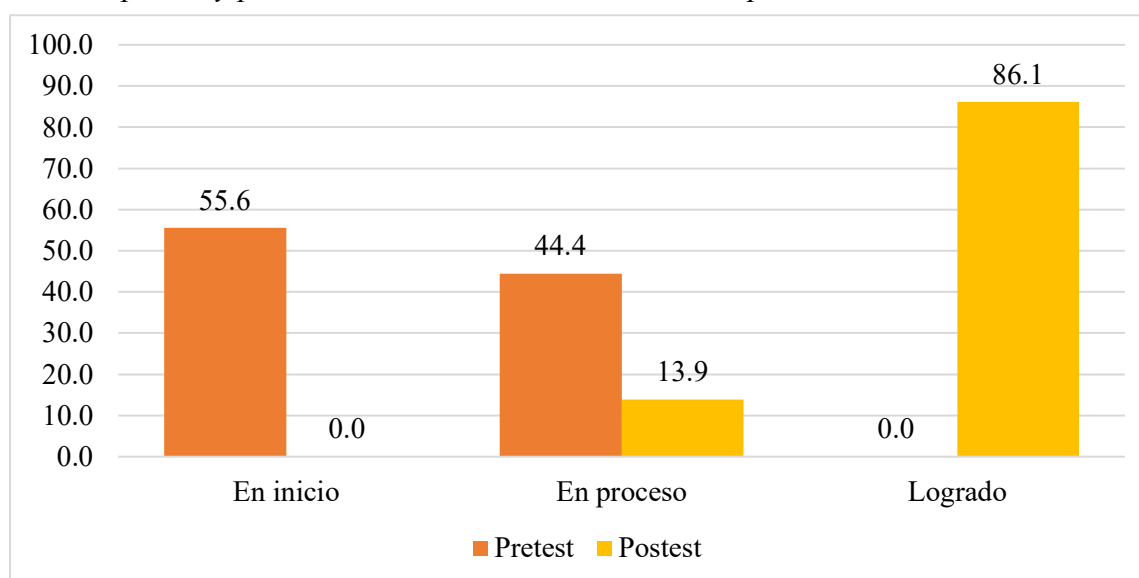
Nivel de pretest y posttest de la variable desarrollo social



Según los datos reflejados en la tabla 2 y la figura 2, en la evaluación inicial de la variable desarrollo social (pretest), el 72.2% de los estudiantes de cinco años se ubicaba en el nivel de inicio, mientras que el 27.8% se encontraba en el nivel en proceso. No obstante, tras la implementación de las sesiones de aprendizaje, los resultados del posttest revelaron una notable mejora en el desarrollo social: el 91.7% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado, y únicamente el 8.3% permaneció en el nivel en proceso.

Tabla 3*Nivel de pretest y posttest de la dimensión relaciones intrapersonales*

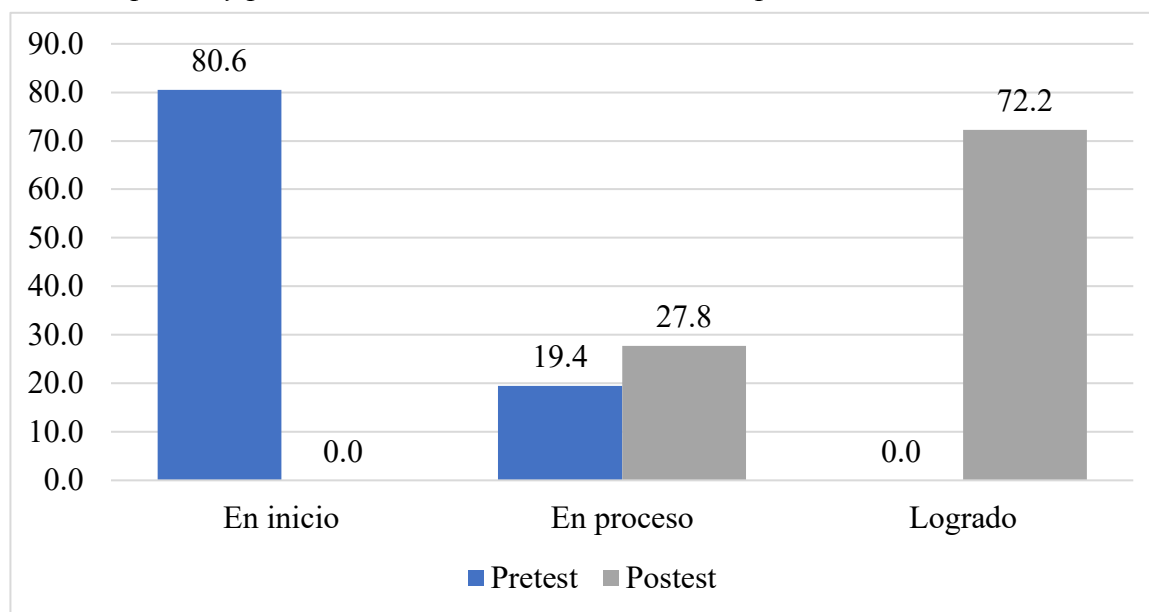
Nivel	Pretest		Posttest	
	n	%	n	%
En inicio	14	55.6	0	0.0
En proceso	11	44.4	3	13.9
Logrado	0	0.0	21	86.1
Total	25	100.0	25	100.0

Figura 3*Nivel de pretest y posttest de la dimensión relaciones intrapersonales*

La información presentada en la tabla 3 y la figura 3 permite observar que, en la evaluación inicial de la dimensión relaciones intrapersonales (pretest), el 55.6% de los estudiantes de cinco años se encontraban en el nivel de inicio, mientras que el 44.4% alcanzaba el nivel en el proceso. Sin embargo, tras la implementación de las sesiones de aprendizaje, se evidencia una notable mejoría en el posttest: el 86.1% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado, y solo el 13.9% permaneció en el nivel.

Tabla 4*Nivel de pretest y posttest de la dimensión relaciones interpersonales*

Nivel	Pretest		Posttest	
	n	%	n	%
En inicio	20	80.6	0	0.0
En proceso	5	19.4	7	27.8
Logrado	0	0.0	18	72.2
Total	25	100.0	25	100.0

Figura 4*Nivel de pretest y posttest de la dimensión relaciones interpersonales*

Los datos consignados en la tabla 3 y la figura 3 permiten advertir que, en la evaluación inicial de la dimensión de relaciones interpersonales (pretest), el 80.6% de los estudiantes de cinco años se ubicaban en el nivel de inicio, en tanto que el 19.4% se encontró en el nivel en proceso. No obstante, después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, los resultados obtenidos en el posttest reflejan una mejora significativa: el 72.2% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado, mientras que únicamente el 27.8% permaneció en el nivel en proceso.

3.1.2. *Análisis inferencial*

3.1.2.1. Prueba de normalidad.

Tabla 5

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Desarrollo social pretest	.948	25	.000
Relaciones intrapersonales pretest	.996	25	.000
Relaciones interpersonales pretest	.932	25	.000
Desarrollo social posttest	.974	25	.000
Relaciones intrapersonales posttest	.945	25	.000
Relaciones interpersonales posttest	.973	25	.000

Con el fin de seleccionar la prueba estadística más adecuada para analizar los cambios en la variable de estudio y sus dimensiones, se llevó a cabo un análisis previo de normalidad. La prueba de Shapiro-Wilk, indicada para muestras pequeñas como la nuestra (N=25), reveló que los datos obtenidos tanto en el pretest como en el posttest no siguen una distribución normal. En consecuencia, se optó por la prueba no paramétrica de Wilcoxon para comparar las medias de ambos grupos, ya que esta prueba no asume la normalidad de los datos. Además, este procedimiento estadístico garantiza la robustez de los resultados y permite realizar inferencias válidas sobre los cambios producidos en la variable de estudio.

3.1.2.2. Prueba de hipótesis.

Hipótesis general:

Hi: El juego cooperativo como herramienta pedagógica influye significativamente en el desarrollo social en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, Lima, 2024.

Ho: El juego cooperativo como herramienta pedagógica no influye significativamente en el desarrollo social en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, Lima, 2024.

Criterios de decisión estadística

- Si $p \text{ valor} > (0.05)$ se rechaza la H_i
- Si $p \text{ valor} < (0.05)$ se rechaza la H_o

Tabla 6

Prueba de Wilcoxon del pretest y posttest de la variable desarrollo social

Desarrollo social pretest- posttest	
Z	-4.987 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Los resultados obtenidos en el análisis estadístico, presentados en la Tabla 5, revelan una diferencia estadísticamente significativa ($p < 0.05$) entre los puntajes obtenidos en el pretest y el posttest, al aplicar la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Estos hallazgos permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar que la implementación de juegos cooperativos como estrategia pedagógica ha tenido un impacto positivo y significativo en el desarrollo social de los niños de la I.E.P. “Virgen del Rosario”.

3.2. Discusión

En el análisis para el objetivo general, el test de Wilcoxon arrojó una significación estadística ($p < 0,05$) en el análisis lo que pretende determinar el impacto del juego cooperativo en el desarrollo social de los niños. Esto confirma que la intervención mejoró las habilidades sociales de los estudiantes y demostró cómo el juego cooperativo mejoró la colaboración y el compromiso de los estudiantes al tiempo que fomentó aumentos significativos en los niveles de desarrollo social. Además, descriptivamente, el 72,2% de los alumnos se encontraban en el nivel “principiante” antes de la intervención, lo que indica una deficiencia en habilidades sociales fundamentales para su edad. Además, el 27,8% de los estudiantes se encontraban en el nivel “en proceso”, lo que significa que, si bien aún no habían alcanzado un nivel completo de competencia, algunos estudiantes ya habían comenzado a adquirir habilidades sociales específicas. Los datos posteriores a la prueba revelaron una mejora significativa después de la intervención: el 91,7% de los estudiantes alcanzaron el nivel “logrado”, lo que indica que la gran mayoría de los niños pudieron adquirir habilidades sociales avanzadas como empatía, respeto y cooperación con sus compañeros.

Los resultados de este estudio son consistentes con un estudio de Pastor (2024) que encontró que el 88% de sus estudiantes demostraron una mejora significativa en la comunicación y la empatía tras la implementación de actividades colaborativas, con un índice de influencia del 90,4% en estas competencias. Esto sugiere que las actividades colaborativas no solo promueven la interacción infantil, sino que también crean un ambiente donde la cooperación y el respeto se consolidan como valores esenciales para la convivencia. En una línea similar, Bonilla (2024) encontró que la cohesión grupal aumentó en un 85% tras la participación de los estudiantes en actividades cooperativas, destacando que el 78% de los niños mejoraron en gran medida su capacidad para la resolución amistosa de disputas.

La teoría del aprendizaje social de Bandura, que sostiene que los niños adquieren habilidades sociales al observar y copiar acciones de su entorno, proporciona una explicación teórica de estos hallazgos (Sanabria, 2008) pues, los estudiantes pueden ver y emular el respeto, la empatía y la colaboración durante las actividades de juego cooperativo, internalizando estos valores mediante la práctica constante. La teoría del juego de Huizinga, por otro lado, sostiene que el juego cumple una función estructurante en la vida social al ofrecer un entorno seguro en el que los niños pueden experimentar y practicar reglas de coexistencia (Pérez, 2010).

En cuanto al primer objetivo específico, que era determinar el nivel de desarrollo social de los estudiantes antes de la intervención, los resultados del pretest revelaron que el 72,2% de los niños se encontraban en el nivel "inicio", lo que indica una deficiencia pronunciada en habilidades sociales fundamentales. Estos alumnos tenían dificultades en áreas como la empatía, el trabajo en equipo y la comunicación. Además, el 27,8% de los alumnos se encontraban en el nivel "en progreso", lo que significa que, si bien no alcanzaron el nivel previsto para su edad, algunos ya tenían una base parcial en habilidades sociales.

Este resultado está en línea con el de Mamani (2022), quien descubrió que el 39% de los estudiantes jóvenes en educación temprana tienen habilidades sociales rudimentarias antes de participar en actividades cooperativas. Además, se observa que estos niños tienen dificultades para adaptarse a las actividades grupales y solo muestran empatía parcialmente, lo que es indicativo de una falta de exposición a oportunidades de trabajo en equipo organizado.

La teoría del aprendizaje social de Bandura, que destaca que los niños adquieren habilidades sociales e ideales prosociales al observar y copiar a las personas de su entorno, explica teóricamente este resultado (Sanabria, 2008). En ese sentido, los estudiantes no

pueden aprender patrones de conducta prosocial en entornos carentes de dinámicas colaborativas, lo que dificulta su capacidad de crecer en empatía, respeto y colaboración.

En cuanto al segundo objetivo específico, que consistía en aplicar sesiones de aprendizaje centradas en el juego cooperativo, la intervención se centró en actividades que promovieran la cooperación y el trabajo en equipo al exponer a los niños a escenarios en los que debían trabajar juntos, compartir responsabilidades y resolver problemas en grupo. Con el uso de esta táctica, los niños pudieron fortalecer la empatía, el compañerismo y el respeto en un ambiente distendido y acogedor, además de perfeccionar sus habilidades sociales.

En este sentido, investigaciones como la de Pastor (2024), que utilizó juegos cooperativos y observó una mejora en habilidades como la empatía y la cooperación, avalan los efectos beneficiosos de las sesiones de aprendizaje basadas en juegos cooperativos, y concluyó que los niños eran capaces de interiorizar valores de respeto y convivencia al experimentar directamente las ventajas de trabajar en equipo y participar en actividades grupales. Además, este resultado está en línea con el estudio de Guerra (2019), que demostró que los juegos cooperativos crean un ambiente de aula más pacífico al reducir los conflictos y brindar a los niños un sentimiento de comunidad.

Desde un punto de vista teórico, la teoría del juego de Huizinga ofrece una base sólida para comprender los beneficios que los juegos cooperativos tienen para el desarrollo social de los niños. A continuación, sostiene que el juego es una actividad esencial en la formación de la cultura y la socialización, ya que brinda a los niños la oportunidad de experimentar roles, normas y valores en un entorno que promueve la libertad de expresión (Da Silva, 2018). De esta manera, las sesiones de juego cooperativo sirven como plataforma para el aprendizaje, así como un lugar donde los niños pueden obtener una comprensión profunda de ideas como el respeto y la ayuda mutua, que son fundamentales para la convivencia pacífica.

Por último, pero no por ello menos importante, los resultados de la prueba posterior mostraron que el 91,7% de los niños alcanzó el nivel “logrado” en el tercer objetivo en particular, que era determinar el nivel de desarrollo social después de la intervención, mientras que el 8,3% se mantuvo en el nivel “en progreso”. Esta gran proporción de alumnos en el nivel “logrado” indica que la mayoría de los niños adquirieron habilidades sociales avanzadas, demostrando una mejor capacidad para la interacción educada, el trabajo en equipo y la empatía con sus compañeros.

Este resultado está en línea con la investigación de Bonilla (2024), que encontró que la cohesión grupal mejoró en un 78% y las habilidades de resolución de conflictos crecieron en un 85% como consecuencia de las actividades colaborativas. Además, Bonilla (2024) sostiene que las actividades cooperativas brindan un ambiente atractivo en el que los niños pueden adquirir y perfeccionar sus habilidades de convivencia, promoviendo así el crecimiento de actitudes prosociales y conexiones beneficiosas. En una línea similar, Pavez y Pavez (2022) descubrieron que los juegos cooperativos aumentan la participación de los estudiantes y el sentido de pertenencia en el aula, y el 80% de los estudiantes mostraron un aumento en su disposición a trabajar juntos y apoyar a sus compañeros de clase después de las actividades en equipo.

Sin embargo, según la teoría del aprendizaje social de Bandura, los niños adquieren habilidades y valores sociales al observar a otras personas y recibir elogios (Sanabria, 2008). Por el contrario, la teoría de Huizinga enfatiza que el juego es una actividad formativa en la que los niños experimentan con los roles y las convenciones sociales en un entorno de creatividad y libertad (Rivero, 2016). En ese sentido, se afirma que el juego cooperativo ofrece a los niños un entorno en el que pueden poner en práctica ideales como la responsabilidad compartida y la colaboración, lo que les permite asimilar estas ideas de una manera significativa y práctica.

CONCLUSIONES

Se determinó que el uso de juegos cooperativos tuvo un impacto sustancial en el desarrollo social de los estudiantes, confirmándose estadísticamente la mejoría mediante la prueba de Wilcoxon ($p < 0,05$). Este hallazgo implica que el juego cooperativo es una táctica útil para potenciar las habilidades sociales fundamentales, fomentando un ambiente respetuoso y colaborativo que mejora el aprendizaje y la convivencia en el aula.

Antes de la intervención, el 27,8% de los niños se encontraban en la etapa “en progreso”, lo que indica una falta de habilidades de colaboración e interacción, mientras que el 72,2% de los estudiantes se encontraban en la etapa “inicio” del desarrollo social. La incapacidad de los niños para integrarse completamente en actividades grupales sugiere que sus habilidades de interacción y colaboración se encuentran en un nivel básico.

Se ha demostrado que las sesiones de aprendizaje basadas en juegos cooperativos tienen éxito al alentar a los estudiantes a trabajar juntos y respetarse entre sí, al tiempo que les brindan un entorno divertido para desarrollar habilidades sociales.

Tras la intervención, el 8,3% de los niños seguían en el nivel “en progreso”, mientras que el 91,7% de los niños habían alcanzado el nivel “alcanzado” en desarrollo social. Según estos resultados, el juego cooperativo ayuda a la mayoría de los alumnos a desarrollar habilidades avanzadas de convivencia y empatía, fortaleciendo su capacidad de relaciones constructivas en el aula.

RECOMENDACIONES

Para brindarles a los niños la oportunidad de practicar habilidades sociales en un entorno controlado y seguro, se insta a los educadores a crear actividades entretenidas que aborden situaciones sociales comunes. Este método ayuda a los niños a desarrollar un sentido de pertenencia y confianza en sí mismos, además de fomentar los vínculos interpersonales.

Los docentes deben utilizar actividades que incorporen componentes de educación emocional, como juegos de rol, narraciones o dramatizaciones, para que los niños aprendan a experimentar y controlar sus emociones en diversos contextos sociales. Esto mejora su capacidad de interacción social y, al mismo tiempo, fortalece su autoconocimiento y autocontrol.

Para fomentar la inclusión y la participación igualitaria, los educadores deben asegurarse de que todos los niños, independientemente de sus capacidades, puedan participar en actividades lúdicas. Para lograrlo, se recomienda que los juegos se adapten a las necesidades únicas de cada niño, creando un ambiente en el que todos sean tratados con respeto y valor.

Los maestros deben recibir capacitación continua sobre las mejores prácticas en pedagogía lúdica, con un enfoque en cómo modificar las actividades para satisfacer los requisitos únicos de cada grupo, si se quiere que las tácticas lúdicas sean realmente beneficiosas para el desarrollo social de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima.
[https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%
%c3%a9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%
%20Clasificaci%c3%b3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%c3%a9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%c3%b3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Amsari, D., Wahyuni, E., & Fadhilaturrahmi, F. (2024). The Social Learning Theory Albert Bandura for Elementary School Students. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1654-1662.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7247>
- Arévalo-Sánchez, X. (2016). Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas mexiquenses. *Ra Ximhai*, 12(3), 335-343.
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46146811023.pdf>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú.
<https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting.
[https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Ari
as-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf](https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf)
- Arriaga-Ramírez, J., Ortega-Saavedra, M., Meza, G., & Huichán, F. (2006). Análisis conceptual del aprendizaje observacional y la imitación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 38(1), 87-102. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80538106.pdf>
- Arrieta, A. (2020). *Desarrollo Social en los Niños y Niñas de 4 años de edad de la I.E. Inicial N° 225 Los Titanes, Piura, 2019*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44381/Arrieta_RAV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Betina, A., & Contini, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias Psicológicas*, 13(1).

http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212009000100006#:~:text=Las%20habilidades%20sociales%20son%20un%20conjunto%20de%20comportamientos%20aprendidos%20que,consider%C3%A1rselas%20un%20rasgo%20de%20personalidad.

Bonilla, Y. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(3), 1871-1883.

<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2167>

Cárdenas, G., Soto, C., & Becerra, D. (2020). Juegos cooperativos en la convivencia escolar: Análisis desde la interacción entre los actores educativos. *Cultura Educación Sociedad*, 11(2), 300-312.

<https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2820>

Carhuancho, 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%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>

Castillo, F., Mancilla, H., Quezada, F., & Vivallo, G. (2014). El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje. *VIREF*, 3(1), 1-15.

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/18921>

- 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>
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., Barrera, M., & Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1). [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007#:~:text=Los%20juegos%20cooperativos%20son%20juegos,comunes%20\(Garaigordobil%2C%202002\)](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007#:~:text=Los%20juegos%20cooperativos%20son%20juegos,comunes%20(Garaigordobil%2C%202002)).
- Da Silva, C. (2018). Johan Huizinga y el concepto de lo lúdico: la contribución de la filosofía a la literatura infantil matemática. *Educación*, 27(52), 140-159. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/19923>
- Flores, I., Verduga, H., Gallo, K., Gallo, G., & Gallo, J. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR. Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(7), 166–186. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6723>
- Galindo, L. (2011). El Desarrollo Social: sus orígenes y definición conceptua. *SAVIA Revista de investigación e intervención social*(13). <https://savia.unison.mx/index.php/Savia/article/view/37>
- Garay-Mantilla, M., Sánchez-Celis, E., & Rodríguez-Sierra, A. (2020). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos. *Praxis*, 17(1), 55-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071093>
- Guerra, P. (2019). *Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1143 "Semillitas del Saber" San Luis, 2018*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en

Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional de la ULADECH.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11483/COOPERATIVOS_ESTRATEGIA_GUERRA_COLLAZOS_PRISCILA_HILDAURA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guillén, J. (2020). Los enfoques de investigación a partir de la teoría del conocimiento.

Ciencia, Cultura y Sociedad, 6(1), 62-72.

https://www.researchgate.net/publication/347642312_Los_enfoques_de_la_investigacion_a_partir_de_la_Teoria_del_conocimiento

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación (1era edición ed.)*.

McGraw Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Huanca, D. (2024). Desarrollo social en niños. *Rev Peru Pediatr*, 61(2), 133-138.

<https://pediatria.pe/index.php/pedperu/article/view/238>

Irausquin, C., Colina, J., Moreno, D., & Marin, F. (2016). Fundamentos conceptuales del desarrollo. *Multiciencias*, 16(3), 288-293.

<https://www.redalyc.org/pdf/904/90453464007.pdf>

Itusaca, M. (2019). *Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años Institución Educativa Inicial N°252 Aplicación Una-Puno*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional de la UNAP.

http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/11633/Itusaca_Beltran_Margot.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mamani, M. (2022). *Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del Distrito de Juliaca*,

- Provincia de San Román, Región Puno-2020*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Carólica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional de la ULADECH.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26487/JUEGOS_COOPERATIVOS_MAMANI_CHOQUE_MARY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Manik, S., Sembiring, M., Padang, I., & Manurung, L. (2022). THEORY OF BANDURA'S SOCIAL LEARNING IN THE PROCESS OF TEACHING AT SMA METHODIST BERASTAGI KABUPATEN KARO. *PKM : Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 85-96. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/729>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la Tesis (Ed. 5ta ed.)*. Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.
<https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Pastor, E. (2024). *Juegos cooperativos, atención en la diversidad en las habilidades sociales a estudiantes de primaria en una institución educativa-Huaycán, 2023*. [Tesis para optar el Grado Académico de Doctor en Educación, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/137918/Pastor_REL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Paves, E., & Pavez, M. (2022). *Impacto de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes de tercero básico*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Física, Universidad San Sebastian] . Repositorio Institucional de la USS.
https://repositorio.uss.cl/bitstream/handle/uss/8609/te_55665.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pérez, R. (2010). Homo Ludens en la dramatización: La dimensión antropológica de la actividad dramática. *Escuela Abierta*, 13, 55-68.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3603568.pdf>
- Reyes, A. (2021). Una mirada al juego desde el Homo Ludens. *Saberes Andantes*, 3(8), 67-83. <https://saberesandantes.org/index.php/sa/article/view/72>
- Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia*, 56, 49-63.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5379560>
- Rodríguez, M., Poblano, E., Alvarado, L., González, A., & Rodríguez, M. (2021). Validación por juicio de expertos de un instrumento de evaluación para evidencias de aprendizaje conceptual. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(22), 1-16. <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/960/3053>
- Rodríguez-Montes, A. (2021). El juego cooperativo y su influencia en las competencias matemáticas de infantes escolarizados. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, VI(4). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8150557>
- Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres Y Maestros*, 384, 72–76.
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/15086>

- Sanabria, H. (2008). El ser humano, modelo de un ser. *Educere*, 12(42), 471-480.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35614569007.pdf>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Suárez, P., & Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios*, 12(20), 173-197.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6573534>
- Uribe, C. (2004). Desarrollo social y bienestar. *Universitas Humanística*, XXXI(58), 11-25.
<https://www.redalyc.org/pdf/791/79105802.pdf>
- Velasco, A., Pincay, I., & Zambrano, C. (2017). Características del desarrollo social y su relación con los niveles de desarrollo neuropsicológico de los niños de 12-36 meses área suburbana. *PSICOLOGÍA UNEMI*, 1(1), 41-51.
<https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/faso-unemi/article/view/579>
- Villagómez-Cabezas, A., Bonilla-Andrango, L., Bonilla-González, G., & Torres-García, T. (2023). El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. *Polo del Conocimiento*, 82, 1286-1307.
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5644>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

El juego cooperativo como herramienta pedagógica en el desarrollo social en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, Lima, 2024			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	METODOLOGÍA
¿Cómo influye las estrategias lúdicas en el aprendizaje de capacidades matemáticas en los niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, Lima, 2024?	Determinar la influencia del juego cooperativo como herramienta pedagógica en el desarrollo social en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, Lima, 2024.	El juego cooperativo como herramienta pedagógica influye significativamente en el desarrollo social en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, Lima, 2024.	Tipo: Aplicada Enfoque: Cuantitativo Diseño: Pre-experimental Nivel: Explicativa Población: 25 niños y niñas de cinco años.
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPOTESIS ESPECÍFICOS	
-¿Cuál es el nivel de desarrollo social en niños en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, antes de la aplicación del juego cooperativo? -¿Cuál es el nivel de desarrollo social en niños en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, después de la aplicación del juego cooperativo?	Identificar el nivel de desarrollo social en niños en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, antes de la aplicación del juego cooperativo. Aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el juego cooperativo para el desarrollo social en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”.	-El nivel de desarrollo social en niños en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, antes de la aplicación del juego cooperativo es bajo. -El nivel de desarrollo social en niños en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, después de la aplicación del juego cooperativo, es alto.	

	Establecer el nivel de desarrollo social en niños en niños de la I.E.P “Virgen del Rosario”, después de la aplicación del juego cooperativo.		Muestra: 25 niños y niñas de cinco años. Técnica: Observación no participante Instrumento: Lista de cotejo
--	---	--	--

Anexo 02. Cuadro de operacionalización

Variable	Def. Conceptual	Def. Operacional	Dimensiones	Indicadores
Juego cooperativo	Se entiende como una actividad lúdica en la que los participantes trabajan en conjunto hacia un objetivo común, superando retos de manera colaborativa, y en lugar de enfatizar la competencia individual, este tipo de juegos promueve la colaboración, la interacción constructiva y el desarrollo de habilidades interpersonales (Cuesta et al., 2016)	Para la variable se realizarán sesiones de aprendizaje.	Cooperación	-Destreza -Reciprocidad
			Participación	-Confianza -Implicación
			Diversión	-Sin miedo -Alegría
				-Trabajo en equipo
Desarrollo social	Se refiere al proceso mediante el cual los individuos adquieren las habilidades, competencias y valores necesarios para interactuar de manera efectiva dentro de una comunidad, en la cual no solo implica la adquisición de comportamientos aceptables o normativos en un contexto social, sino también la internalización de normas y valores que permiten la coexistencia pacífica y la cooperación (Irausquin et al., 2016).	La variable será medida a través de un instrumento en base a sus dimensiones: Relaciones interpersonales y relaciones intrapersonales.	Relaciones intrapersonales	-Autoconocimiento -Autocontrol -Autonomía
			Relaciones interpersonales	-Empatía -Gestión de conflictos -Comunicación asertiva

Anexo 03. Instrumento

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO SOCIAL EN NIÑOS

Alumno(a): _____

Nº	ÍTEMS	SI CUMPLE	NO CUMPLE
RELACIONES INTRAPERSONALES			
1	Conversa sobre situaciones que le producen alegría		
2	Expresa cómo se siente cuando le quitan un juguete		
3	Cuando se enoja habla acerca de ello		
4	Habla de sus dificultades para hacer la tarea		
5	Se muestra calmado cuando no consigue lo deseado		
6	Se tira al suelo cuando no le dan lo que quiere.		
7	Reflexiona sobre su conducta si se da cuenta que ha lastimado a alguien		
8	Rechaza acciones negativas de sus compañeros		
9	Realiza sus actividades sin ayuda de los demás. (trazos, pinta, recorta, etc.)		
10	Va al baño solo		
11	Come su lonchera sin ayuda		
12	Realiza tareas por iniciativa propia		
RELACIONES INTERPERSONALES			
13	Ayuda a sus compañeros a realizar sus actividades. (pintar, dibujar, etc.)		
14	Cuando un compañero llora se acerca a consolarlo.		
15	Si ve caer a su compañero, lo ayuda a levantarse		
16	Cuando sus compañeros pelean, da aviso a la maestra		
17	Ayuda a la maestra en las labores del aula.		
18	Le cuesta controlar sus impulsos		
19	Interrumpe constantemente la clase.		
20	Cuando se aburre, molesta a sus compañeros		
21	Se pelea con sus compañeros cuando no quieren jugar con él		
22	Escucha en silencio al que hace uso de la palabra		
23	Narra historias que llaman su atención		
24	Escucha atentamente la lectura de un cuento		
25	Respeto las normas de juego		
26	Representa roles significativos para él		

Anexo 04. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Título de la actividad	¡Somos un equipo invencible! Aventuras cooperativas
------------------------------------	---

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Desarrollar la destreza de cooperación en niños de 5 años a través de actividades lúdicas y colaborativas, fomentando el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución de problemas.	- Trabajo en equipo: Capacidad para colaborar con otros para alcanzar un objetivo común. - Resolución de problemas: Habilidad para identificar y resolver desafíos de manera conjunta. - Comunicación efectiva: Capacidad para expresar ideas, escuchar a los demás y llegar a acuerdos.	- Colaboración: Trabajar juntos para lograr un objetivo común. - Compartir: Compartir materiales, ideas y turnos. - Turnarse: Esperar su turno y respetar el turno de los demás. - Escucha activa: Escuchar atentamente a los demás sin interrumpir. - Valoración de las diferentes perspectivas: Respetar las ideas y opiniones de los demás.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. - Demuestran disposición para colaborar y ayudar a sus compañeros. - Escuchan atentamente las ideas de los demás y las respetan. - Resuelven conflictos de manera pacífica y constructiva. - Celebran los logros del grupo. - Expresan sus ideas y opiniones de manera clara y respetuosa.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Pelotas de diferentes tamaños y colores - Cuerda o lana - Hojas de papel grandes y marcadores - Bloques de construcción - Música variada - Un objeto pequeño para esconder (opcional) - Adhesivos o pegatinas	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: - Los niños ingresan al salón y realizan un baile siguiendo una coreografía sencilla, pero enfatizando la importancia de moverse al mismo ritmo y coordinarse. Presentación del tema con una historia interactiva: - Se cuenta una historia sobre un grupo de animales que deben construir una casa juntos. Se utilizan títeres o imágenes para hacer la historia más visual y atractiva. Se hacen preguntas a los niños sobre cómo los animales colaboraron y qué aprendieron. Visualización guiada: - Se guía a los niños en una relajación breve, invitándolos a imaginar que son parte de una tripulación de un barco pirata que debe trabajar en equipo para encontrar un tesoro escondido.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "La isla del tesoro cooperativo": - Se esconde un objeto pequeño en el salón y se dividen a los niños en equipos. Cada equipo debe buscar pistas y trabajar juntos para encontrar el tesoro. Actividad 2: "La construcción del puente cooperativo": - Se proporciona a cada equipo un conjunto de bloques de construcción. Deben trabajar juntos para construir un puente lo suficientemente fuerte para que todos puedan cruzar. Se pueden agregar obstáculos o desafíos para aumentar la dificultad. Actividad 3: "El mural cooperativo": - Se proporciona una hoja grande y marcadores. Los niños deben trabajar juntos para crear un mural sobre un tema específico (por ejemplo, "Nuestro mundo ideal"), expresando sus ideas y trabajando en equipo para crear una imagen única.	30 minutos
FINAL	Reflexión: Se realiza un círculo donde cada niño comparte algo que aprendió sobre la cooperación durante las actividades. Se utilizan preguntas abiertas	15 minutos

	para fomentar la reflexión, como "¿Qué fue lo más difícil de trabajar en equipo?", "¿Cómo te sentiste cuando todos colaboraron para lograr un objetivo?". Creación de un mural de reconocimiento: – Se crea un mural donde cada niño escribe su nombre y dibuja algo que le gustó de trabajar en equipo. Canción de despedida – Se canta una canción sobre la amistad y la cooperación, realizando gestos y movimientos que refuercen el mensa	
--	---	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas.		
Ofrece ayuda a sus compañeros sin que se lo pidan.		
Escucha atentamente las ideas de los demás y respeta sus opiniones.		
Resuelve conflictos de manera pacífica y propone soluciones.		
Celebra los logros del grupo y anima a sus compañeros.		
Expresa sus ideas de manera clara y concisa.		
Acepta las sugerencias de los demás y las incorpora al trabajo en equipo.		
Demuestra flexibilidad y adaptación a los cambios.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.2.Título de la actividad	¡Exploradores del espacio! Aventuras cooperativas
-----------------------------------	---

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo a través de actividades temáticas relacionadas con el espacio, desarrollando habilidades como la comunicación, la resolución de problemas y la imaginación.	- Trabajo en equipo: Capacidad para colaborar con otros para alcanzar un objetivo común. -Creatividad: Habilidad para generar ideas nuevas y originales. -Comunicación efectiva: Capacidad para expresar ideas, escuchar a los demás y llegar a acuerdos.	- Colaboración: Trabajar juntos para construir y diseñar. -Comunicación: Expresar ideas de manera clara y escuchar a los demás. -Toma de decisiones grupal: Llegar a acuerdos a través de la discusión y el consenso. -Imaginación: Crear y visualizar escenarios y soluciones.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. -Demuestran disposición para colaborar y ayudar a sus compañeros. -Escuchan atentamente las ideas de los demás y las respetan. -Resuelven conflictos de manera pacífica y constructiva. -Celebran los logros del grupo. -Demuestran creatividad en sus diseños y construcciones.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Cartulinas de colores -Tijeras -Pegamento -Rotuladores -Pelotas de diferentes tamaños -Cuerda -Objetos que representen planetas y estrellas (pelotas de ping pong pintadas, etc.) -Música relajante con sonidos espaciales	-Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños ingresan al salón y realizan una dinámica de estiramiento y coordinación, simulando ser astronautas que se preparan para un viaje espacial. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre un grupo de astronautas que deben trabajar juntos para reparar una nave espacial averiada. Se utilizan imágenes o videos de naves espaciales y planetas para hacer la historia más visual y atractiva. Se hacen preguntas a los niños sobre cómo los astronautas colaboraron y qué habilidades necesitaron. Visualización guiada: – Se guía a los niños en una relajación breve, invitándolos a imaginar que están flotando en el espacio, explorando nuevos planetas y galaxias.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: " Construyendo una estación espacial": – Se dividen a los niños en equipos y se les proporciona materiales de construcción (cajas de cartón, papel, etc.). Deben trabajar juntos para construir una estación espacial, incluyendo diferentes módulos y áreas. Actividad 2: " El planeta misterioso": – Se crea un "planeta misterioso" utilizando una mesa cubierta con una tela azul y objetos que representen diferentes características del planeta (cráteres, montañas, ríos). Los niños deben trabajar en equipo para explorar el planeta, descubrir sus secretos y crear una historia sobre él. Actividad 3: " La carrera espacial": – Se organiza una carrera espacial utilizando una cuerda como línea de llegada y diferentes obstáculos. Los niños deben trabajar en equipo para superar los obstáculos y llegar a la meta lo más rápido posible.	30 minutos
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde cada niño comparte algo que aprendió sobre la cooperación durante las actividades. Se utilizan preguntas abiertas para fomentar la reflexión, como "¿Qué fue lo más difícil de trabajar en	15 minutos

	equipo?", "¿Cómo te sentiste cuando todos colaboraron para lograr un objetivo?". Creación de un mural de reconocimiento: – Se crea un mural donde cada niño dibuja o escribe algo relacionado con el espacio y la cooperación. Canción de despedida – Se canta una canción sobre la amistad y la cooperación, realizando gestos y movimientos que refuercen el mensa	
--	---	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas.		
Ofrece ideas y sugerencias para mejorar el proyecto espacial.		
Escucha atentamente las ideas de sus compañeros y las respeta.		
Resuelve conflictos de manera pacífica y propone soluciones.		
Celebra los logros del grupo y anima a sus compañeros.		
Demuestra creatividad en sus diseños y construcciones espaciales.		
Acepta las críticas constructivas y realiza ajustes en su trabajo.		
Trabaja de manera organizada y limpia.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.3.Título de la actividad	¡Unidos somos más fuertes! Aventuras de ida y vuelta
-----------------------------------	--

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar la reciprocidad en niños de 5 años a través de actividades lúdicas y colaborativas, desarrollando habilidades como la empatía, la gratitud y la comprensión de que las acciones tienen consecuencias.	- Cooperación: Capacidad para trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. -Empatía: Habilidad para ponerse en el lugar de los demás y comprender sus sentimientos. -Reciprocidad: Capacidad para dar y recibir, comprendiendo que las acciones tienen consecuencias.	- Ayudar: Ofrecer ayuda a los demás de manera espontánea. -Compartir: Compartir materiales, ideas y sentimientos. -Agradecer: Expresar gratitud por los actos de los demás. -Pedir ayuda: Reconocer cuando se necesita ayuda y pedirla de manera adecuada.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. -Demuestran disposición para ayudar a sus compañeros sin que se lo pidan. -Expresan gratitud por los actos de los demás. -Piden ayuda cuando la necesitan y aceptan la ayuda de otros. -Demuestran empatía hacia los sentimientos de sus compañeros. -Reconocen la importancia de dar y recibir.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Pelotas de diferentes tamaños y colores -Cuerda o lana -Hojas de papel grandes y marcadores -Globos -Música relajante -Un objeto pequeño para cada niño -Cajas de cartón de diferentes tamaños	-Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños ingresan al salón y realizan una dinámica de estiramiento y coordinación, formando un círculo y pasándose una pelota, diciendo algo que aprecian de sus amigos. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre dos amigos que se turnan para cuidar de una mascota. Se utilizan títeres o imágenes para hacer la historia más visual y atractiva. Se hacen preguntas a los niños sobre cómo los amigos se ayudaron y cómo se sintieron. Visualización guiada: – Se guía a los niños en una relajación breve, invitándolos a imaginar que están en un parque y ayudan a un amigo que se ha caído.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: " El juego de los mensajes secretos": – Los niños se dividen en parejas y se les da un papel y un lápiz. Cada uno escribe un mensaje amable para su compañero y lo entrega. Luego, expresan su agradecimiento al recibir el mensaje. Actividad 2: " La construcción cooperativa": – Se proporciona a cada equipo una caja de cartón y otros materiales de construcción. Deben trabajar juntos para construir una casa o un fuerte, turnándose para realizar diferentes tareas. Actividad 3: " El mercado de los favores": – Se crea un mercado imaginario donde los niños pueden "comprar" y "vender" favores. Cada niño escribe un favor que puede hacer por otro y un favor que necesita. Luego, intercambian sus "productos" y cumplen los favores acordados.	30 minutos
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde cada niño comparte algo que aprendió sobre la reciprocidad durante las actividades. Creación de un mural de reconocimiento: – Se crea un mural donde cada niño dibuja o escribe algo que representa la amistad y la ayuda mutua.	15 minutos

	Canción de despedida – Se canta una canción sobre la amistad y la importancia de ayudar a los demás, realizando gestos y movimientos que refuercen el mensaje.	
--	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas.		
Ofrece ayuda a sus compañeros sin que se lo pidan.		
Expresa gratitud por los actos de los demás de manera específica.		
Pide ayuda cuando la necesita y acepta la ayuda de otros con agradecimiento.		
Demuestra empatía hacia los sentimientos de sus compañeros a través de palabras o acciones.		
Comparte sus materiales y juguetes con los demás de manera espontánea.		
Respetar las opiniones y sentimientos de los demás, incluso cuando son diferentes a los suyos.		
Demuestra conciencia de que sus acciones tienen consecuencias en los demás.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.4.Título de la actividad	¡Superhéroes del corazón! Aventuras de confianza
-----------------------------------	--

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar la confianza en sí mismos y en los demás a través de actividades lúdicas y colaborativas, desarrollando habilidades como la autoestima, la empatía y la comunicación.	- Cooperación: Capacidad para trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. - Autoconfianza: Creencia en las propias capacidades y habilidades. - Empatía: Habilidad para ponerse en el lugar de los demás y comprender sus sentimientos.	- Expresar emociones: Identificar y expresar sus propias emociones de manera adecuada. - Escuchar activamente: Escuchar a los demás sin interrumpir y mostrando interés. - Colaborar: Trabajar juntos para resolver problemas y alcanzar metas. - Celebrar los logros: Reconocer y celebrar los logros propios y de los demás.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. - Demuestran confianza en sí mismos al expresar sus ideas y opiniones. - Escuchan atentamente a sus compañeros y muestran empatía hacia sus sentimientos. - Colaboran con sus compañeros para alcanzar objetivos comunes. - Celebran los logros del grupo y fomentan un ambiente positivo. - Demuestran confianza en sí mismos al enfrentarse a nuevos desafíos. - Anima a sus compañeros y los apoya en sus logros.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Pelotas de diferentes tamaños y colores - Cuerda o lana - Hojas de papel grandes y marcadores - Globos - Música animada - Disfraces de superhéroes (opcional) - Cajas de cartón de diferentes tamaños - Tela o sábanas para crear un túnel	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños ingresan al salón y realizan una dinámica de estiramiento y coordinación, simulando ser superhéroes que se preparan para una misión. Cada niño elige un superpoder y lo representa con un movimiento o sonido. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre un superhéroe que al principio tenía miedo de sus poderes, pero luego aprendió a confiar en sí mismo y ayudó a sus amigos. Se utilizan imágenes o videos de superhéroes para hacer la historia más visual y atractiva. Se hacen preguntas a los niños sobre cómo el superhéroe superó sus miedos y cómo ayudó a sus amigos. Visualización guiada: – Se guía a los niños en una relajación breve, invitándolos a imaginar que tienen un superpoder especial y cómo lo utilizarían para ayudar a los demás. Se les pide que cierren los ojos y visualicen una situación en la que necesitan usar su superpoder para ayudar a alguien.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: " El túnel de la confianza": – Se crea un túnel con telas o sábanas. Los niños deben pasar por el túnel uno por uno, confiando en que sus compañeros los apoyarán y los guiarán. Actividad 2: " La construcción de la ciudad superhéroe": – Se proporciona a los niños materiales de construcción (cajas de cartón, papel, etc.). Deben trabajar juntos para construir una ciudad superhéroe, donde cada uno aporta sus ideas y habilidades. Se pueden asignar roles específicos a cada niño para fomentar la colaboración. Actividad 3: "El juego de los mensajes secretos": – Los niños se dividen en parejas y se les da un papel y un lápiz. Cada uno escribe un mensaje positivo y alentador para su compañero y lo entrega.	30 minutos

FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde cada niño comparte algo que aprendió sobre la confianza en sí mismo y en los demás durante las actividades. Se les pregunta cómo se sintieron al participar en las actividades y qué fue lo que más les gustó. Celebración de los logros: – Se realiza una pequeña ceremonia para celebrar los logros del grupo, como la construcción de la ciudad superhéroe o los mensajes positivos que se escribieron. Se puede entregar a cada niño un diploma o un pequeño premio como reconocimiento a su participación. Canción de despedida – Se canta una canción sobre la confianza en sí mismo y la amistad, realizando gestos y movimientos que refuercen el mensaje.	15 minutos
-------	---	------------

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas.		
Expresa sus ideas y opiniones con seguridad y claridad.		
Escucha atentamente a sus compañeros y muestra interés en lo que dicen.		
Colabora con sus compañeros de manera activa y constructiva.		
Celebra los logros del grupo y fomenta un ambiente positivo.		
Demuestra confianza en sí mismo al enfrentarse a nuevos desafíos.		
Anima a sus compañeros y los apoya en sus logros de manera específica.		
Demuestra empatía hacia los sentimientos de sus compañeros.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

1.5. Título de la actividad	¡Exploradores de la confianza! Un viaje al corazón
------------------------------------	--

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar la confianza en sí mismos y en los demás a través de actividades lúdicas y colaborativas, desarrollando habilidades como la autoestima, la empatía y la comunicación efectiva.	- Cooperación: Capacidad para trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. - Autoconfianza: Creencia en las propias capacidades y habilidades. - Comunicación: Habilidad para expresar ideas y sentimientos de manera clara y efectiva.	- Expresar emociones: Identificar y expresar sus propias emociones de manera adecuada. - Escuchar activamente: Escuchar a los demás sin interrumpir y mostrando interés. - Colaborar: Trabajar juntos para resolver problemas y alcanzar metas. - Celebrar los logros: Reconocer y celebrar los logros propios y de los demás.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. - Demuestran confianza en sí mismos al expresar sus ideas y opiniones. - Escuchan atentamente a sus compañeros y muestran empatía hacia sus sentimientos. - Colaboran con sus compañeros para alcanzar objetivos comunes. - Celebran los logros del grupo y fomentan un ambiente positivo. - Demuestran confianza en sí mismos al enfrentarse a nuevos desafíos. - Anima a sus compañeros y los apoya en sus logros.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Pelotas de diferentes tamaños y colores - Cuerda o lana - Hojas de papel grandes y marcadores - Globos- - Música animada - Disfraces de animales (opcional) - Cajas de cartón de diferentes tamaños - Tela o sábanas para crear un túnel - Lupa - Linterna	- Lista de cotejo

-Objetos pequeños y variados para un juego de memoria	
---	--

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: - Los niños ingresan al salón y realizan una dinámica de estiramiento y coordinación, simulando ser animales que exploran un nuevo territorio. Cada niño elige un animal y realiza los movimientos correspondientes. Se enfatiza la importancia de moverse con confianza y seguridad. Presentación del tema con una historia interactiva: - Se cuenta una historia sobre un animalito que al principio tenía miedo de explorar su entorno, pero luego se dio cuenta de que con la ayuda de sus amigos podía superar cualquier desafío. Se utilizan imágenes o videos de animales para hacer la historia más visual y atractiva. Se hacen preguntas a los niños sobre cómo el animalito superó sus miedos y cómo ayudó a sus amigos. Se introduce el concepto de confianza y cómo puede ayudarnos a enfrentar nuevos retos. Visualización guiada: - Se guía a los niños en una relajación breve, invitándolos a imaginar que son exploradores que descubren un mundo mágico. Se les pide que cierren los ojos y visualicen un lugar lleno de sorpresas y aventuras. Se les invita a imaginar cómo se sienten al explorar este nuevo mundo y a confiar en sus sentidos.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: " La expedición de los exploradores": Los niños se dividen en equipos y cada equipo se convierte en una expedición de exploradores. Deben trabajar juntos para superar obstáculos (como cruzar un río imaginario o escalar una montaña) y encontrar un tesoro escondido. Se utilizan objetos como la cuerda y las cajas para representar los obstáculos. Se enfatiza la importancia de la colaboración y la comunicación para superar los desafíos.	30 minutos

	Actividad 2: " El laboratorio de los científicos": – Se crea un laboratorio de científicos donde los niños pueden experimentar con diferentes materiales (lupa, linterna, objetos pequeños). Deben trabajar en parejas o en pequeños grupos para realizar los experimentos y compartir sus descubrimientos. Se fomenta la curiosidad, la observación y la confianza en sus propias ideas. Actividad 3: " El juego de la memoria": – Se coloca una variedad de objetos pequeños en una mesa, los niños observan durante un minuto y luego se tapan. Cada niño debe recordar y encontrar un objeto específico. Se juega por turnos y se celebra cada acierto, fomentando la confianza en la propia memoria.	
FINAL	Reflexión: – Se les pregunta cómo se sintieron al participar en las actividades y qué fue lo que más les gustó. Se destaca la importancia de la confianza para superar desafíos y alcanzar nuestros objetivos. Celebración de los logros: – Se realiza una pequeña ceremonia para celebrar los logros del grupo, como la exploración exitosa o los descubrimientos realizados en el laboratorio. Se puede entregar a cada niño un certificado de explorador. Canción de despedida – Se canta una canción sobre la exploración y la amistad, realizando gestos y movimientos que refuercen el mensaje. Se enfatiza la importancia de la confianza para construir relaciones fuertes y positivas.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas.		
Expresa sus ideas y opiniones con confianza y claridad.		
Escucha atentamente a sus compañeros y muestra interés en lo que dicen.		
Colabora con sus compañeros de manera activa y constructiva.		

Celebra los logros del grupo y fomenta un ambiente positivo.		
Demuestra confianza en sí mismo al enfrentarse a nuevos desafíos.		
Anima a sus compañeros y los apoya en sus logros de manera específica.		
Demuestra curiosidad y ganas de aprender cosas nuevas.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS

1.6. Título de la actividad	¡Constructores de un mundo mejor! Juntos podemos más
------------------------------------	--

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar la implicación activa en los niños de 5 años a través de actividades lúdicas y colaborativas, desarrollando habilidades como la responsabilidad, la iniciativa y la colaboración.	- Participación: Capacidad para involucrarse activamente en actividades grupales. - Responsabilidad: Capacidad para asumir tareas y cumplir con ellas. - Iniciativa: Capacidad para proponer ideas y soluciones.	- Colaborar: Trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. - Tomar decisiones: Participar en la toma de decisiones grupales. - Resolver problemas: Encontrar soluciones creativas a desafíos.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. - Demuestran iniciativa al proponer ideas y soluciones. Asumen responsabilidades asignadas y las cumplen. - Colaboran con sus compañeros para alcanzar objetivos comunes. - Demuestran interés y entusiasmo por las actividades. - Respetan las ideas y opiniones de los demás. - Contribuyen a la creación de un ambiente positivo y colaborativo.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Pelotas de diferentes tamaños y colores - Cuerda o lana - Hojas de papel grandes y marcadores - Globos - Música animada - Cajas de cartón de diferentes tamaños - Tela o sábanas para crear un túnel - Lupa - Linterna - Objetos pequeños y variados para un juego de construcción - Plantas pequeñas o semillas - Materiales de reciclaje (botellas de plástico, periódicos, etc.)	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños ingresan al salón y realizan una dinámica de estiramiento y coordinación, simulando ser constructores que levantan un edificio. Se enfatiza la importancia de trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. Se puede utilizar una canción o rima sobre la construcción para animar la actividad. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre un grupo de animales que deciden construir una casa para todos. Se utilizan imágenes o videos de animales construyendo para hacer la historia más visual y atractiva. Se hacen preguntas a los niños sobre cómo los animales trabajaron juntos y cómo se sintieron al lograr su objetivo. Se introduce el concepto de implicación y cómo podemos mejorar nuestro entorno trabajando en equipo. Se puede utilizar un títere o un objeto para representar al narrador y hacer la historia más interactiva. Visualización guiada: – Se guía a los niños en una relajación breve, invitándolos a imaginar que son arquitectos que diseñan una ciudad ideal. Se les pide que cierren los ojos y visualicen una ciudad donde todos viven en armonía y colaboran para mejorar su entorno. Se pueden utilizar sonidos relajantes y palabras clave como "paz", "unión" y "creatividad" para crear una atmósfera agradable.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: " Construyendo nuestra ciudad": – Los niños se dividen en equipos y cada equipo se convierte en un grupo de constructores. Deben trabajar juntos para construir una ciudad utilizando cajas de cartón, papel y otros materiales de reciclaje. Se les asigna diferentes roles (arquitecto, ingeniero, constructor) para fomentar la división de tareas y la colaboración. Se puede proporcionar a cada equipo un plano o un modelo de la ciudad para inspirar su construcción. Actividad 2: " El jardín comunitario":	30 minutos

	– Se les presenta a los niños una variedad de plantas pequeñas o semillas. Deben trabajar juntos para plantar y cuidar un pequeño jardín en el aula. Se les explica la importancia de cuidar el medio ambiente y de trabajar juntos para crear algo hermoso. Se pueden utilizar herramientas de jardinería adaptadas a su tamaño y explicarles cómo cuidar las plantas. Actividad 3: " La asamblea de ideas": – Se realiza una asamblea donde los niños pueden compartir sus ideas sobre cómo mejorar su aula o su escuela. Se fomenta la escucha activa y el respeto por las opiniones de los demás. Se puede utilizar un objeto como un micrófono para que cada niño tenga la oportunidad de hablar.	
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde cada niño comparte algo que aprendió sobre la importancia de trabajar juntos y de asumir responsabilidades. Se les pregunta cómo se sintieron al participar en las actividades y qué fue lo que más les gustó. Se destaca la importancia de la implicación para crear un mundo mejor. Se pueden utilizar preguntas abiertas como "¿Qué aprendieron hoy?", "¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo?", "¿Qué les gustaría construir juntos la próxima vez?". Canción de despedida – Se canta una canción sobre la colaboración y la importancia de trabajar juntos, realizando gestos y movimientos que refuercen el mensaje. Se puede utilizar una canción conocida y adaptar la letra para que se relacione con el tema de la sesión.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas.		
Demuestra iniciativa al proponer ideas y soluciones creativas.		
Asume responsabilidades asignadas y las cumple de manera responsable.		
Colabora con sus compañeros de manera activa y constructiva, resolviendo conflictos de manera pacífica.		

Demuestra interés y entusiasmo por las actividades, participando con energía.		
Respeto las ideas y opiniones de los demás, escuchando atentamente.		
Contribuye a la creación de un ambiente positivo y colaborativo, fomentando el trabajo en equipo.		
Demuestra cuidado por el entorno y los materiales utilizados.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.7.Título de la actividad	¡Piratas de la colaboración! ¡A navegar juntos!
-----------------------------------	---

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar la implicación activa en los niños de 5 años a través de actividades lúdicas y colaborativas, desarrollando habilidades como la responsabilidad, la iniciativa y la colaboración en un contexto de juego pirata.	- Participación: Capacidad para involucrarse activamente en actividades grupales. -Responsabilidad: Capacidad para asumir tareas y cumplir con ellas. -Iniciativa: Capacidad para proponer ideas y soluciones.	- Colaborar: Trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. -Tomar decisiones: Participar en la toma de decisiones grupales. -Resolver problemas: Encontrar soluciones creativas a desafíos.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. -Demuestran iniciativa al proponer ideas para encontrar el tesoro. -Asumen responsabilidades asignadas en el equipo pirata y las cumplen. -Colaboran con sus compañeros piratas de manera activa y constructiva. -Demuestran interés y entusiasmo por las aventuras piratas. -Respetan las ideas y opiniones de los demás piratas. -Contribuyen a un ambiente de equipo positivo y colaborativo, resolviendo conflictos de manera pacífica. -Demuestran confianza en sí mismo y en sus compañeros.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Bandanas rojas y azules (para dividir en dos equipos piratas) -Mapas del tesoro (dibujados o impresos) -Cofres del tesoro (cajas decoradas) -Objetos pequeños para esconder y simular el tesoro -Telescopios de juguete -Sombreros de pirata -Música pirata	-Lista de cotejo

-Puzles grandes con imágenes de barcos y tesoros -Cuerdas o cintas para crear obstáculos en el "barco pirata"	
--	--

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: - Los niños se dividen en dos equipos piratas (rojos y azules) y realizan una dinámica de calentamiento, simulando ser piratas que se preparan para zarpar. Se utilizan movimientos como caminar como piratas, buscar tesoros imaginarios y hacer sonidos de gaviotas. Se puede poner música pirata de fondo para ambientar. Presentación del tema con una historia interactiva: - Se cuenta una historia sobre dos equipos piratas que deben trabajar juntos para encontrar un tesoro escondido en una isla misteriosa. Se utilizan elementos de la piratería (mapas, cofres, tesoros) para hacer la historia más atractiva. Se pueden utilizar títeres o muñecos para representar a los personajes y hacer la historia más interactiva. Visualización guiada: - Se guía a los niños en una relajación breve, invitándolos a imaginar que son piratas navegando en un barco. Se les pide que cierren los ojos y visualicen un mar lleno de aventuras y desafíos. Se pueden utilizar sonidos de olas y viento para crear una atmósfera relajante.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: " Descifrando el mapa del tesoro": Cada equipo pirata recibe un mapa del tesoro con pistas y acertijos. Deben trabajar juntos para descifrar las pistas y encontrar el tesoro escondido. Se pueden utilizar diferentes tipos de pistas (dibujos, símbolos, códigos) para hacer la actividad más desafiante. Actividad 2: " Construyendo el barco pirata":	30 minutos

	- Los niños utilizan cajas de cartón, sábanas y otros materiales para construir un barco pirata. Deben trabajar en equipo para diseñar y construir el barco, asignándose diferentes roles (capitán, marinero, carpintero). Actividad 3: " El desafío del puente pirata": - Se crea un "puente pirata" utilizando cuerdas, sillas y otros materiales. Los equipos deben trabajar juntos para cruzar el puente y llegar al otro lado sin caer al agua. Se pueden añadir obstáculos como "cocodrilos" (cojines) para hacer el desafío más emocionante.	
FINAL	Reflexión: - Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias como piratas. Se les pregunta cómo se sintieron al trabajar en equipo, qué desafíos superaron y qué aprendieron. Se destaca la importancia de la colaboración para alcanzar objetivos comunes. Celebración de los logros: - Se realiza una pequeña ceremonia para celebrar el éxito de los equipos piratas. Se puede entregar a cada niño un certificado de pirata o un pequeño tesoro como recompensa. Se puede hacer una foto grupal de los piratas para recordar la aventura. Canción de despedida - Se canta una canción pirata, realizando gestos y movimientos que refuercen el mensaje de la colaboración y la amistad.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas.		
Demuestra iniciativa al proponer ideas para resolver los acertijos del mapa.		
Asume responsabilidades asignadas en el equipo pirata y las cumple.		
Colabora con sus compañeros piratas de manera activa y constructiva, resolviendo conflictos de manera pacífica.		

Demuestra interés y entusiasmo por las aventuras piratas, participando con energía.		
Respeto las ideas y opiniones de los demás piratas, escuchando atentamente.		
Contribuye a un ambiente de equipo positivo y colaborativo, fomentando el trabajo en equipo.		
Demuestra confianza en sí mismo y en sus compañeros, animando a los demás.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.8.Título de la actividad	¡Superhéroes sin miedo! ¡A salvar el día!
-----------------------------------	---

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar en los niños de 5 años la sensación de seguridad y confianza en sí mismos a través de actividades lúdicas y colaborativas, desarrollando habilidades como la valentía, la cooperación y la resolución de problemas.	- Valentía: Capacidad para enfrentar desafíos y superar miedos. -Cooperación: Capacidad para trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. -Creatividad: Capacidad para generar ideas nuevas y originales.	- Resolver problemas: Encontrar soluciones creativas a desafíos. -Comunicar: Expresar ideas y sentimientos de manera clara y efectiva. -Imaginar: Crear historias y escenarios imaginarios.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. -Demuestran valentía al enfrentar desafíos y superar miedos. -Colaboran con sus compañeros para alcanzar objetivos comunes. -Utilizan su imaginación para crear historias y resolver problemas. -Expresan sus emociones y sentimientos de manera adecuada. -Demuestran confianza en sí mismos y en sus compañeros.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Capas de colores (para simular capas de superhéroe) -Máscaras de superhéroes -Objetos diversos para crear obstáculos (cojines, sillas, cuerdas) -Papel y marcadores -Música de superhéroes -Globos -Una caja grande para simular una cueva o guarida secreta	-Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños se transforman en superhéroes al ponerse las capas y máscaras. Realizan movimientos de superhéroes y expresan sus poderes. Se puede poner música de superhéroes para animar la actividad. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre un grupo de superhéroes que deben enfrentar un desafío para salvar a la ciudad de un monstruo que causa pesadillas. Se utilizan elementos de superhéroes (capas, máscaras, poderes especiales) para hacer la historia más atractiva. Se pueden utilizar títeres o muñecos para representar a los personajes y hacer la historia más interactiva. Visualización guiada: – Se guía a los niños en una relajación breve, invitándolos a imaginar que son superhéroes volando por el cielo. Se les pide que cierren los ojos y visualicen los obstáculos que pueden superar y los poderes que poseen. Se pueden utilizar luces de colores y sonidos relajantes para crear una atmósfera mágica.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "La misión secreta": – Los superhéroes deben superar una serie de obstáculos para llegar a la guarida del monstruo. Se utiliza una pista de obstáculos creada con los objetos disponibles (túnel de cojines, puente de sillas, etc.). Se fomenta la colaboración y la resolución de problemas. Actividad 2: " Creando superpoderes": – Los niños dibujan sus propios superpoderes y crean una tarjeta con el nombre de su superhéroe y una breve descripción de sus habilidades. Se fomenta la creatividad y la expresión de ideas. Actividad 3: " El rescate del superhéroe atrapado": – Un superhéroe queda atrapado en una cueva (la caja grande) y los demás deben trabajar juntos para rescatarlo. Se utilizan globos para representar los obstáculos dentro de la cueva. Se fomenta la cooperación y la	30 minutos

	valentía. Los niños pueden utilizar sus superpoderes imaginarios para superar los obstáculos.	
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias como superhéroes. Se les pregunta cómo se sintieron al enfrentar los desafíos, qué superpoderes les gustaría tener y cómo pueden utilizar sus habilidades en la vida real. Se puede utilizar un objeto especial (como un trofeo de superhéroe) para que cada niño comparta su experiencia. Canción de despedida – Se canta una canción de superhéroes, realizando gestos y movimientos que refuercen el mensaje de valentía y colaboración.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas.		
Demuestra valentía al enfrentar los desafíos y superar los miedos, superando al menos un obstáculo en la pista.		
Colabora con sus compañeros para alcanzar los objetivos de la misión, ayudando a otros superhéroes.		
Utiliza su imaginación para crear superpoderes originales y creativos.		
Expresa sus emociones y sentimientos de manera adecuada, como alegría al superar un desafío o preocupación al enfrentar un obstáculo.		
Demuestra confianza en sí mismo y en sus compañeros al animarlos y apoyarlos.		
Respeto las ideas y opiniones de los demás superhéroes, escuchando atentamente.		
Contribuye a un ambiente de equipo positivo y colaborativo, resolviendo conflictos de manera pacífica.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

I. DATOS INFORMATIVOS

1.9.Título de la actividad	¡Fiesta en la Selva! ¡A celebrar juntos!
-----------------------------------	--

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar la alegría y el disfrute en los niños de 5 años a través de actividades lúdicas y colaborativas, desarrollando habilidades sociales como la cooperación, la empatía y la expresión de emociones positivas.	- Alegría: Capacidad para expresar emociones positivas y disfrutar de las experiencias. -Cooperación: Capacidad para trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. -Empatía: Capacidad para ponerse en el lugar de los demás y comprender sus sentimientos.	- Comunicar: Expresar ideas y sentimientos de manera clara y efectiva. -Imaginar: Crear historias y escenarios imaginarios. -Moverse: Coordinar sus movimientos y participar en juegos físicos.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. -Demuestran alegría y entusiasmo durante las actividades. -Colaboran con sus compañeros de manera positiva y respetuosa. -Expresan emociones positivas como la alegría, la diversión y el entusiasmo. -Demuestran empatía hacia los sentimientos de los demás. -Utilizan su imaginación para crear historias y juegos. -Respetan las ideas y opiniones de los demás. -Contribuyen a un ambiente de grupo positivo y divertido.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Instrumentos musicales sencillos (tambores, maracas, panderetas) -Máscaras de animales de la selva -Hojas de colores y marcadores -Pelotas de diferentes tamaños -Cuerdas o cintas para crear un circuito -Globos -Música alegre y rítmica -Adornos de colores para decorar el espacio	-Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños se transforman en animales de la selva al ponerse las máscaras y realizar movimientos que imitan a los animales. Se utiliza música alegre y se decoran las paredes con dibujos de la selva para crear un ambiente festivo. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre una fiesta sorpresa para un animal de la selva. Se utilizan títeres o muñecos para representar a los personajes y hacer la historia más interactiva. Se hacen preguntas a los niños sobre cómo se sentirían si les hicieran una fiesta sorpresa. Calentamiento: – Se realiza un baile siguiendo la música, imitando los movimientos de los animales de la selva. Se pueden utilizar pañuelos de colores para hacer la actividad más dinámica.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: " La orquesta de la selva": – Los niños se dividen en grupos y cada grupo crea un instrumento musical con materiales reciclados (botellas de plástico, cajas de cartón, etc.). Luego, todos juntos forman una orquesta y tocan una canción alegre. Se puede utilizar una partitura sencilla con dibujos de los instrumentos para facilitar la coordinación. Actividad 2: " El río de la selva": – Se crea un circuito con cuerdas o cintas en el suelo para simular un río. Los niños deben cruzar el río utilizando diferentes movimientos (saltar, gatear, caminar sobre una línea). Se fomenta el equilibrio, la coordinación y la colaboración. Actividad 3: " La búsqueda del tesoro en la selva": – Se esconde un tesoro (una caja con dulces o pequeños premios) en el aula y los niños deben seguir las pistas para encontrarlo. Se utilizan pistas escritas y dibujos para hacer la búsqueda más divertida.	30 minutos

FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias en la fiesta de la selva. Se les pregunta qué actividades les gustaron más, cómo se sintieron y qué aprendieron. Se destaca la importancia de compartir momentos de alegría con los demás. Creación de un mural de reconocimiento: – Se crea un mural donde cada niño escribe su nombre y dibuja algo que le gustó de trabajar en equipo.	15 minutos
-------	---	------------

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas.		
Demuestra alegría y entusiasmo durante las actividades, sonriendo y riendo.		
Colabora con sus compañeros de manera positiva y respetuosa, ayudando a los demás.		
Expresa emociones positivas como la alegría, la diversión y el entusiasmo de forma verbal y no verbal.		
Demuestra empatía hacia los sentimientos de los demás, consolando a un compañero si está triste.		
Utiliza su imaginación para crear historias y juegos relacionados con la selva.		
Respetar las ideas y opiniones de los demás, escuchando atentamente.		
Contribuye a un ambiente de grupo positivo y divertido, fomentando la inclusión.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.10.	Título de la actividad	¡Constructores del Futuro! ¡A levantar juntos nuestra ciudad!
--------------	-------------------------------	---

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración en niños de 5 años a través de actividades lúdicas y constructivas, desarrollando habilidades como la comunicación, la resolución de problemas y la toma de decisiones grupales.	- Trabajo en equipo: Capacidad para colaborar con otros para alcanzar un objetivo común. -Comunicación: Capacidad para expresar ideas y escuchar a los demás. -Resolución de problemas: Capacidad para encontrar soluciones a desafíos de manera conjunta.	- Construir: Crear estructuras utilizando diferentes materiales. -Cooperar: Trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. -Tomar decisiones: Participar en la toma de decisiones grupales.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. -Colaboran con sus compañeros para construir la ciudad. -Escuchan y respetan las ideas de los demás. -Resuelven problemas de manera conjunta. -Demuestran entusiasmo y creatividad durante las actividades. -Contribuyen a un ambiente de trabajo en equipo positivo.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Bloques de construcción grandes y pequeños -Cartulinas de colores -Marcadores -Cinta adhesiva -Tijeras -Objetos reciclados (cajas de cartón, botellas de plástico, etc.) -Música alegre	-Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños se saludan de forma original (chocando los cinco, haciendo reverencias, etc.) y se presentan como los futuros arquitectos de una gran ciudad. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre un grupo de amigos que deciden construir juntos una ciudad maravillosa. Se utilizan elementos de construcción (bloques, herramientas imaginarias) para hacer la historia más atractiva. Se hacen preguntas a los niños sobre cómo los amigos pueden trabajar juntos para construir la ciudad. Calentamiento: – Se realiza un baile siguiendo la música, simulando que son máquinas constructoras que levantan grandes edificios.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: " Planificando la ciudad": – Los niños se dividen en equipos y cada equipo recibe un plano o dibujo sencillo de un edificio. Deben discutir y decidir qué materiales necesitarán y cómo construirán su edificio. Se fomenta la comunicación y la toma de decisiones grupales. Actividad 2: " Construyendo la ciudad": – Los niños construyen sus edificios utilizando los materiales proporcionados. Se pueden utilizar herramientas de construcción de juguete para hacer la actividad más divertida. Se fomenta la colaboración y la resolución de problemas. Actividad 3: " Decorando la ciudad": – Los niños decoran los edificios y las calles de la ciudad utilizando cartulinas, marcadores y otros materiales. Pueden crear carteles, pintar ventanas, etc. Se fomenta la creatividad y la expresión artística.	30 minutos
FINAL	Reflexión:	15 minutos

	– Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias como constructores. Se les pregunta qué les gustó más de construir la ciudad, qué dificultades encontraron y cómo las resolvieron. Exposición de la ciudad: – Los niños exponen su ciudad y explican las características de cada edificio. Se puede invitar a otros niños o adultos a visitar la ciudad.	
--	---	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas, ofreciendo ideas y colaborando.		
Colabora con sus compañeros para construir la ciudad, asignándose tareas y ayudando a los demás.		
Escucha y respeta las ideas de los demás compañeros, considerando diferentes puntos de vista.		
Resuelve problemas de manera conjunta, buscando soluciones creativas y adaptándose a los cambios.		
Demuestra entusiasmo y creatividad durante las actividades, proponiendo ideas originales y divertidas.		
Contribuye a un ambiente de trabajo en equipo positivo, animando a los demás y resolviendo conflictos de manera pacífica.		
Respeto las normas del grupo y las reglas del juego, colaborando para mantener el orden.		
Participa activamente en todas las actividades propuestas, ofreciendo ideas y colaborando.		



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: Delia Geohana Aguilar Monzon
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: El juego cooperativo como herramienta pedagógica en el de...
Nombre del archivo: nuevo_INFORME_DELIA.docx
Tamaño del archivo: 311.21K
Total páginas: 91
Total de palabras: 18,163
Total de caracteres: 104,536
Fecha de entrega: 17-dic.-2024 10:01a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 2554614294



Derechos de autor 2024 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Martha Ríos Rodríguez

Asesora

El juego cooperativo como herramienta pedagógica en el desarrollo social en niños de la I.E.P Virgen del Rosario, Lima, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	16%	3%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	5%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	3%
	Trabajo del estudiante	
3	latam.redilat.org	2%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.uct.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	repository.javeriana.edu.co	1%
	Fuente de Internet	
7	repositorio.uladech.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
8	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora

