

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



TESIS

**Programa de juegos cooperativos y mejoramiento de la socialización en niños de 4 años
de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.**

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

Autoras:

Bach. Rupay Fernandez, Luz Linda

Bach. Torres Ortiz, Yeni Roxana

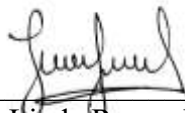
Asesor:

M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso

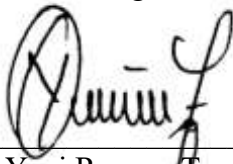
Lambayeque – Perú
2026

Programa de juegos cooperativos y mejoramiento de la socialización en niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.

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



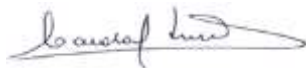
Bach. Luz Linda Rupay Fernandez
Investigadora



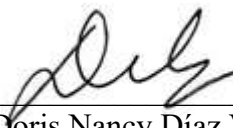
Bach. Yeny Roxana Torres Ortiz
Investigadora



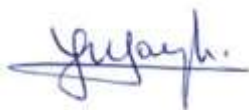
Dra. María del Pilar Fernández Celis
Presidente



Dra. Carola Amparo Smith Maguiña
Secretaria



Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
Vocal



M. Sc. Luis Alfonso Manay Saénz
DNI 16524459
Asesor



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 308-2026

Siendo las 9:00 horas, del día jueves 9 de abril 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/jva-qscw-idc> por mandato de la **Resolución N° 1129-2026-D-FACHSE** de fecha **07 de abril de 2026** que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 2888-2025-D-FACHSE** de fecha **08 de agosto de 2025**; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
Secretario(a)	: Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
Vocal	: Dra. DORIS NANCY DÍAZ VALLEJOS
Asesor(a) Metodológico	: M.Sc. LUIS ALFONSO MANAY SÁENZ
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS Y MEJORAMIENTO DE LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. 237, SAN LUIS, UTCUBAMBA, 2024.** Presentada por **RUPAY FERNANDEZ, LUZ LINDA Y TORRES ORTIZ, YENI ROXANA** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) 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 al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente 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 10:00 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 DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
PRESIDENTE(A)

Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
SECRETARIO(A)

Dra. DORIS NANCY DÍAZ VALLEJOS
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Luis Alfonso Manay Sáenz usuario revisor de Tesis ☒ / Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

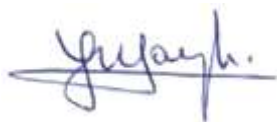
Titulado: **Programa de juegos cooperativos y mejoramiento de la socialización en niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.**

Cuyas autoras son: Luz Linda Rupay Fernandez; con DNI N° 45545068 y Yeni Roxana Torres Ortiz; con DNI N° 47355482; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 20 %, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó 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, 27 de noviembre del 2025.



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
DNI N° 16524459
Asesor

Defina la modalidad con (X)

Adjunta:

Resumen de Reporte automatizado de similitudes

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Programa de juegos cooperativos y mejoramiento de la socialización en niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	20%	8%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	3%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	3%
	Trabajo del estudiante	
3	vsip.info	2%
	Fuente de Internet	
4	Submitted to Universidad de Piura	1%
	Trabajo del estudiante	
5	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	hdl.handle.net	1%
	Fuente de Internet	

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
DNI 16524459
Asesor

7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
8	1library.co Fuente de Internet	1 %
9	www.coursehero.com Fuente de Internet	1 %
10	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	pardoschool.com Fuente de Internet	<1 %
12	colegioeuler.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	pdfcoffee.com Fuente de Internet	<1 %
15	www.recoleta.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



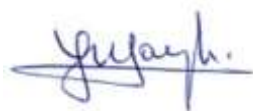
M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
DNI 16524459
Asesor

16	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
18	www.162-241-125-80.cprapid.com Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
21	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
DNI 16524459
Asesor

25	view.genial.ly Fuente de Internet	<1 %
26	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
27	revistainterdisciplinaria.com Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
29	premiumcollege.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Instituto De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
31	www.san joseica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	www.dspace.uce.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
DNI 16524459
Asesor

33	Submitted to Universidad Privada San Juan Bautista Trabajo del estudiante	<1 %
34	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
35	ieijesusmaestro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.eesppjsco.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	Macedo Atamari, Jhonatan Thonny. "Aplicación de los juegos recreativos en la prevención de la obesidad de estudiantes de la IEP N° 70024 Laykakota", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
38	repositorio.eesppvab.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
DNI 16524459
Asesor

40	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 9 (1993)", Walter de Gruyter GmbH, 1996 Publicación	<1 %
41	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
42	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación Trabajo del estudiante	<1 %
43	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
44	iepcapitanalipioponcevasquez.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
DNI 16524459
Asesor



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: Rupay Fernandez, Luz Linda - Torres Ortiz, Yeni Roxana
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Programa de juegos cooperativos y mejoramiento de la sociali...
Nombre del archivo: INFORME_Luz_y_Yeny.doc
Tamaño del archivo: 3.24M
Total páginas: 152
Total de palabras: 22,551
Total de caracteres: 128,539
Fecha de entrega: 27-nov-2025 01:07p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2829053632



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
DNI 16524459
Asesor

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada en primer lugar a Dios, por permitirme terminar mi carrera profesional, además de su infinita bondad y amor, a mis suegros, porque ellos siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos para seguir adelante y concluir mi carrera profesional, a mis hijos, por ser la principal fuente de mi motivación e inspiración para esforzarme cada día y luchar por alcanzar una mejor calidad de vida. A mi esposo, Ronal Gonzales Delgado, por su sacrificio, su constante esfuerzo y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles, brindándome siempre su comprensión, su cariño y su amor. A las personas que me ofrecieron la oportunidad de trabajar y me permitieron solventar mis estudios universitarios.

Luz Linda Rupay Fernandez

DEDICATORIA

En primer lugar, dedico esta tesis a Dios, quien con su infinita bondad me brindó fortaleza, sabiduría y serenidad para culminar este proceso. Gracias a Él comprendí que los sueños pueden alcanzarse cuando se trabaja con fe y perseverancia.

Asimismo, este logro es para mis padres, cuyo esfuerzo, ejemplo y sacrificio se convirtieron en la base de mi formación personal y profesional. De igual manera, extendiendo esta dedicatoria a mi familia en general, quienes, con su apoyo incondicional, palabras de aliento y cariño sincero estuvieron presentes. Finalmente, esta tesis está dirigida también a quienes, con su amistad y compañía, hicieron de este camino una experiencia enriquecedora y compartida, recordándome que el esfuerzo colectivo fortalece el espíritu y da sentido a cada meta alcanzada.

Yeni Roxana Torres Ortiz

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecer a Dios, quien me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante.

A la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo – UNPRG, por brindarme la oportunidad de avanzar un paso más en mi camino hacia el logro profesional, formándome como una profesional competente, con sólidos conocimientos y grandes expectativas. Asimismo, expreso mi especial agradecimiento a todas las maestras y maestros, quienes hicieron posible una formación profesional de calidad con su dedicación y entrega.

A nuestro asesor: M. Sc. Manay Sáenz, Luis Alfonso, su experiencia, comprensión en el tiempo programado para las reuniones, también en el asesoramiento que me brindó para la realización de esta tesis, lo cual contribuye para poder concluir nuestra carrera profesional universitaria.

A la empresa FER MET SANTA ROSA E.I.R.L, por darme una oportunidad laboral, que me permitió pagar mis estudios universitarios y así poder alcanzar mi meta trazada.

A mis suegros por su fe, incluso en los momentos más difíciles, han sido el sostén fundamental de este logro. Nuestro más sincero agradecimiento a todos nuestros amigos, quienes nos acompañaron en instantes de alegría y de tristeza a lo largo de este extenso camino. Su apoyo, confianza, acompañamiento y cariño han fortalecido nuestro ánimo y nuestra perseverancia de una u otra manera. Gracias por ser nuestro respaldo constante, nuestro equipo de aliento para alcanzar la meta de nuestra formación profesional.

Luz Linda Rupay Fernandez

AGRADECIMIENTO

En primer término, agradezco profundamente a Dios Todopoderoso por darme la vida, la salud y la oportunidad de culminar con éxito esta etapa académica. Sin su guía y protección, cada paso habría sido mucho más difícil.

Del mismo modo, mi gratitud se dirige a mis padres, por su amor incondicional, por inculcarme la importancia del esfuerzo y por enseñarme que la educación es la herencia más valiosa. Gracias a ellos aprendí que la persistencia es el camino hacia el éxito.

Por otra parte, agradezco a mi familia por el respaldo constante, por acompañarme en los momentos de dificultad y por celebrar conmigo cada pequeño logro alcanzado.

También extendiendo mis agradecimientos a mis docentes y asesor, quienes con paciencia, compromiso y dedicación orientaron mi aprendizaje y contribuyeron significativamente a mi formación profesional.

En síntesis, este logro no es únicamente mío, sino también de todas las personas que, de una u otra manera, me impulsaron a continuar y a nunca dejar de soñar.

Yeni Roxana Torres Ortiz

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN	iii
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD.....	iv
RESUMEN	xv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	4
1.1 Antecedentes	4
1.2 Bases teóricas.....	8
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO	29
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis.....	29
2.2. Población, Muestra	30
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.....	30
CAPÍTULO III: RESULTADOS.....	31
3.1 Resultados	31
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	36
CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	40
CONCLUSIONES	132
RECOMENDACIONES.....	134
REFERENCIAS.....	135
ANEXOS	138

RESUMEN

La presente investigación es importante porque se busca proponer un Programa de juegos cooperativos para contribuir al mejoramiento de la socialización en niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024. El problema que se planteó fue: ¿Se puede formular una propuesta de intervención basada en un Programa de juegos cooperativos para contribuir al mejoramiento de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024? Se propuso como objetivo general Proponer un Programa de juegos cooperativos para contribuir al mejoramiento de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024. El diseño metodológico que se aplicó fue no experimental, de enfoque cuantitativo y de alcance descriptivo simple. La muestra del presente estudio está constituida por 21 niños de 4 años del aula A. Dicha muestra fue seleccionada utilizando el muestreo no probabilístico o selección intencional, debido a que, por ser una población de estudio pequeña, la selección de la muestra no dependió de probabilidad, si no de la intencionalidad de las investigadoras. Como principales resultados se logró formular un Programa de juegos cooperativos para contribuir al mejoramiento de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.

Palabras clave: juegos cooperativos, socialización, convivencia escolar.

ABSTRACT

This research is important because it seeks to propose a cooperative games program to contribute to the improvement of socialization in 4-year-old children at I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024. The problem posed was: Can an intervention proposal be formulated based on a cooperative games program to contribute to the improvement of socialization in 4-year-old children at I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024? The general objective proposed was to propose a cooperative games program to contribute to the improvement of socialization in 4-year-old children at I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024. The methodological design applied was non-experimental, quantitative in approach, and simple descriptive in scope. The sample for this study consisted of 21 4-year-old children from classroom A. This sample was selected using non-probabilistic sampling or intentional selection because, as it was a small study population, the selection of the sample did not depend on probability but on the researchers' intentions. The main results were the formulation of a cooperative games program to contribute to the improvement of socialization in 4-year-old children at I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.

Keywords: cooperative games, socialization, school coexistence.

INTRODUCCIÓN

La socialización en niños de 4 años enfrenta desafíos tanto a nivel global como en Perú, influenciada por factores sociales, económicos y educativos.

En muchos países, los niños de esta edad comienzan su interacción social en entornos escolares o preescolares, donde desarrollan habilidades clave como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos. Sin embargo, los problemas de socialización suelen estar relacionados con: *Desigualdades socioeconómicas*: Niños de entornos desfavorecidos tienen menos acceso a espacios educativos de calidad, afectando su interacción social. *Impacto de la tecnología*: El uso excesivo de dispositivos electrónicos puede limitar las interacciones cara a cara, lo que retrasa el desarrollo de habilidades sociales. *Pandemia de COVID-19*: Muchos niños han sufrido retrasos en su desarrollo social debido al aislamiento prolongado y la falta de interacción con sus pares.

En Perú, estos desafíos se ven reflejados y ampliados por factores adicionales: *Desigualdad educativa*: Existe una marcada diferencia entre el acceso a educación de calidad en áreas urbanas y rurales. Los niños en áreas rurales a menudo tienen menos oportunidades para socializar en entornos estructurados como el preescolar. *Familias monoparentales o migrantes*: La migración interna y externa ha generado cambios en la estructura familiar, lo que puede afectar la estabilidad emocional y social de los niños, dificultando su adaptación a nuevos entornos. *Pobreza y acceso limitado a servicios*: Muchas familias enfrentan barreras económicas que impiden brindarles a sus hijos un entorno social propicio, lo que limita sus oportunidades para interactuar con otros niños.

Por ello, para el caso de la presente investigación, se busca proponer un Programa de juegos cooperativos para contribuir al mejoramiento de la socialización en niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.

Ante lo señalado, se formula el siguiente problema general: ¿Se puede formular una propuesta de intervención basada en un Programa de juegos cooperativos para contribuir al mejoramiento de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024?

Asimismo, la investigación presenta como objetivo general, Proponer un Programa de juegos cooperativos para contribuir al mejoramiento de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024. Los objetivos específicos son los siguientes:

- Identificar el nivel de desarrollo de la socialización en los niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.
- Estructurar un marco teórico y metodológico para la propuesta de un Programa de juegos cooperativos que contribuya al desarrollo de la socialización, en los niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.
- Diseñar un Programa de juegos cooperativos que contribuya al desarrollo de la socialización, en los niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.

La presente investigación se organiza en cuatro capítulos:

En el Capítulo I: Marco Teórico, se exponen los antecedentes del estudio, las bases científicas que lo sustentan y la definición de los términos fundamentales.

El Capítulo II: Marco Metodológico aborda la metodología empleada, detallando el enfoque, tipo y nivel de investigación, así como el diseño, la población y la muestra seleccionada. Además, se describen las técnicas de recolección de información y los procedimientos aplicados para su análisis e interpretación.

En el Capítulo III: Resultados, se presenta la información obtenida a partir de la aplicación del instrumento de evaluación diagnóstica, mostrando los hallazgos principales del estudio.

El Capítulo IV: Discusión de Resultados desarrolla la interpretación de los datos, considerando el contexto en el que se llevó a cabo la investigación y se contrasta con los antecedentes.

El Capítulo V: Propuesta de intervención, presenta la propuesta formulada consistente en un Programa de juegos cooperativos para contribuir al mejoramiento de la socialización en niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.

Finalmente, se incluyen las Conclusiones y Recomendaciones derivadas del estudio, seguidas de las Referencias y los Anexos correspondientes.

I: DISEÑO TEÓRICO

1.1 Antecedentes:

Tipan (2022), Ecuador, en su estudio *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 a 5 años*, desarrollado en la ciudad de Quito, empleó un enfoque cualitativo que permitió una descripción detallada del fenómeno investigado. La investigación se sustentó en un diseño documental–bibliográfico, apoyado en fuentes que contribuyeron a una base teórica sólida y confiable. Para la recolección de información se utilizó la técnica del fichaje, lo que facilitó la organización sistemática de los datos y su posterior interpretación. Como conclusión, se determinó que los juegos cooperativos, como estrategia metodológica en Educación Inicial, favorecen la interacción grupal, la integración entre los niños, la participación en un clima de confianza, el respeto, la comunicación y la prevención de conflictos derivados del individualismo, contribuyendo significativamente al desarrollo de las habilidades sociales.

Mogollón y Ruiz (2023), en su estudio *Programa de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 4 años del nivel inicial, Chiclayo – 2021*, plantearon como objetivo general diseñar un programa de juegos cooperativos orientado a mejorar la socialización de los niños de cuatro años de la I.E.I. N.º 048 “Semillitas de Jesús”. El estudio fue de diseño descriptivo con propuesta, con una muestra de 28 estudiantes. A partir del diagnóstico inicial de las dificultades de socialización, se estructuró un programa sustentado en los enfoques de José Luis Vega y Maite Garaigordobil, así como en los aportes teóricos de Erikson, Freud, la neurociencia y Piaget. Los resultados del pretest evidenciaron que el 53.60 % de los niños presentaban inseguridad para participar en actividades grupales, además de limitaciones en la autonomía y el trabajo colaborativo. En las dimensiones evaluadas, la autoestima alcanzó un nivel bajo del 32.14 %, la identificación registró niveles medio y bajo del 35.71 %, y el comportamiento presentó un

nivel bajo del 42.86 %. En general, la socialización se ubicó en un nivel medio (39.29 %). En respuesta, se propuso un programa de 8 sesiones, enfocado en fortalecer la autoestima, la identificación con los compañeros y el comportamiento social mediante juegos cooperativos.

Jara y Jara (2024), en su investigación *Influencia del juego cooperativo como herramienta pedagógica en las habilidades sociales de niños de 5 años en una institución educativa de Lima Metropolitana*, tuvieron como propósito evaluar el impacto del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo con diseño cuasiexperimental, aplicando la intervención a un grupo experimental. Se realizaron mediciones antes y después de la aplicación del programa, utilizando la Escala de Habilidades Sociales Preescolares de Lacunza, instrumento con alta fiabilidad ($\alpha = 0.86$). La muestra estuvo conformada por 50 niños, distribuidos en dos grupos de 25. La escala comprendió 16 ítems organizados en cuatro dimensiones. La intervención se desarrolló mediante sesiones de 30 minutos, tres veces por semana durante cuatro semanas. Los resultados evidenciaron cambios estadísticamente significativos en el grupo experimental ($Z = -5.691$ en pretest y $Z = -6.411$ en posttest; $p = 0.000$), mientras que el grupo control no presentó variaciones relevantes, confirmando la eficacia del juego cooperativo en el fortalecimiento de las habilidades sociales.

Cárdenas y Villa (2023), Ecuador, en su estudio *Juegos cooperativos y el proceso de adaptación escolar en niños y niñas de 3 años*, tuvieron como objetivo determinar la influencia de los juegos cooperativos en la adaptación escolar. La investigación se desarrolló bajo un paradigma interpretativo, con enfoque cualitativo, método fenomenológico y diseño descriptivo. Se emplearon como instrumentos la guía de observación y la entrevista semiestructurada, y para el análisis se utilizó el software ATLAS.ti 23, estableciendo redes semánticas y nubes de palabras. La población estuvo

compuesta por una docente y 30 niños del Subnivel Inicial 1 de la Escuela de Educación Básica “Gral. César Rohon Sandoval”. La muestra fue no probabilística, mediante muestreo intencional. Los resultados permitieron concluir que los juegos cooperativos contribuyen de manera significativa al proceso de adaptación escolar, generando seguridad, confianza, empatía y compañerismo en los niños.

Mallqui y Pariona (2023), en su investigación *Juegos cooperativos y psicomotricidad en estudiantes de 5 años del nivel inicial en una institución educativa de Lima*, tuvieron como objetivo analizar la importancia de los juegos cooperativos tradicionales en las habilidades sociales. El estudio se desarrolló con enfoque cualitativo, mediante revisión y análisis documental de investigaciones relacionadas. Se utilizaron como instrumentos la entrevista y la lista de cotejo. La muestra estuvo conformada por 15 niños, 5 padres de familia y 3 docentes de la comunidad de Putacca, Ayacucho. Se emplearon técnicas como la entrevista y la observación participante, apoyadas con registros audiovisuales. Los resultados evidenciaron que los niños practican solo de manera ocasional los juegos tradicionales cooperativos, y que estos se encuentran en proceso de desaparición en la institución por desconocimiento docente. Se concluye que el fortalecimiento de estos juegos favorecería la solidaridad, la unión grupal, la empatía y el trabajo colaborativo.

Zapata (2022), en su investigación *El juego cooperativo para fomentar la socialización en niños de 4 años de la I.E. 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura*, tuvo como objetivo explicar cómo el juego cooperativo promueve la socialización. Se desarrolló una investigación cuantitativa de nivel explicativo con diseño preexperimental, empleando la observación como técnica y la guía de observación como instrumento, validado por juicio de expertos ($\alpha = 0.7$). La población fue de 159 estudiantes y la muestra de 32 niños. Para el procesamiento de datos se utilizó

Excel 2016, SPSS y la prueba de Wilcoxon. En el pretest, el 53 % se ubicó en nivel de inicio de socialización. Tras la aplicación de 7 actividades de aprendizaje, en el posttest el 47 % alcanzó nivel de logro. La prueba estadística confirmó que $p < 0.05$, validando que el juego cooperativo sí favorece la socialización.

Rojas (2024), en su investigación *Juegos cooperativos y desarrollo socioemocional de los niños del II ciclo de la I.E. 21544-651 Horacio Zeballos Games, La Villa*, tuvo como propósito establecer la relación entre los juegos cooperativos y el desarrollo socioemocional. El estudio fue de tipo correlacional, con diseño no experimental y enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 19 niños de 5 años, y se utilizó como técnica la observación, con lista de cotejo. Los resultados evidenciaron un 61 % en nivel logrado en juegos cooperativos y un 57 % en desarrollo socioemocional. Se determinó una correlación positiva fuerte entre ambas variables ($r = 0.642$; $p = 0.000$), con nivel de significancia $\alpha = 0.0$.

1.2. Bases teóricas

Juegos cooperativos

a) Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky (1978)

La teoría sociocultural de Vygotsky plantea que el aprendizaje y el desarrollo humano son procesos esencialmente sociales. En este marco, el juego —especialmente el juego cooperativo— constituye un espacio privilegiado donde los niños construyen significados, negocian roles, coordinan acciones y desarrollan funciones psicológicas superiores.

Uno de los aportes más relevantes de Vygotsky es el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), entendida como el espacio entre lo que un niño puede hacer solo y lo que puede lograr con la guía de un otro más competente (adulto o par). Los juegos cooperativos generan justamente estas condiciones: los niños se enfrentan a

desafíos que requieren coordinarse, tomar decisiones conjuntas, solucionar desacuerdos y comunicar ideas; mientras tanto, observan, imitan, negocian y ensayan comportamientos guiándose mutuamente.

Además, Vygotsky considera que el juego simbólico y social ayuda a los niños a internalizar normas y regular su conducta, pues en el juego se actúa “como si se respetaran” reglas, roles y responsabilidades, permitiendo la internalización de autocontrol, reciprocidad y responsabilidad compartida. Desde esta perspectiva, el juego cooperativo no es solo una actividad placentera, sino un dispositivo pedagógico que posibilita la autorregulación, la socialización avanzada y el desarrollo cognitivo integrados.

b) Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura (1986)

Desde la perspectiva del aprendizaje social, Bandura sostiene que los niños aprenden mediante la observación, imitación y modelamiento de las conductas que observan en otros. Esto implica que, dentro de los juegos cooperativos, los modelos principales no solo son los docentes, sino también los propios compañeros, quienes actúan como referentes inmediatos de comportamientos prosociales.

El aprendizaje de habilidades sociales —como compartir, esperar turnos, expresar emociones, resolver conflictos pacíficamente o cooperar por un objetivo común— ocurre de manera más natural y poderosa cuando los niños ven estas conductas en acción, son reforzadas positivamente y pueden practicarlas en un entorno emocionalmente seguro, como el que ofrece el juego.

Bandura también destaca el papel de los refuerzos vicarios, es decir, la tendencia a repetir comportamientos que se observa que son bien recibidos o recompensados en otros. En los juegos cooperativos, el reconocimiento grupal, la validación del docente y la

satisfacción de alcanzar metas conjuntas funcionan como reforzadores que fortalecen actitudes colaborativas y reducen comportamientos individualistas o competitivos.

Desde esta teoría, los juegos cooperativos se convierten en un escenario pedagógico privilegiado para el desarrollo de competencias socioemocionales porque permiten que los niños aprendan observando, ensayen conductas positivas, ajusten comportamientos y regulen emociones en interacción constante con otros.

c) Enfoque de Educación Emocional (Bisquerra, 2003)

El enfoque de educación emocional, desarrollado por Bisquerra y otros autores, sostiene que las competencias emocionales se aprenden, se enseñan y se desarrollan mediante experiencias estructuradas que permitan reconocer, expresar, regular y comprender tanto las emociones propias como las ajenas. En este marco, los juegos cooperativos constituyen un espacio excelente para formar dichas competencias porque implican interacción directa, convivencia, resolución conjunta de problemas y manejo de tensiones y alegrías compartidas.

Los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de varias competencias emocionales clave:

Conciencia emocional: Los niños identifican y expresan emociones vinculadas al juego: alegría, frustración, sorpresa, enojo o satisfacción. Esto les ayuda a reconocer sus estados internos y comunicar lo que sienten.

Autocontrol o regulación emocional: Los juegos cooperativos suelen implicar turnos, reglas y situaciones de frustración cuando algo no sale como se espera. El niño aprende a modular reacciones, esperar, negociar y mantener comportamientos adecuados en la dinámica grupal.

Empatía: Al cooperar, los niños observan las emociones de sus compañeros, aprenden a identificarlas y a responder de manera sensible, lo que fortalece la capacidad de ponerse en el lugar del otro.

Habilidades sociales: Al interactuar en metas comunes, los niños desarrollan la capacidad de comunicarse, escuchar, llegar a acuerdos, ofrecer ayuda y aceptar apoyo. El juego se convierte así en un laboratorio emocional donde se ensayan conductas prosociales.

Competencia para la vida y el bienestar:

El juego cooperativo fortalece la autoestima, el sentido de pertenencia, el compañerismo y la disposición a convivir armoniosamente.

Desde el enfoque de Bisquerra, los juegos cooperativos son un medio pedagógico eficaz y natural para desarrollar la inteligencia emocional y fortalecer la convivencia escolar, pilares indispensables para el desarrollo integral en educación inicial.

Tipos de Juegos Cooperativos

Los juegos cooperativos conforman un conjunto de actividades diseñadas para promover la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la construcción conjunta de soluciones. A diferencia de los juegos competitivos, su foco está en el logro colectivo, la participación equitativa y el desarrollo socioemocional. A continuación, se amplían los principales tipos de juegos cooperativos vinculados al desarrollo infantil.

Juegos de comunicación

Los juegos de comunicación son actividades cuyo eje central es el intercambio verbal y no verbal entre los participantes. Estos juegos permiten desarrollar habilidades lingüísticas, sociales y cognitivas, ya que requieren expresar ideas, escuchar activamente, interpretar gestos, negociar significados y coordinar mensajes.

Características principales

- Requieren diálogo constante.
- Favorecen la escucha activa y la empatía.
- Implican respetar turnos y normas comunicativas básicas.
- Promueven la claridad y coherencia en la expresión de ideas.

Aportes al desarrollo infantil

Lenguaje oral: amplían vocabulario, estructuras narrativas y habilidades conversacionales.

Habilidades sociales: fortalecen cortesía, negociación y toma de decisiones conjunta.

Autorregulación: los niños aprenden a esperar su turno, escuchar y responder adecuadamente.

Resolución de conflictos: fomentan estrategias verbales y no agresivas.

Ejemplos

- “Teléfono roto” (todos deben lograr que el mensaje llegue intacto).
- “El guía y el explorador” (uno guía y otro se mueve con los ojos vendados).
- Juegos de describir objetos o acciones para que otros adivinen.

Estos juegos son fundamentales para niños de 4 años porque consolidan habilidades comunicativas clave para la convivencia.

Juegos de coordinación y movimiento

Se trata de actividades que integran motricidad gruesa, ritmo, equilibrio y movimiento grupal, lo que requiere cooperación física y sincronización. Este tipo de juegos complementa el componente corporal del aprendizaje y contribuye a la formación integral del niño.

Características principales

- Implican desplazamiento, fuerza, equilibrio o coordinación.
- Requieren sincronizar acciones corporales con el grupo.
- Favorecen la percepción corporal y la noción de espacio compartido.

Aportes al desarrollo infantil

- Motricidad gruesa: fortalecen movimientos naturales como correr, saltar, empujar, jalar.
- Coordinación social: el niño aprende a ajustar su ritmo al de otros.
- Sentido de pertenencia: se generan experiencias de logro común y apoyo mutuo.
- Autoconfianza: participar en desafíos colectivos motiva la seguridad personal.

Ejemplos

- Transportar una pelota gigante entre todos sin que caiga.
- Moverse en fila sin romper contacto (manos en hombros).
- “La serpiente cooperativa”: todos avanzan unidos siguiendo la dirección del líder.

Son ideales para fortalecer la interacción positiva y el respeto de normas.

Juegos de resolución de problemas en grupo

Estos juegos ponen a los niños frente a situaciones que requieren pensar, planificar, debatir y actuar conjuntamente para encontrar una solución. Son ejercicios que combinan habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Características principales

- Presentan un desafío o meta que solo puede alcanzarse colaborando.
- Implican toma de decisiones colectivas.
- Promueven pensamiento crítico y creatividad.
- Requieren roles rotativos o compartidos.

Aportes al desarrollo infantil

- Pensamiento lógico: establecer estrategias, anticipar resultados.
- Trabajo en equipo: dividir tareas, asumir responsabilidades.
- Flexibilidad cognitiva: evaluar ideas, adaptarse, cambiar de plan.
- Resolución pacífica de conflictos: negociar y consensuar.

Ejemplos

- Construir una torre todos juntos con bloques sin que se caiga.
- Resolver un rompecabezas grande en equipo.
- Crear rutas o recorridos para llegar juntos a un objetivo.

Este tipo de juegos favorece la cooperación auténtica, porque el logro depende directamente del aporte de cada miembro.

Dinámicas de confianza

Las dinámicas de confianza son juegos diseñados para fomentar la seguridad emocional, la cohesión grupal y la percepción positiva del otro. Son esenciales para crear un clima donde los niños se sientan valorados, protegidos y aceptados, elemento indispensable para la socialización.

Características principales

- Involucran apoyo físico o emocional entre los participantes.
- Exigen creer que el otro actuará con cuidado y reciprocidad.
- Refuerzan vínculos y disminuyen la ansiedad social.

Aportes al desarrollo infantil

- Seguridad emocional: los niños comprueban que pueden confiar en el grupo.
- Empatía y sensibilidad: reconocer las emociones de otros y cuidarse mutuamente.
- Autoestima: sentirse valorado y protegido por el equipo.
- Vínculo afectivo con pares y con la docente.

Ejemplos

- Juegos de “caída suave” adaptados a la edad (mínimos y seguros).
- Caminar guiado por un compañero.

- Dinámicas de abrazos colectivos o figuras grupales.
- Pasar objetos confiando en que el compañero los recibirá sin dejar caer.

Estas dinámicas son clave para niños pequeños, pues fortalecen la base emocional necesaria para que todas las demás habilidades sociales puedan desarrollarse de manera segura.

Importancia de los Juegos Cooperativos en la Educación Inicial

Favorecen la convivencia pacífica

Los juegos cooperativos constituyen un entorno pedagógico donde la interacción se organiza alrededor de metas comunes y no de la competencia. Esta estructura disminuye rivalidades, reduce tensiones y promueve que los niños se relacionen desde la colaboración y no desde la confrontación. En este contexto, la convivencia se fortalece porque:

- Se generan espacios de interacción positiva donde las reglas del juego obligan a coordinar, esperar, negociar y apoyar a otros.
- Los niños comprenden que el bienestar del grupo es condición para alcanzar el objetivo, lo que impulsa conductas prosociales, como ayudar, ceder o acompañar.
- Se desarrollan habilidades de autorregulación emocional, indispensables para convivir pacíficamente (control de impulsos, manejo de frustración, respeto de normas).
- Aprende a resolver desacuerdos mediante el diálogo guiado por el docente y las dinámicas propias del juego.

Así, el juego cooperativo funciona como una microcomunidad de práctica democrática, donde se ensayan cotidianamente valores como la paz, el respeto y la solidaridad.

Desarrollan habilidades para la solución de conflictos

Los conflictos son inevitables en la interacción infantil; sin embargo, los juegos cooperativos transforman estos momentos en oportunidades de aprendizaje. A través de ellos, los niños:

- Visualizan los conflictos como retos colectivos y no como disputas personales.
- Aprenden a identificar el problema, escuchar alternativas y consensuar soluciones.
- Se ejercitan en la toma de decisiones conjunta, un aspecto clave para la negociación y la resolución pacífica.
- Practican la asertividad, expresando desacuerdos de manera no agresiva.
- Descubren que las diferencias se pueden resolver mediante estrategias compartidas, reforzando la noción de “ganamos todos o no gana nadie”.

Orlick (2001) destaca que estos juegos son herramientas privilegiadas para el desarrollo de la cooperación auténtica, porque muestran a los niños que el conflicto no es un obstáculo sino una oportunidad para fortalecer la cohesión del grupo.

Promueven la empatía y el respeto por la diversidad

El carácter colectivo del juego cooperativo hace que los niños tomen conciencia de las emociones, capacidades, ritmos y necesidades de sus compañeros. Esta dinámica favorece la empatía y la valoración de la diversidad porque:

- Para lograr el objetivo común, los niños deben reconocer y considerar las emociones del otro: frustración, entusiasmo, miedo, alegría.
- Entienden que cada compañero aporta desde sus posibilidades, lo que fortalece la aceptación y derriba expectativas rígidas sobre el desempeño propio y ajeno.
- La participación equitativa y el reconocimiento de todos los miembros del grupo cultivada por estos juegos refuerza el respeto por las diferencias individuales.

- Los niños desarrollan sensibilidad para identificar cuándo un compañero necesita apoyo, contención o guía.

En suma, la cooperación exige ponerse “en el lugar del otro”, lo cual convierte estos juegos en una práctica natural y espontánea de educación intercultural y socioemocional.

Refuerzan la autoestima y la seguridad emocional (Orlick, 2001; Mogollón & Ruiz, 2021)

La autoestima en la infancia se construye a partir de experiencias de logro, reconocimiento y pertenencia. Los juegos cooperativos fortalecen estos aspectos porque:

- Todos los niños participan y contribuyen, lo que brinda sensación de competencia, independientemente de sus habilidades particulares.
- Se fomenta un ambiente no competitivo que reduce la ansiedad por el rendimiento o el error.
- La validación grupal refuerza la autoimagen positiva, especialmente cuando se reconoce el esfuerzo y no solo el resultado.
- Las experiencias de apoyo mutuo generan seguridad emocional, al comprobar que el grupo cuida, acompaña y celebra avances.
- Mogollón & Ruiz (2021) subrayan que los juegos cooperativos promueven la autoestima y la identificación positiva con el grupo, especialmente en edades tempranas.

En este sentido, la cooperación dentro del juego interviene tanto en el desarrollo emocional como en la construcción de un autoconcepto sano, convirtiéndose en una de las herramientas más potentes para la formación integral en educación inicial.

Variable Dependiente: Socialización

Fundamentos Teóricos

a) Teoría Psicosocial de Erik Erikson (1950)

En la teoría psicosocial de Erikson, los niños de 3 a 5 años transitan la etapa denominada “Iniciativa vs. Culpa”, una fase crucial en el desarrollo de la identidad, la autonomía y la competencia social. Durante este periodo, los niños buscan explorar el entorno, proponer actividades, asumir roles y tomar decisiones. Si sus iniciativas son valoradas y reciben oportunidades para participar activamente, desarrollan seguridad, motivación y sentido de propósito. Por el contrario, si sus intentos son castigados, ignorados o inhibidos, emergen sentimientos de culpa, retraimiento y temor a equivocarse.

Los juegos cooperativos se alinean directamente con las necesidades evolutivas de esta etapa porque:

- Ofrecen un espacio donde los niños pueden iniciar acciones sin miedo al error, ya que el énfasis está en la colaboración, no en la competencia.
- Permiten que cada niño asuma roles dentro del grupo, reforzando su sentido de agencia (“yo puedo hacer algo importante”).
- Proveen experiencias de éxito compartido, que fortalecen la autoconfianza y la autoestima.
- Disminuyen la culpa porque los errores no se interpretan como fracasos individuales, sino como parte del aprendizaje colectivo.
- Fomentan relaciones sociales saludables basadas en la cooperación, el apoyo y la participación equitativa.

En síntesis, los juegos cooperativos funcionan como un escenario óptimo para resolver favorablemente el conflicto psicosocial de esta etapa, impulsando la iniciativa infantil y evitando sentimientos inhibitorios.

b) Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget (1969)

Piaget describe que entre los 2 y los 7 años los niños se encuentran en la etapa preoperacional, caracterizada por el pensamiento simbólico, el egocentrismo cognitivo inicial y la rápida expansión del lenguaje y la representación mental del mundo. En esta etapa el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo y social porque:

- El juego simbólico permite representar roles sociales, explorar significados y comprender el punto de vista de otros, lo que constituye la base de la empatía.
- El niño comienza a comprender reglas simples, aun cuando estas aún no sean plenamente internalizadas. A través del juego cooperativo, las reglas se vuelven significativas, porque tienen un propósito concreto dentro de la actividad compartida.
- El debate, la negociación y la coordinación con compañeros permiten superar el egocentrismo y avanzar hacia el intercambio social y la reciprocidad.
- Los juegos cooperativos fomentan procesos cognitivos clave en esta etapa: clasificación, anticipación, secuenciación, coordinación de perspectivas y pensamiento intuitivo.

Piaget sostiene que el niño comprende el mundo actuando sobre él junto a otros. Por ello, los juegos cooperativos transforman el aula en un laboratorio cognitivo donde los niños:

- Construyen nociones de justicia, turnos y normas.
- Experimentan roles sociales y ajustan su conducta a expectativas grupales.
- Desarrollan habilidades de coordinación social y metacognición temprana.

Se trata de un espacio donde lo cognitivo y lo social se integran de manera natural, dinámica y significativa.

c) Enfoque Constructivista (Palacios, Marchesi & Coll, 2009)

El constructivismo plantea que el aprendizaje no es una transmisión pasiva de información, sino un proceso activo en el cual el niño construye significados a partir de la interacción con su entorno físico, social y cultural. Desde esta perspectiva, el aprendizaje surge cuando el niño enfrenta desafíos, formula hipótesis, dialoga, negocia y reconstruye sus ideas.

Los juegos cooperativos son una estrategia particularmente alineada con esta visión porque:

- Generan situaciones de interacción significativa, donde los niños se enfrentan a problemas reales y deben resolverlos juntos.
- Invitan a compartir ideas, confrontar puntos de vista, coordinar estrategias y revisar acciones, procesos propios del aprendizaje activo.
- Fomentan el conflicto sociocognitivo, entendido como la confrontación de ideas entre pares, lo cual impulsa el desarrollo cognitivo y el aprendizaje profundo.
- Permiten que los niños construyan conocimiento en un contexto afectivo positivo, lo que favorece la motivación intrínseca y la participación espontánea.
- Afianzan la comprensión de normas, roles, acuerdos y cooperación, pilares centrales de la convivencia escolar.

De acuerdo con Palacios et al. (2009), el desarrollo infantil se potencia cuando se generan interacciones ricas, variadas y colaborativas, en las cuales el niño no solo recibe información, sino que es protagonista activo de su propio aprendizaje. Los juegos cooperativos cumplen exactamente con esta función, por lo que constituyen una herramienta didáctica coherente con el enfoque constructivista.

Dimensiones de la Socialización en Educación Inicial

La socialización en educación inicial es un proceso mediante el cual los niños aprenden a convivir, relacionarse con otros, regular sus emociones y participar de normas compartidas dentro de la vida escolar. Para comprenderla de manera integral, se organizan sus componentes en cuatro dimensiones esenciales, que explican cómo los niños se vinculan, interactúan y construyen relaciones saludables.

1. Interacción positiva con pares

La interacción positiva con pares constituye la base de la socialización temprana, ya que implica la capacidad del niño para relacionarse de manera constructiva, respetuosa y afectiva con otros niños. Esta dimensión incluye conductas como compartir materiales, invitar a jugar, cooperar en actividades grupales y mostrar gestos de amabilidad.

Relevancia pedagógica

La interacción positiva desarrolla competencias sociales fundamentales como la empatía, la comunicación asertiva, la cooperación y la capacidad de establecer relaciones afectivas saludables. Además, prepara a los niños para convivir en entornos más amplios y diversos, potenciando la inclusión y el sentido de pertenencia.

2. Respeto de normas y turnos

Esta dimensión refleja el grado en que los niños son capaces de internalizar reglas básicas de convivencia, regular su conducta en contextos grupales y respetar los ritmos de participación de los demás. En educación inicial, esto se observa en la capacidad de esperar turnos, seguir instrucciones, respetar acuerdos y aceptar indicaciones.

Relevancia pedagógica

El respeto de normas es un aprendizaje esencial para la autorregulación y la convivencia pacífica. Cuando los niños comprenden que las reglas facilitan el bienestar colectivo, comienzan a actuar con mayor autonomía, responsabilidad y conciencia social.

Esta dimensión también favorece la justicia, la equidad y el funcionamiento armónico del grupo.

3. Resolución de conflictos de forma pacífica

Los conflictos son naturales y necesarios en la interacción infantil. Esta dimensión se refiere a la capacidad del niño para afrontar desacuerdos sin recurrir a la agresión, utilizando estrategias comunicativas, negociaciones, acuerdos o la búsqueda de apoyo de un adulto.

Relevancia pedagógica

La resolución pacífica de conflictos favorece competencias como el asertividad, la negociación, la escucha activa y la empatía. Aprender estas habilidades desde la primera infancia es crucial para prevenir conductas agresivas y promover una convivencia basada en el diálogo, la cooperación y la búsqueda de soluciones conjuntas.

4. Expresión emocional adecuada

Esta dimensión se refiere a la capacidad del niño para identificar, expresar y regular sus emociones de manera adecuada y comprensible para otros. Incluye tanto la expresión verbal de emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, enojo) como el reconocimiento de las emociones de sus compañeros.

Relevancia pedagógica

El adecuado manejo de las emociones facilita relaciones de confianza, comportamientos empáticos y una convivencia más armoniosa. Esta dimensión es la base de la educación emocional, que promueve autoestima, autocontrol, resiliencia y bienestar

socioafectivo. Cuando los niños comprenden y gestionan sus emociones, pueden participar con mayor seguridad y tranquilidad en actividades grupales.

Importancia de la Socialización a los 4 Años

La etapa de los 4 años constituye un periodo crucial del desarrollo infantil, en el cual los niños consolidan habilidades socioemocionales fundamentales para su integración en la vida escolar y comunitaria. En este momento del desarrollo, el niño amplía su mundo social, interactúa con mayor frecuencia con pares y docentes y empieza a comprender normas, emociones y formas de convivencia. La socialización a esta edad no solo mejora la adaptación escolar, sino que constituye un cimiento para el bienestar emocional y la construcción de relaciones saludables. A continuación, se profundiza en cada una de las áreas mencionadas.

1. Promueve la integración en el grupo escolar

A los cuatro años, los niños comienzan a relacionarse activamente con su grupo de pares y a establecer vínculos más estables, pasando del juego paralelo al juego asociativo y cooperativo. La socialización adecuada:

- Facilita la pertenencia al grupo, aspecto fundamental para el sentido de seguridad emocional en el aula.
- Reduce sentimientos de timidez, retraimiento o ansiedad social.
- Permite que los niños desarrollen vínculos afectivos y amistades tempranas, que influyen positivamente en su autoestima y motivación escolar.
- Mejora la participación en actividades colectivas, la inclusión y la convivencia.

Cuando un niño se siente parte del grupo, aumenta su disposición a colaborar, preguntar, explorar y aprender, lo cual convierte la integración grupal en un pilar del desarrollo socioeducativo.

2. Desarrolla habilidades de comunicación y convivencia

La socialización en esta etapa potencia un conjunto de habilidades comunicativas y sociales esenciales para el aprendizaje y la vida cotidiana:

- Comunicación verbal: expresar necesidades, sentimientos, ideas y preguntas.
- Comunicación no verbal: gestos, posturas, contacto visual y tono emocional.
- Escucha activa: comprender y atender las intervenciones de otros.
- Convivencia: respetar turnos, compartir materiales, colaborar y negociar.

A los 4 años los niños comienzan a comprender mejor el punto de vista de los demás, superando gradualmente el egocentrismo propio de etapas anteriores. Esta apertura a las perspectivas ajenas permite:

- Resolver desacuerdos mediante el diálogo.
- Participar en juegos cooperativos y actividades grupales.
- Construir relaciones empáticas y respetuosas.

Una socialización efectiva es, por tanto, la base de una convivencia sustentada en el respeto y la reciprocidad.

3. Favorece el autocontrol emocional

El desarrollo del autocontrol es uno de los desafíos principales en esta etapa. Los niños de 4 años aún están aprendiendo a regular emociones intensas como frustración, enojo, entusiasmo o tristeza. La socialización contribuye a este proceso porque:

–La interacción con pares ofrece oportunidades reales para practicar la autorregulación, especialmente en situaciones de conflicto o juego estructurado.

–El niño observa modelos positivos de regulación emocional en compañeros y docentes (aprendizaje social).

–Las dinámicas grupales requieren esperar turnos, tolerar la frustración y manejar expectativas.

–La convivencia favorece la capacidad de expresar emociones de manera adecuada, sin recurrir a conductas agresivas o impulsivas.

Bisquerra (2003) destaca que la socialización temprana es un componente central de la inteligencia emocional, ya que el niño aprende en el vínculo social a comprender y moderar sus emociones.

4. Reduce conductas agresivas o de aislamiento

(Bisquerra, 2003; Mogollón & Ruiz, 2021)

La literatura evidencia que los niños que desarrollan habilidades sociales desde temprana edad tienen menor riesgo de presentar conductas agresivas, retraídas o disruptivas. Esto ocurre porque:

–Las interacciones positivas generan sentimientos de seguridad y pertenencia, disminuyendo la tendencia al aislamiento.

–Los niños aprenden alternativas de resolución pacífica de conflictos y dejan de utilizar conductas agresivas como mecanismo para obtener atención o resolver desacuerdos.

–El acompañamiento docente y el fortalecimiento de la comunicación asertiva introducen estrategias para expresar necesidades de manera adecuada.

–La participación en juegos cooperativos promueve actitudes prosociales como ayudar, consolar, compartir y colaborar.

Mogollón & Ruiz (2021) encontraron que, tras implementar un programa de juegos cooperativos, los niños mejoraron su socialización y disminuyeron conductas problemáticas asociadas al aislamiento y la falta de interacción.

En síntesis, cuando se trabaja la socialización, se previenen dificultades conductuales y emocionales que pueden afectar el rendimiento académico, el bienestar y la convivencia escolar.

La socialización a los 4 años es un proceso determinante para el desarrollo integral. A través de ella, los niños aprenden a convivir, a expresar emociones, a compartir espacios, a comprender reglas y a construir relaciones basadas en respeto y empatía. Su impacto no solo es inmediato, sino que constituye un predictor del éxito escolar y social en etapas posteriores.

Relación entre Juegos Cooperativos y Socialización

Diversas investigaciones (García, 2021; Mogollón & Ruiz, 2021) concluyen que los juegos cooperativos son una herramienta eficaz para mejorar los procesos de socialización en niños de 4 años, ya que:

Generan situaciones controladas de interacción.

Requieren de la participación activa y coordinada de todos los niños.

Fomentan la empatía, la solidaridad y el respeto.

Reducen el egocentrismo típico de esta etapa evolutiva.

Bases Conceptuales

Definición Conceptual de Juegos Cooperativos

Los juegos cooperativos son actividades lúdicas diseñadas para promover la colaboración entre los participantes, donde el énfasis está en el logro conjunto, más que en la competencia individual. En estos juegos, los niños deben coordinarse, comunicarse y trabajar en equipo para alcanzar un objetivo común (Orlick, 2001).

Definición Conceptual de la Socialización

La socialización es el proceso mediante el cual el niño interioriza normas, valores y patrones de comportamiento, aprendiendo a interactuar adecuadamente con su entorno social (Berger & Luckmann, 2005).

En el caso de los niños de 4 años, la socialización implica el desarrollo de habilidades para Compartir, Colaborar, Comunicar sus emociones, Resolver conflictos de manera pacífica, Integrarse a un grupo.

II: DISEÑO METODOLÓGICO

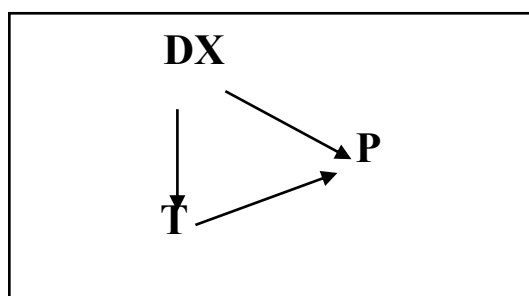
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en la investigación

La investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, ya que, según Hernández, Fernández y Baptista (2023), este enfoque permite medir y analizar variables de manera objetiva, recurriendo a datos numéricos para describir fenómenos y establecer patrones de comportamiento.

El diseño no experimental se justifica porque el investigador no manipula variables, sino que observa los hechos tal como ocurren en su contexto natural. De acuerdo con Kerlinger y Lee (2002), en este tipo de diseño “las variables se estudian sin intervención ni control directo”, lo que resulta apropiado cuando se busca conocer la realidad existente.

El alcance descriptivo responde al propósito de caracterizar y detallar las propiedades de un fenómeno educativo, sin explicar relaciones causales, tal como señalan Sampieri, Collado y Lucio (2014). Además, la inclusión de una propuesta permite proyectar acciones de mejora basadas en los resultados obtenidos, otorgando a la investigación un carácter propositivo y aplicado.

Gráficamente, se representa de la siguiente manera:



Donde:

Dx= Diagnóstico de realidad estudiada (socialización)

T = Teorías consultadas para fundamentar la propuesta.

P = Propuesta (Programa de juegos cooperativos).

4.2. Población, muestra.

Población

La población está compuesta por 51 niños de 4 años, distribuidos de la siguiente manera: 20 niños del aula A, 19 niños en al Aula B, y 12 niños en el Aula C.

Muestra

La muestra de esta investigación es de carácter no probabilístico, dado que, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este tipo de muestreo —también denominado dirigido— se basa en un proceso de selección guiado por las particularidades y el contexto del estudio, más que por criterios estadísticos de generalización. En este caso, el propósito no es extrapolar los resultados a una población mayor, sino profundizar en la comprensión de la problemática en un grupo específico de niños de 5 años de educación inicial.

Por tanto, la muestra del presente estudio está constituida por 20 niños de 4 años del aula A.

4.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

Se emplearán las siguientes **técnicas e instrumentos**:

La **observación**, considerada una de las principales técnicas de investigación social por su utilidad, flexibilidad, sencillez y por la objetividad de los datos que permite obtener.

La Guía de Observación, es un instrumento que nos permitirá recabar información sobre el nivel de desarrollo de la socialización en niños de 4 años.

Asimismo, se contará con los siguientes equipos: laptop, cámara, celular, memoria USB y parlante.

Y los materiales necesarios: papel bond, papelotes, pegamento, plumones, cinta adhesiva y correcto

III: RESULTADOS

VARIABLE: SOCIALIZACIÓN

Tabla 1

Dimensión: Interacción positiva con pares.

Ítems	I		P		L		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Comparte materiales y juguetes de manera espontánea.	02	10	15	75	03	15	20	100
Invita a otros niños a participar en juegos o actividades.	02	10	13	65	05	25	20	100
Muestra gestos de amabilidad como sonreír, saludar o consolar a su compañero	01	05	10	50	09	45	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: La tabla 1 muestra los resultados de la dimensión “*Interacción positiva con pares*” en tres ítems observados. Se aprecia que la mayoría de los niños(as) se ubica en el nivel Proceso (P): un 75 % comparte materiales y juguetes espontáneamente, un 65 % invita a otros a participar en juegos y un 50 % manifiesta gestos de amabilidad. En contraste, el nivel Logrado (L) es menor: solo el 15 % comparte materiales, el 25 % invita a otros y el 45 % muestra gestos de amabilidad; mientras que el nivel Inicio (I) es reducido (10 % y 5 %). Esto indica que la interacción positiva con los pares se da principalmente en un nivel intermedio, con avances más notorios en la dimensión de gestos de amabilidad, pero con necesidad de fortalecer el compartir y la invitación a actividades para que más niños(as) alcancen el nivel logrado.

Tabla 2*Dimensión: Respeto de normas y turnos.*

Ítems	I		P		L		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Espera su turno para participar en juegos o dinámicas grupales.	15	75	05	25	00	00	20	100
Respeto las reglas establecidas en las actividades sin necesidad de recordatorios constantes.	10	50	05	25	05	25	20	100
Acepta las indicaciones de la docente y de sus compañeros durante el juego.	03	15	07	35	10	50	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: La tabla 2, referida a la dimensión “*Respeto de normas y turnos*” evidencia que la mayoría de los niños(as) se encuentra en niveles iniciales de desarrollo. En el ítem “Espera su turno”, un 75 % está en nivel Inicio, lo que muestra grandes dificultades para regular la participación en dinámicas grupales. En cuanto al respeto de reglas, un 50 % también se ubica en nivel Inicio, aunque un 25 % logra hacerlo de manera constante. Por otro lado, la aceptación de indicaciones presenta un panorama más equilibrado: un 15 % en nivel Inicio, 35 % en Proceso y un 50 % en Logrado, constituyendo el aspecto más fortalecido dentro de la dimensión. En conjunto, los datos reflejan que los niños(as) muestran mayores limitaciones en esperar turnos y respetar reglas de forma autónoma, mientras que son más receptivos a las indicaciones de la docente y compañeros, lo que sugiere la necesidad de estrategias pedagógicas para fortalecer la autorregulación y el cumplimiento de normas en el juego

Tabla 3

Dimensión: Resolución de conflictos de forma pacífica.

Ítems	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Manifiesta sus desacuerdos de manera verbal sin recurrir a la agresión física o verbal.	02	10	08	40	10	50	20	100
Escucha las propuestas de solución de sus compañeros en situaciones de conflicto.	05	25	05	25	10	50	20	100
Acepta las alternativas de solución sugeridas por la docente o por el grupo.	02	10	04	20	14	70	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: La tabla 3 referida a la dimensión “*Resolución de conflictos de forma pacífica*” evidencia un desarrollo positivo, aunque con matices según cada indicador. En cuanto a la manifestación de desacuerdos, un 50 % de los niños(as) está en nivel Logrado, pero un 40 % permanece en Proceso y un 10 % en Inicio, lo que revela que, aunque la mayoría evita la agresión, todavía un grupo considerable requiere afianzar la expresión asertiva. En la escucha de propuestas de solución, los resultados se distribuyen entre un 50 % Logrado, un 25 % Proceso y un 25 % Inicio, reflejando avances significativos, pero también la necesidad de trabajar en la disposición a escuchar de forma constante y respetuosa. Por último, la aceptación de alternativas de solución destaca con un 70 % Logrado, un 20 % Proceso y solo un 10 % Inicio, mostrando que la mayoría de los niños(as) se encuentra preparada para acoger acuerdos colectivos, aunque un sector aún necesita apoyo en la interiorización de normas consensuadas. En conjunto, los datos muestran una tendencia favorable hacia la resolución pacífica de conflictos, con logros más consolidados en la

aceptación de soluciones grupales, mientras que la escucha activa y la expresión adecuada de desacuerdos aún se encuentran en transición desde el nivel de proceso hacia el logrado.

Tabla 4

Dimensión: Expresión emocional adecuada.

Ítems	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Expresa verbalmente sus emociones (alegría, tristeza, enojo) de forma clara y comprensible.	10	50	05	25	05	25	20	100
Controla sus reacciones emocionales en situaciones de frustración o desacuerdo.	05	25	07	35	08	40	20	100
-Reconoce y respeta las emociones de sus compañeros.	05	25	05	25	10	50	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: La Tabla 4, correspondiente a la dimensión “*Expresión emocional adecuada*” presenta resultados heterogéneos que reflejan avances importantes, pero también aspectos por fortalecer. En el ítem “Expresa verbalmente sus emociones”, la mitad de los niños(as) (50 %) se encuentra en nivel Inicio, mientras que un 25 % está en Proceso y otro 25 % en Logrado, lo que indica que aún existe una dificultad marcada para expresar emociones de manera clara y comprensible. En cambio, en el control de reacciones emocionales, los niveles son más equilibrados: un 25 % en Inicio, un 35 % en Proceso y un 40 % en Logrado, mostrando progresos en la autorregulación, aunque todavía con un grupo considerable en transición. Finalmente, el reconocimiento y respeto de las emociones de los compañeros es el aspecto más consolidado, con un 50 % Logrado, un 25 % Proceso y un 25 % Inicio, lo que revela una mayor sensibilidad hacia el entorno socioemocional. En conjunto, los datos reflejan que los niños(as) han alcanzado logros significativos en el reconocimiento y respeto de las emociones ajenas, así como en el control progresivo de sus propias reacciones, pero aún requieren un

acompañamiento pedagógico más intenso en la expresión verbal clara de sus propias emociones.

Tabla 5

Variable: Socialización.

Dimensiones	I		P		L		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Interacción positiva con pares	02	10	12	60	06	30	20	100
Respeto de normas y turnos	09	45	06	30	05	25	20	100
Resolución de conflictos de forma pacífica	03	15	06	30	11	55	20	100
Expresión emocional adecuada.	07	35	06	30	07	35	20	100
	05	25	08	40	07	35	20	100

Nota: Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: La Tabla 5, que sintetiza la variable “*Socialización*”, muestra una visión global del desempeño de los niños(as) en las cuatro dimensiones evaluadas. En Interacción positiva con pares, la mayoría se ubica en nivel Proceso (60 %), mientras que solo un 10 % permanece en Inicio y un 30 % en Logrado, evidenciando avances intermedios con posibilidad de consolidación. En Respeto de normas y turnos, los resultados son más críticos, pues un 45 % está en Inicio, frente a un 30 % en Proceso y un 25 % en Logrado, lo que indica que esta es la dimensión con mayores dificultades y donde se requiere un acompañamiento pedagógico más intenso. En contraste, la Resolución de conflictos de forma pacífica muestra un panorama más favorable: un 55 % de los estudiantes está en Logrado, mientras que un 30 % en Proceso y solo un 15 % en Inicio, reflejando un nivel alto de habilidades para llegar a acuerdos pacíficos. Finalmente, en Expresión emocional adecuada, los resultados están equilibrados (35 % Inicio, 30 % Proceso y 35 % Logrado), lo que sugiere que este aspecto se encuentra en transición, con logros significativos en algunos niños(as), pero también con un grupo que requiere apoyo en la expresión y regulación emocional.

IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En relación con el objetivo general *proponer un Programa de juegos cooperativos para contribuir al mejoramiento de la socialización de los niños de 4 años*. Los resultados obtenidos en la variable socialización muestran que existen logros importantes en resolución pacífica de conflictos (55 % en nivel logrado). Se observan avances intermedios en interacción positiva con pares (60 % en Proceso). Se aprecia un desarrollo incipiente y dificultades significativas en respeto de normas y turnos (45 % en Inicio). La expresión emocional adecuada muestra un desarrollo heterogéneo, todavía en transición. Este panorama evidencia que los niños(as) poseen capacidades sociales emergentes, pero requieren intervenciones pedagógicas sistemáticas, intencionadas y mediadas, coherentes con los principios del juego cooperativo, para consolidar niveles de socialización más avanzados. En ese sentido, los resultados justifican la pertinencia del programa propuesto.

En relación con el Objetivo específico 1: *Identificar el nivel de desarrollo de la socialización*, Los hallazgos muestran claramente que la dimensión con mayores dificultades es Respeto de normas y turnos, con predominio del nivel Inicio (45 %). Las dimensiones Interacción positiva con pares y Expresión emocional adecuada muestran un desarrollo intermedio con grupos en Proceso (60 % y 30 % respectivamente). La Resolución pacífica de conflictos se destaca como el aspecto más fortalecido (55 % Logrado). Esto confirma que la socialización no es homogénea y que requiere intervenciones diferenciadas por dimensión, siendo las áreas de autorregulación, normas, turnos y expresión emocional las que requieren mayor énfasis.

En relación con el objetivo específico 2 *Estructurar un marco teórico y metodológico para la propuesta*, los resultados empíricos dialogan directamente con los planteamientos teóricos incluidos en el marco conceptual, especialmente en lo referido a

La socialización como proceso interactivo y relacional (Piaget, Vygotsky, Erikson). La importancia del juego cooperativo como estrategia promotora de habilidades sociales, resolución de conflictos y participación grupal (Garaigordobil, Vega). La necesidad de metodologías activas y participativas en educación inicial. Los datos demuestran que las dimensiones donde los niños muestran mayores debilidades (respeto de reglas, turnos, autorregulación emocional) son precisamente las que la literatura reconoce como fortalecidas mediante dinámicas cooperativas, lo que legitima el enfoque metodológico seleccionado.

En relación al objetivo específico 3: *Diseñar un Programa de Juegos Cooperativos*, los resultados permiten identificar con precisión necesidades concretas (autorregulación, respeto de turnos, expresión emocional), potencialidades existentes (aceptación de indicaciones, resolución pacífica), procesos intermedios donde el programa podría potenciar avances hacia el nivel logrado. De este modo, los hallazgos orientan la estructuración de sesiones, actividades e indicadores de logro que respondan al perfil socioemocional actual del grupo.

Considerando los antecedentes de esta investigación, los resultados dialogan estrechamente con la evidencia científica presentada en los antecedentes, encontrándose coincidencias con Con Tipan (2022), en que el juego cooperativo fomenta interacción grupal, confianza, respeto y comunicación. Los resultados muestran que los niños ya manifiestan avances en amabilidad y resolución pacífica, aspectos que Tipan identifica como efectos claves del cooperativismo lúdico. Así mismo, con Mogollón y Ruiz (2023), igual que en este estudio, se observa que ciertos componentes de la socialización —como el respeto de normas y la participación autónoma— se encuentran debilitados. Esto valida la necesidad de un programa formativo estructurado para fortalecer estas áreas. Con Jara & Jara (2024), los hallazgos coinciden en que el juego cooperativo impacta significativamente en el desarrollo de habilidades sociales. Aunque este estudio es cualitativo-descriptivo, sus resultados apuntan

hacia la misma dirección: el potencial efectivamente probado de las dinámicas cooperativas en edades tempranas.

Con Cárdenas & Villa (2023)

Estos autores enfatizan que los juegos cooperativos favorecen la adaptación escolar. En el estudio actual, la dimensión interacción positiva y los indicadores afectivos muestran avances que corresponden con este planteamiento.

Con Zapata (2022)

El estudio de Zapata demuestra mejoras en socialización post-intervención mediante juegos cooperativos. Los niveles intermedios y las dificultades registradas en la presente investigación se alinean con la etapa pre-intervención descrita por la autora, lo que refuerza el potencial comprobado de la propuesta de intervención. Igualmente, con Rojas (2024), la correlación positiva entre juegos cooperativos y desarrollo socioemocional coincide con los resultados observados en las dimensiones emocional y de resolución pacífica, lo que sugiere que la propuesta puede influir de manera similar.

De manera global, los resultados permiten afirmar que los niños y niñas poseen destrezas sociales emergentes, pero todavía fragmentadas y en proceso de consolidación. Las mayores dificultades están en áreas que la literatura identifica como susceptibles de mejora mediante el juego cooperativo: respeto de reglas, turnos, expresión emocional clara y autorregulación. Las fortalezas encontradas como la resolución pacífica de conflictos y el reconocimiento de emociones ajenas constituyen un punto de partida sólido para un programa de intervención. Los antecedentes avalan de manera consistente la pertinencia y efectividad de un programa de juegos cooperativos para lograr avances significativos en la socialización infantil.

Los resultados obtenidos, interpretados a la luz del marco teórico y comparados con investigaciones previas, muestran que la socialización en los niños de 4 años se encuentra en un nivel general intermedio, con dimensiones críticas que justifican la implementación de un Programa de Juegos Cooperativos. La evidencia empírica y teórica converge en señalar que este tipo de intervención es adecuada, pertinente y necesaria para fortalecer las competencias socioemocionales y mejorar significativamente la socialización en el aula de educación inicial.

V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Denominación de la propuesta:

Programa de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.

Justificación

En muchos países, los niños desde sus años inicialesvcomienzan su interacción social en entornos escolares o preescolares, donde desarrollan habilidades clave como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos. Sin embargo, los problemas de socialización suelen estar relacionados con: *Desigualdades socioeconómicas*: Niños de entornos desfavorecidos tienen menos acceso a espacios educativos de calidad, afectando su interacción social. *Impacto de la tecnología*: El uso excesivo de dispositivos electrónicos puede limitar las interacciones cara a cara, lo que retrasa el desarrollo de habilidades sociales. *Pandemia de COVID-19*: Muchos niños han sufrido retrasos en su desarrollo social debido al aislamiento prolongado y la falta de interacción con sus pares.

En Perú, estos desafíos se ven reflejados y ampliados por factores adicionales: *Desigualdad educativa*: Existe una marcada diferencia entre el acceso a educación de calidad en áreas urbanas y rurales. Los niños en áreas rurales a menudo tienen menos oportunidades para socializar en entornos estructurados como el preescolar. *Familias monoparentales o migrantes*: La migración interna y externa ha generado cambios en la estructura familiar, lo que puede afectar la estabilidad emocional y social de los niños, dificultando su adaptación a nuevos entornos. *Pobreza y acceso limitado a servicios*: Muchas familias enfrentan barreras económicas que impiden brindarles a sus hijos un entorno social propicio, lo que limita sus oportunidades para interactuar con otros niños.

Varias expresiones de esta problemática también se dan entre niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, por ello, se busca proponer un Programa de juegos cooperativos para contribuir al mejoramiento de la socialización en niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba, 2024.

Fundamentación:

La propuesta está respaldada en tres teorías significativas vinculadas a la importancia de las experiencias cooperativas entre estudiantes, enfatizando la condición lúdica de las mismas. Entre ellas, tenemos la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky (1978), que sostiene que el juego es una actividad fundamental en el desarrollo social y cognitivo de los niños. A través del juego cooperativo, los niños interactúan en su zona de desarrollo próximo, aprendiendo nuevas formas de comunicación y resolución de conflictos en un entorno social seguro. Así mismo, la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura (1986), la misma que destaca que el aprendizaje ocurre en contextos sociales mediante la observación e imitación de modelos. Los juegos cooperativos permiten a los niños observar comportamientos prosociales, practicar habilidades sociales y reforzar actitudes cooperativas. Igualmente, el Enfoque de Educación Emocional (Bisquerra, 2003), quien plantea que los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de la inteligencia emocional, al facilitar la expresión de emociones, la empatía, el autocontrol y la comprensión de los otros.

Cronograma:

La propuesta está estructurada en 12 talleres semanales, los mismos que están orientados a responder a la problemática identificada. Se presenta un cuadro resumen de las mismas:

Cronograma de Talleres:

Nº	Denominación	Indicador	Temporalización
01	Construimos juntos un cuento.	Interacción positiva con pares.	Semana 01
02	Adivina lo que digo con gestos.	Expresión emocional adecuada	Semana 02
03	Descubrimos lo que hay en las cajas misteriosas.	Respeto de normas y turnos	Semana 03
04	Transportamos el tesoro.	Expresión emocional adecuada.	Semana 04
05	La manta saltarina.	Respeto de normas y turnos	Semana 05
06	Jugamos la carrera de las tres piernas	Resolución de conflictos de forma pacífica	Semana 06
07	Atravesamos el río.	Interacción positiva con pares.	Semana 07
08	Jugamos el camino secreto.	Resolución de conflictos de forma pacífica	Semana 08
09	El laberinto de las sillas.	Expresión emocional adecuada	Semana 09
10	Guíame amigo.	Resolución de conflictos de forma	Semana 10

		pacífica	
11	El círculo protector.	Interacción positiva con pares.	Semana 11
12	La cuerda de la confianza.	Interacción positiva con pares.	Semana 11

TALLER N° 01: “Construimos un cuento juntos”

DATOS INFORMATIVOS:		
Institución Educativa		
Tiempo	45 minutos	
Docente		
Edad de los niños	4 años Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE “Construimos juntos un cuento” Fecha: 		

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Que los niños y las niñas participen activamente en la construcción colectiva de un cuento, expresando sus ideas, escuchando a sus compañeros, respetando turnos y acuerdos, para fortalecer la convivencia, el trabajo colaborativo y la participación democrática en el aula.

Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
	Convive y	Convive y	• Interactúa con	Se vincula con	Participa con	Crea un cuento	Guía de

Personal Social	participa democráticamente en la búsqueda del bien común	participa de manera democrática cuando se relaciona con respeto con sus compañeros, actúa con iniciativa en el cumplimiento de sus responsabilidades y muestra interés por conocer y valorar las diversas costumbres y	todas las personas • Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	los adultos de su entorno, interactúa con otros niños y participa activamente en las actividades grupales del aula. Plantea propuestas para el juego y sus normas, y respeta las reglas establecidas	sus compañeros en la construcción de un cuento, mediante el juego, respetando las normas	con sus compañeros	observación
--------------------	--	--	---	--	--	--------------------	-------------

		características de las personas de su entorno. Interviene activamente en la formulación de acuerdos y normas de convivencia orientadas al bien común, y colabora con otros en el uso responsable de los materiales y los recursos compartidos		por los demás de acuerdo con sus intereses.			
--	--	---	--	---	--	--	--

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y
-----------------------------	------------

	MATERIALES
INICIO - La docente reúne a los niños en una alfombra - La docente muestra un títere a los niños quien les narra un cuento “Milo el ratoncito de las emociones” - Dialogan sobre el cuento escuchado - Se plantean interrogantes para rescatar los saberes previos ➤ ¿Quién crea los cuentos? ➤ ¿Alguna vez inventaron un cuento en casa o en el salón? ➤ ¿Qué personajes recuerdan de los cuentos que conocen? ➤ ¿Qué les gusta más: los animales, los superhéroes, las princesas, las hadas...? - Se promueve que expresen sus emociones (alegría, entusiasmo) al recordar experiencias y respeten turnos para hablar. - La docente plantea el conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos crear un cuento juntos? - La docente da a conocer el propósito de la actividad del día: - Establecemos los acuerdos con los niños:	Cuento

Escuchamos a los compañeros Respetamos turnos	
DESARROLLO La docente presente el nombre de la sesión CONSTRUIMOS JUNTOS UN CUENTO - La docente coloca una cartulina en blanco en el centro y dice: “Hoy queremos leer un cuento, pero... ¡oh no! ¡No tenemos ninguno escrito! ¿Qué podemos hacer para tener un cuento nuevo?” - Los niños expresan hipótesis: inventarlo, dibujarlo, recordar un cuento, etc. - La docente refuerza: “Muy bien, hoy inventaremos nuestro propio cuento, pero para lograrlo debemos trabajar colaborativamente, juntos, escucharnos y respetarnos.” - La docente menciona a los niños que van a jugar entre compañeros y les presenta 3 cubos mágicos: uno con personajes, otro con lugares y otro con objetos. - Los niños, por turnos, lanzan los 3 cubos y dicen qué podría pasar en el cuento con lo que salió al lanzar. - El grupo escucha y la docente registra en la cartulina las ideas que van surgiendo.	Cartulina Cubos mágicos

- Si algún niño no está de acuerdo, se promueve que lo diga en voz calmada - Se conversa sobre las opciones, practicando el respeto de emociones y opiniones. - La docente guía: “Tenemos muchas ideas, ¿Cómo podemos unir las para que nuestro cuento tenga un inicio, un problema y un final?” - Los niños, con ayuda de la docente, deciden: Quién será el personaje principal. Dónde sucederá la historia. Qué problema enfrentará. Cómo lo resolverán. - Se llega a acuerdos escuchando y votando si hay varias propuestas. - Finalmente, todos ayudan a dramatizar brevemente el cuento o a dibujar una escena.	
CIERRE ➤ Se les pregunta a los niños ❖ ¿Qué aprendimos jugando juntos? ❖ ¿Cómo nos ayudamos para construir el cuento? ❖ ¿Qué sentimos cuando inventamos y escuchamos a los demás?	

❖ ¿Qué podemos hacer la próxima vez si no estamos de acuerdo?	
---	--

VI.-BIBLIOGRAFIA:

Minedu (2016) Currículo Nacional. Programa Curricular de Educación Inicial. 1° ed. Lima – Perú
Minedu (2019) La planificación en la educación inicial. 1° ed. Lima – Perú

OBSERVACIONES

DOCENTE DE AULA

FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD : “Construimos juntos un cuento”

EDAD : 4 años **FECHA** :

COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	ÀREA: PERSONAL SOCIAL			OBSERVACIONES
		Desempeño: Se comunica e interactúa con los adultos de su entorno, participa en juegos con otros niños y se integra a las actividades colectivas del aula. Sugiere propuestas de juego y establece normas, además de acatar las reglas planteadas por los demás según sus propios intereses.			
		Criterio: Participa con sus compañeros en la construcción de un cuento, mediante el juego, respetando las normas			
		A	B	C	
01					
02					
03					
04					
05					
06					

07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					

Docente de aula

TALLER N° 02: “Adivina lo que digo con gestos”

DATOS INFORMATIVOS:		
Institución Educativa		
Tiempo	45 minutos	
Docente		
Edad de los niños	4 años Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE “Adivina lo que digo con gestos” Fecha:		



PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Que los niños y las niñas participen en juegos de comunicación gestual con sus compañeros, expresando emociones, ideas y situaciones a través de gestos y movimientos corporales, respetando turnos, acuerdos y normas de convivencia durante la actividad.

Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
	Convive y	Convive y se	• Interactúa con	Interactúa con	Juega con sus	Juega a adivinar	Guía de

Personal Social	participa democráticamente en la búsqueda del bien común	desenvuelve de manera democrática al relacionarse con respeto con sus compañeros, asume con iniciativa el cumplimiento de sus responsabilidades y demuestra interés por conocer y valorar las diversas costumbres y características de las personas de su entorno. Interviene	todas las personas • Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	los adultos de su entorno, comparte juegos con otros niños y se incorpora a las actividades grupales del aula. Expresa propuestas para el desarrollo del juego y sus normas, y respeta las reglas establecidas por	compañeros a adivinar los gestos que realizan, integrándose en las actividades y respetando las normas acordadas	lo que dicen sus compañeros al hacer gestos	observación

		proponiendo acuerdos y normas orientadas al bien común, y participa conjuntamente en acciones para el uso adecuado de los materiales y recursos compartidos		los demás según sus propios intereses.			
--	--	--	--	---	--	--	--

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO - La docente entona con los niños una canción, haciendo los gestos respectivos con el cuerpo <u>Dúo Tiempo de Sol - Fui al mercado - Yo sacudía - YouTube</u> - Se invita a los niños a repetir los movimientos. - La docente comenta:	Canción Parlante

“Hoy vamos a jugar con nuestro cuerpo y nuestra cara, porque no siempre hablamos con palabras, también nos comunicamos con gestos.” - Mediante una conversación breve se rescatan los saberes previos: ¿Qué gestos hacen ustedes cuando están alegres? ¿Y si están enojados? ¿Qué gesto hacen cuando tienen hambre? Los niños pasan al frente y muestran con su rostro o cuerpo sus respuestas. - Se resalta que todos podemos expresarnos sin palabras. - La docente plantea el conflicto cognitivo ¿Cómo nos entenderíamos solo con gestos? - Se despierta la curiosidad y motivación para participar. - Se da a conocer el propósito de la actividad - Establecemos los acuerdos con los niños: Escuchamos a los compañeros Respetamos turnos HOY DÍA VAMOS A USAR NUESTRO CUERPO Y ROSTRO PARA COMUNICAR Y COMPRENDER MENSAJES	
DESARROLLO La docente presente el nombre de la sesión ADIVINA LO QUE DIGO CON GESTOS	

- La docente propone un reto grupal:
- La docente actúa un gesto exagerado (ej.: cara de hambre, de miedo, de sueño) sin hablar.
- Pregunta: “¿Qué me pasa? ¿Cómo se dieron cuenta?”
- Luego plantea la situación:
“A veces no podemos usar palabras (como cuando jugamos a los mimos o cuando alguien no puede hablar). ¿Cómo podríamos comunicarnos entonces?”
- Aquí los niños reconocen la necesidad de comunicarse con gestos.
- Los niños forman parejas.
- Uno realiza un gesto (cara feliz, triste, enojada, sorprendido, bostezar, etc.) y el otro lo imita como un espejo.
- Se cambian los roles. La docente acompaña a los niños que tienen más dificultad, reforzando con sonrisas o gestos exagerados para mayor claridad.
- La docente y los niños juegan a “Adivina el gesto secreto”
- La docente guarda tarjetas con situaciones (alguien te regala un helado, te asusta un perro, te quitan un juguete, tienes sueño, tienes hambre, etc).
- Un niño saca una tarjeta en secreto y actúa solo con gestos.
- El grupo debe adivinar la situación. Se promueve esperar el turno, respetar las reglas, escuchar las respuestas de otros y aceptar indicaciones.
- Los niños dibujan lo que más les gustó de lo que hicieron
- Se invita a niños voluntarios a socializar los dibujos que hicieron

➤ Se les pregunta a los niños ❖ ¿Qué aprendimos hoy jugando con gestos? ❖ ¿Cómo nos sentimos cuando adivinamos lo que decía un amigo? ❖ ¿Qué fue más fácil: hacer el gesto o adivinarlo? ❖ ¿Fue fácil entender a los demás sin palabras?	
--	--

VI.-BIBLIOGRAFIA:

Minedu (2016) Currículo Nacional. Programa Curricular de Educación Inicial. 1° ed. Lima – Perú

Minedu (2019) La planificación en la educación inicial. 1° ed. Lima – Perú

OBSERVACIONES

DOCENTE DE AULA

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD : “Adivina lo que digo con gestos”

EDAD : 4 años

FECHA :

COMPETENCIA : Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	ÁREA: PERSONAL SOCIAL			OBSERVACIONES
		Desempeño: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.			
		Criterio: Juega con sus compañeros a adivinar los gestos que realizan, integrándose en las actividades y respetando las normas acordadas			
		A	B	C	
01					
02					
03					
04					
05					
06					

07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					

26					
27					

Docente de aula

TALLER N° 03: “Descubrimos lo que hay en las cajas misteriosas”

DATOS INFORMATIVOS:			
Institución Educativa			
Directora			
Docente			
Edad de los niños	4 años	Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE “Descubrimos lo que hay en las cajas misteriosas” 			
Fecha:			

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Que los niños y las niñas participen en el juego de las cajas misteriosas, expresando pistas mediante gestos, sonidos y movimientos, para ayudar a sus compañeros a descubrir lo que hay dentro, respetando turnos, acuerdos y normas de convivencia durante la actividad.

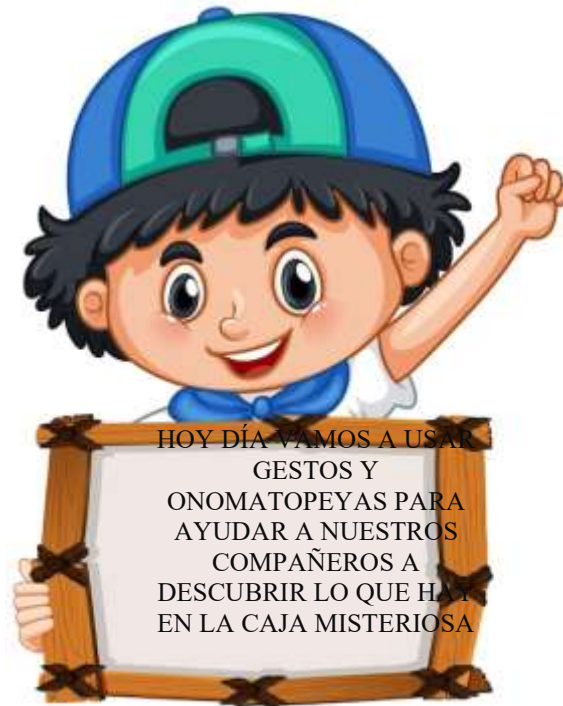
Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
	Convive y participa democráticamente	Convive y participa de forma democrática al	Interactúa con todas las personas	Convive y participa de forma	Juega con sus compañeros a descubrir lo	Juega a adivinar lo que hay en la caja	Guía de observación

Personal Social	en la búsqueda del bien común	interactuar con respeto con sus compañeros, asume con iniciativa sus responsabilidades y muestra interés por conocer y valorar las distintas costumbres y características de las personas de su entorno. Asimismo, participa	• Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	democrática al interactuar con respeto con sus compañeros, asume con iniciativa sus responsabilidades y muestra interés por conocer y valorar las distintas costumbres y características de las personas de su entorno. Asimismo,	que hay en la caja misteriosa, integrándose en las actividades y respetando las normas acordadas	misteriosa al hacer gestos, sonidos o movimientos	
------------------------	--------------------------------------	---	---	--	--	--	--

		activamente en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia orientadas al bien común, y colabora con otros en el uso adecuado de los materiales y recursos compartidos		participa activamente en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia orientadas al bien común, y colabora con otros en el uso adecuado de los materiales y recursos compartidos.			
--	--	---	--	--	--	--	--

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO - La docente muestra una caja decorada y les dice en voz misteriosa: Hoy he traído unas cajas mágicas... pero no se pueden abrir todavía. Para descubrir qué hay dentro, tendrán que usar gestos o sonidos especiales. - Se canta una canción breve: <i>“Adivina, adivinador, ¿qué se esconde con amor?”</i> mientras se pasan las cajas. - Se pregunta a los niños: ¿Qué creen que hay en la caja? ¿Qué sonido hacía la caja? - Se rescata los saberes previos de los niños a través de interrogantes: ¿Alguna vez han jugado a adivinar algo? ¿Qué hacemos con la cara o con las manos cuando queremos dar una pista? - Se rescatan ejemplos de los niños (muecas, gestos, sonidos). - La docente da a conocer el conflicto cognitivo ¿Cómo podríamos ayudar a nuestros compañeros a adivinar solo con gestos o sonidos?	Caja decorada

- La docente da a conocer el propósito de la sesión:



- Establecemos los acuerdos con los niños para el desarrollo de la actividad:

Escuchamos a los compañeros

Respetamos turnos	
DESARROLLO La docente presente el nombre de la sesión DESCUBRIMOS LO QUE HAY EN LA CAJA MISTERIOSA - La docente coloca 3 cajas misteriosas con objetos (sonajero, peluche de perro, carrito, plátano, silbato, etc). - Se coloca a un niño un pañuelo en los ojos, toca la caja y siente el objeto sin mirar. - La docente pregunta: ¿Cómo podemos dar pistas a nuestro amigo para que adivine, sin decir la palabra? - Se realiza un juego cooperativo con los niños “Adivina con gestos y sonidos” - Un niño saca un objeto de la caja sin que el grupo lo vea. - Representa con gestos o sonidos onomatopéyicos el objeto (ej.: si es un perro: “guau, guau” y movimientos). - Los demás observan, analizan y dicen: “Creo que es un...”. - La docente guía: “¿Por qué crees que es eso? ¿Qué pistas te dio tu compañero?” - Aquí los niños analizan la información no verbal y formulan hipótesis.	Caja misteriosa Objetos

- El grupo conversa, comparte ideas y decide juntos cuál es la respuesta antes de decirla en voz alta. - La docente resalta: Esperaron su turno. Escucharon a sus amigos. Se pusieron de acuerdo antes de contestar. - Los niños aprenden a consensuar y respetar las reglas del juego. - Así se invita a varios niños a pasar al frente a realizar la actividad - Los niños dibujan lo que más les gustó de la caja - Se invita a niños voluntarios a socializar los dibujos que hicieron	Ficha de trabajo Lápiz Colores
CIERRE - Se les pregunta a los niños ➤ ¿Qué aprendimos hoy jugando con las cajas misteriosas? ➤ ¿Cómo nos ayudamos para que todos puedan adivinar? ➤ ¿Qué sentimos cuando nos tocó hacer gestos o sonidos? - Cada niño elige una carita de emoción (😊 😐 😞 😡) y explica cómo se sintió.	

--	--

VI.-BIBLIOGRAFIA:

Minedu (2016) Currículo Nacional. Programa Curricular de Educación Inicial. 1° ed. Lima – Perú

Minedu (2019) La planificación en la educación inicial. 1° ed. Lima – Perú

OBSERVACIONES

DOCENTE DE AULA

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD : “Descubrimos lo que hay en las cajas misteriosas”

EDAD : 4 años

FECHA :

COMPETENCIA : Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÀREA: PERSONAL SOCIAL			OBSERVACIONES
		Desempeño: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.			
		Criterio: Juega con sus compañeros a descubrir lo que hay en la caja misteriosa, integrándose en las actividades y respetando las normas acordadas			
		A	B	C	
01					
02					
03					
04					

05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

21					
22					
23					
24					
25					

TALLER N° 04: “Transportamos el tesoro”

DATOS INFORMATIVOS:			
Institución Educativa			
Directora			
Docente			
Edad de los niños	4 años	Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
“Transportamos el tesoro”			
Fecha:			



PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Que los niños y las niñas realicen juegos motrices de coordinación para transportar un tesoro en equipo, explorando las posibilidades de su cuerpo, desplazándose con equilibrio en el espacio y colaborando con sus compañeros con respeto y entusiasmo.

Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
	Se desenvuelve de manera	Se desarrolla de manera autónoma mediante su	- Comprende su cuerpo - Se expresa	Realiza de forma autónoma	Realiza juegos de coordinación de forma autónoma,	Juega a transportar el tesoro	Guía de observación

Psicomotriz	autónoma a través de su motricidad	motricidad cuando explora y reconoce su lateralidad y sus posibilidades de movimiento por iniciativa propia en situaciones de la vida cotidiana. Ejecuta acciones motrices básicas en las que coordina sus movimientos para desplazarse con seguridad y	corporalmente	diversas acciones motrices y juegos, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, girar, patear y lanzar pelotas, entre otros, mediante los cuales expresa sus emociones mientras explora las posibilidades	al trabajar colaborativamente con sus compañeros desplazándose en el espacio	coordinando sus movimientos	
-------------	--	--	---------------	---	---	-----------------------------------	--

		manipular objetos con precisión, regulando y orientando sus acciones en relación con los objetos, las personas, el espacio y el tiempo. Asimismo, manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a		de su cuerpo en relación con el espacio, la superficie y los objetos, regulando la fuerza, la velocidad y manteniendo cierto control de su equilibrio.			
--	--	---	--	---	--	--	--

¿Cómo se sienten cuando comparten una tarea con otros?

- La docente coloca una caja en el suelo y pide a un niño que intente cargarla solo (puede ser ligera, pero representará el esfuerzo).



- Luego pregunta: ¿Será posible que un solo amigo lleve el tesoro hasta el cofre final? ¿Qué podemos hacer para lograrlo sin que se caiga?
- Los niños proponen soluciones.
- La docente expresa el propósito de la actividad:
“Hoy vamos a descubrir cómo transportar un tesoro trabajando en equipo, respetando las reglas y

ayudándonos entre todos.” - Establecemos los acuerdos con los niños para el desarrollo de la actividad: Nos apoyamos cuando sea necesario Respetamos turnos	
DESARROLLO La docente presente el nombre de la sesión TRANSPORTAMOS EL TESORO - Se realiza con los niños Juegos dinámicos para calentamiento - “El tesoro saltarán”: los niños saltan en el lugar como si fueran monedas que brillan. - “Camino del pirata”: realizan desplazamientos variados (caminar en puntas, talones, zigzag) simulando recorrer una isla misteriosa. Los niños forman pequeños grupos. - Cada equipo recibe un objeto que será “el tesoro” (pelota, globo). - La docente da la consigna: Transportar el tesoro de un punto a otro sin usar las manos directamente, lo	Pelota Globo Ficha de trabajo Lápiz Colores

realizarán entre las espaldas, en la frente, con el pecho). - La docente indica cuando se inicia el juego con un silbato, primero lo hacen en línea recta, luego se hacen algunas variantes: Circuito del tesoro: caminan transportando el tesoro con obstáculos sencillos (conos, sogas, túneles). Tesoro gigante: todos juntos transportan una caja grande hasta el “cofre final”. Tesoro invisible: simulan cargar un tesoro pesado con gestos expresivos. - La docente refuerza la colaboración, coordinación, confianza y disfrute compartido. - Realizamos el Juego “El tesoro duerme” para la relajación: los niños se acuestan sobre colchonetas o en el suelo, imaginando que son monedas que descansan dentro del cofre. - Respiración profunda y movimientos suaves de estiramiento guiados por la docente con música tranquila. - Los niños reciben hojas y crayolas para dibujar cómo transportaron su tesoro (pueden dibujarse con sus compañeros en el juego). - Socializan sus producciones comentando: ¿Cómo trabajamos en equipo? ¿Qué sentimos al transportar el tesoro?	
CIERRE	

- Se les pregunta a los niños ➤ ¿Qué aprendimos jugando hoy? ➤ ¿Cómo nos ayudamos entre compañeros? ➤ ¿Qué fue lo más divertido del juego?	
---	--

VI.-BIBLIOGRAFIA:

Minedu (2016) Currículo Nacional. Programa Curricular de Educación Inicial. 1° ed. Lima – Perú

Minedu (2019) La planificación en la educación inicial. 1° ed. Lima – Perú

OBSERVACIONES

DOCENTE DE AULA

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD : “Transportamos el tesoro”

EDAD : 4 años

FECHA :

COMPETENCIA : Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÁREA: PSICOMOTRIZ			OBSERVACIONES
		Desempeño: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio			
		Criterio: Realiza juegos de coordinación de forma autónoma, al trabajar colaborativamente con sus compañeros desplazándose en el espacio			
		A	B	C	
01					
02					
03					
04					
05					

06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					

Docente de aula

TALLER N° 05: “La manta saltarina”

DATOS INFORMATIVOS:			
Institución Educativa			
Directora			
Docente			
Edad de los niños	4 años	Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE “La manta saltarina” Fecha: 			

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza de forma autónoma diversas acciones motrices y juegos, como correr, saltar, trepar,	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Ejecuta de manera independiente diversas acciones motrices y	Realiza juegos de coordinación de forma autónoma, al trabajar colaborativamente con sus	Juega a la manta saltarina coordinando sus movimientos	Guía de observación

Psicomotriz		rodar, deslizarse, girar, patear y lanzar pelotas, entre otros, mediante los cuales expresa sus emociones mientras explora las posibilidades de su cuerpo en relación con el espacio, la superficie y los objetos, regulando la fuerza, la velocidad y		actividades lúdicas, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, girar, patear y lanzar pelotas, a través de las cuales expresa sus emociones y explora las capacidades de su cuerpo en relación con el espacio, las superficies	compañeros desplazándose en el espacio		
-------------	--	---	--	---	--	--	--

		manteniendo cierto control de su equilibrio.		y los objetos, regulando su fuerza, su velocidad y manteniendo cierto dominio de su equilibrio			
--	--	--	--	---	--	--	--

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO - La docente muestra una manta grande y colorida y dice con entusiasmo: “Hoy he traído una manta mágica... pero no es cualquier manta, ¡es una manta saltarina! ¿Quieren descubrir qué puede hacer?” - Se genera expectativa y los niños rodean la manta. - Se pregunta para dialogar y rescatar los saberes previos: ¿Qué hacemos normalmente con una manta en casa?	Manta

¿Cómo creen que podemos jugar todos juntos con esta manta?

¿Han jugado alguna vez a mover algo en grupo?

- Se plantea el Conflicto cognitivo:
- La docente coloca una pelota pequeña sobre la manta y pregunta:

¿Qué pasará si movemos la manta entre todos? ¿La pelota se caerá o saltará?

- La docente da a conocer el propósito de la actividad a los niños



- Establecemos los acuerdos con los niños para el desarrollo de la actividad:

Nos apoyamos cuando sea necesario

Respetamos turnos

DESARROLLO

La docente presente el nombre de la sesión	Manta
LA MANTA SALTARINA	
- Realizamos con los niños juegos de movimiento libre para propiciar el calentamiento: “Despertamos al cuerpo”: Con los niños realizamos estiramientos imitando animales (gato, perro, ave). “El viento nos mueve”: Caminamos y corremos suavemente siguiendo ritmos de música (rápido, lento, suave, fuerte). - Los niños forman equipos de 5 o 6 integrantes y se les brinda la consigna: Cada uno sujetará un borde de la manta. Solo si todos trabajamos juntos, la manta podrá saltar y jugar. - Primero se permite a los niños que se coloquen alrededor de la manta y comiencen a moverla suavemente (arriba, abajo, de lado). - La docente anima: “¡Más alto, más suave, más rápido, más lento!” - Luego se coloca un globo en el centro de la manta. - Se les indica el desafío del trabajo en equipo: hacer que el globo salte sin caerse - Luego los niños transportan el globo sobre la manta sin que caiga, avanzando unos pasos en grupo. - Se les indica que su reto es llevarla hasta una “casa del tesoro” (una caja decorada). - Realizamos un juego de relajación: “<i>La manta suave</i>”:	Globo Caja decorada Parlante Ficha de trabajo Lápiz Colores

Los niños se sientan y la docente mueve la manta suavemente como si fuera un río tranquilo. - Luego todos se tumban sobre ella un momento, respirando profundamente. - Se coloca música suave de fondo. - Cada niño dibuja cómo jugó con la manta saltarina - Comparten con el grupo: “A mí me gustó cuando el globo saltó...”, “Me reí cuando...”.	
CIERRE - Se les pregunta a los niños ➤ ¿Qué aprendimos con la manta saltarina? ➤ ¿Cómo logramos que las pelotas saltaran sin caerse? Qué hicimos para jugar todos juntos y que nadie se quedara afuera	

TALLER N° 06: “Jugamos la carrera de las tres piernas”

DATOS INFORMATIVOS:			
Institución Educativa			
Directora			
Docente			
Edad de los niños	4 años	Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
“Jugamos la carrera de las tres piernas”			
Fecha:			



PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Que los niños y las niñas participen en juegos motrices con la manta saltarina, coordinando sus movimientos de manera colaborativa con sus compañeros, explorando el desplazamiento, el equilibrio y el control corporal durante la actividad.

Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desarrolla de forma autónoma mediante su motricidad al explorar y reconocer su	• Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente	Se desarrolla de forma autónoma mediante su motricidad al explorar y	Realiza juegos de coordinación de forma autónoma, al trabajar colaborativamente con sus	Juega a la carrera de las tres piernas coordinando sus movimientos	Guía de observación

Psicomotriz		lateralidad y sus capacidades de movimiento por iniciativa propia en situaciones de la vida diaria. Ejecuta habilidades motrices básicas coordinando sus movimientos para desplazarse con seguridad y manipular objetos con precisión, regulando sus acciones en relación con los objetos, las personas, el espacio y el		reconocer su lateralidad y sus capacidades de movimiento por iniciativa propia en situaciones de la vida diaria. Ejecuta habilidades motrices básicas coordinando sus movimientos para desplazarse con seguridad y manipular	compañeros desplazándose en el espacio	con sus compañeros	
-------------	--	--	--	--	--	--------------------	--

		tiempo. Además, expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono corporal, los gestos, las posturas, el ritmo y el movimiento en contextos de juego.		objetos con precisión, regulando sus acciones en relación con los objetos, las personas, el espacio y el tiempo. Además, expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono corporal, los gestos, las posturas, el ritmo y el			
--	--	--	--	---	--	--	--

				movimiento en contextos de juego.			
--	--	--	--	---	--	--	--

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO - La docente invita a los niños a escuchar un reto: “Hoy vamos a correr, pero no como siempre... ¡haremos una carrera mágica donde dos amigos se convierten en uno solo con tres piernas!” - Se muestra una cuerda o cinta colorida y se ata de manera demostrativa a dos muñecos para mostrar cómo se juega. - De rescatan los saberes previos de los niños a través de preguntas: ¿Han corrido alguna vez con un amigo tomado de la mano? ¿Cómo creen que podemos movernos si nuestras piernas están atadas juntas? - Se recogen ideas. - La docente plantea el conflicto cognitivo a los niños: “Si unimos nuestras piernas, ¿será más fácil o más difícil correr?”	Cuerda

¿Qué debemos hacer para no caernos?”

- Se da a conocer el propósito de la actividad

“Hoy aprenderemos a correr en pareja usando tres piernas, trabajando en equipo, ayudándonos y divirtiéndonos.”



- Establecemos los acuerdos con los niños para el desarrollo de la actividad:

Nos apoyamos cuando sea necesario

Respetamos turnos	
DESARROLLO La docente presente el nombre de la sesión LA CARRERA DE LAS TRES PIERNAS - Realizamos juegos de calentamiento: “<i>Animales corredores</i>”: Los niños imitan cómo corren diferentes animales (conejo, perro, canguro, cebra). <i>Juego de equilibrio</i>: caminan en puntitas, talones, saltar en un pie, caminar de lado. - Desarrollamos con los niños el juego de las tres piernas - Se forman parejas de niños. - La docente amarra con una cinta suave (pañuelo o cinta) la pierna derecha de un niño con la pierna izquierda de su compañero. - Se les indica que deben caminar primero despacio para coordinarse. - Cada pareja practica caminar sincronizando: “Un, dos... un, dos...” - Se fomenta que se apoyen del hombro y se comuniquen (“ahora movemos esta pierna”). - Se marcan líneas de salida y llegada. - En parejas, los niños realizan la carrera, primero caminando y luego corriendo suavemente.	Pañuelo Cinta Globo Caja decorada Ficha de trabajo Lápiz Colores

- Se hacen varias rondas para que todos participen. - Realizamos un juego de relajación: <i>“El globo se desinfla”</i>. Los niños inflan su cuerpo como un globo y luego lo desinflan lentamente, respirando profundo. - Se sientan en círculo y balancean suavemente el cuerpo de un lado a otro al ritmo de una canción tranquila. - Los niños dibujan a su pareja de la carrera y cuentan cómo se sintieron al correr juntos. - Socializan con sus compañeros sus trabajos	
CIERRE - Se les pregunta a los niños ¿Cómo logramos correr sin caernos? ¿Qué hicimos para ayudarnos con nuestro compañero? ¿Qué sentimos cuando ganamos o cuando no llegamos primeros?	

VI.-BIBLIOGRAFIA:

Minedu (2016) Currículo Nacional. Programa Curricular de Educación Inicial. 1° ed. Lima – Perú
Minedu (2019) La planificación en la educación inicial. 1° ed. Lima – Perú

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD : “La carrera de las tres piernas”

EDAD : 4 años

FECHA :

COMPETENCIA : Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÀREA: PSICOMOTRIZ			OBSERVACIONES
		Desempeño: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio			
		Criterio: Realiza juegos de coordinación de forma autónoma, al trabajar colaborativamente con sus compañeros desplazándose en el espacio			
		A	B	C	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					

08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					

Docente de aula

TALLER N° 07: “Atravesamos el río”

DATOS INFORMATIVOS:		
Institución Educativa		
Directora		
Docente		
Edad de los niños	4 años Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE “Atravesamos el río” Fecha: 		

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Que los niños y las niñas participen en juegos motrices para atravesar el río, coordinando sus movimientos, explorando su equilibrio y desplazamiento en el espacio, mientras colaboran con sus compañeros para lograr una meta común.

Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve con autonomía mediante su motricidad al explorar y reconocer su	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Desarrolla de manera independiente diversas acciones motrices y	Realiza juegos de coordinación de forma autónoma, al trabajar colaborativamente con sus	Juega a atravesamos el río coordinando sus movimientos con sus	Guía de observación

Psicomotriz		predominancia corporal y sus posibilidades de movimiento por iniciativa propia en situaciones de la vida diaria. Ejecuta acciones motrices básicas coordinando sus movimientos para desplazarse con seguridad y manipular objetos con precisión, regulando su actuación en relación con los objetos, las personas, el espacio y el		juegos, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, girar, patear y lanzar pelotas, entre otros, en los que exterioriza sus emociones mientras explora las capacidades de su cuerpo en relación con el espacio, las superficies y los objetos, regulando la intensidad de su fuerza, la	compañeros desplazándose en el espacio	compañeros	
-------------	--	--	--	---	--	------------	--

		tiempo. Asimismo, comunica de manera corporal sus sensaciones, emociones y sentimientos mediante el tono, los gestos, las posturas, el ritmo y el movimiento en situaciones lúdicas		velocidad de sus movimientos y logrando cierto equilibrio corporal			
--	--	---	--	--	--	--	--

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO - La docente reúne a los niños y les cuenta una pequeña historia: “Niños, frente a nosotros hay un gran río. Para poder llegar a la otra orilla necesitamos cruzar... ¡pero cuidado! porque si caemos, nos mojamos. ¿Quieren ayudarme a atravesarlo?”	

- Se muestran objetos (cartones, aros o papeles) que representarán las piedras mágicas para cruzar. - Se rescatan los saberes previos mediante preguntas: ¿Han cruzado un charco o un río saltando de piedra en piedra? ¿Qué hicieron para no mojarse? - Se da a conocer el conflicto cognitivo a los niños: Si hay pocas piedras para muchos, ¿Cómo podemos organizarnos para cruzar todos? - La docente da a conocer a los niños el propósito de la actividad:	
--	--



HOY DÍA VAMOS A
JUGAR A CRUZAR UN
RPIO USANDO
PIEDRAS MÁGICAS,
TRABAJANDO EN
EQUIPO Y
CUIDPANDONOS

- Establecemos los acuerdos con los niños para el desarrollo de la actividad:

Nos apoyamos cuando sea necesario

Respetamos turnos

DESARROLLO

La docente presente el nombre de la sesión

ATRAVESAMOS EL RÍO	
- Realizamos juegos de calentamiento: • <i>“Animales del río”</i>: los niños se mueven imitando ranas, peces, patos, cangrejos. • <i>Juego de equilibrio</i>: Los niños caminan en puntitas, talones, saltar en un pie y en dos. • La docente delimita un “río” con cintas en el suelo o cuerdas (ancho de 2 a 3 metros). • Se colocan pocas “piedras” (cartones, aros, papeles gruesos, cojines). • La docente pregunta a los niños: ¿Cómo podemos cruzar el río usando esos materiales? • Cada niño intenta cruzar usando las “piedras” sin pisar el suelo. • Reglas: ○ Sólo se puede pisar en las piedras. ○ Si un niño pisa fuera, debe volver a empezar. • Una vez que ya han cruzado todos los niños se complejiza la actividad • La docente retira algunas piedras. • Pregunta a los niños: “Ahora no hay piedras para todos, ¿cómo podemos cruzar?” • Los niños dialogan y proponen estrategias:	Cintas Cuerdas Cartones Aros Cojines

○ Compartir piedras (un niño avanza y pasa la piedra al siguiente). ○ Formar un puente humano (tomarse de la mano para equilibrarse). ○ Turnarse para reutilizar las piedras. • Se forman equipos pequeños. • Cada grupo debe organizarse para cruzar todo el río con pocas piedras. • La docente observa actitudes de cooperación: esperar turno, animar a compañeros, invitar a otros, respetar reglas. • Realizamos un juego de relajación: “El río tranquilo” ○ Los niños se acuestan en el suelo, cierran los ojos y mueven los brazos suavemente como si nadaran en un río. ○ Se acompaña con música suave de agua. • Cada niño dibuja cómo cruzó el río y con quién se ayudó. • Socializan con sus compañeros sus trabajos	Ficha de trabajo Lápiz Colores
CIERRE - Se les pregunta a los niños ¿Cómo logramos cruzar cuando no había piedras suficientes?	

¿Quién me ayudó? ¿A quién ayudé yo?	
¿Qué aprendimos sobre trabajar en equipo?	

VI.-BIBLIOGRAFIA:

Minedu (2016) Currículo Nacional. Programa Curricular de Educación Inicial. 1° ed. Lima – Perú

Minedu (2019) La planificación en la educación inicial. 1° ed. Lima – Perú

OBSERVACIONES

DOCENTE DE AULA

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD : “Atravesamos el río”

EDAD : 4 años

FECHA :

COMPETENCIA : Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÁREA: PSICOMOTRIZ			OBSERVACIONES
		Desempeño: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio			
		Criterio: Realiza juegos de coordinación de forma autónoma, al trabajar colaborativamente con sus compañeros desplazándose en el espacio			
		A	B	C	
01					
02					
03					
04					
05					

06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					

TALLER N° 08: “Jugamos el camino secreto”

DATOS INFORMATIVOS:			
Institución Educativa			
Directora			
Docente			
Edad de los niños	4 años	Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
“Jugamos el camino secreto” Fecha: 			

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Que los niños y las niñas participen en juegos motrices para recorrer el camino secreto, desplazándose con seguridad, coordinando sus movimientos y colaborando con sus compañeros para superar obstáculos y encontrar juntos la ruta correcta.

Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
	Se desenvuelve de manera autónoma a	Se desempeña con autonomía a través del movimiento al	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Desarrolla de forma autónoma diversas	Realiza juegos de coordinación de forma autónoma, al trabajar	Juega a descubrir el camino secreto sus	Guía de observación

Psicomotriz	través de su motricidad	explorar y reconocer su dominancia corporal y sus capacidades motrices por iniciativa propia en situaciones habituales. Ejecuta movimientos básicos coordinando sus acciones para desplazarse con seguridad y		actividades motrices y juegos, tales como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, girar, patear y lanzar pelotas, a través de los cuales expresa sus emociones mientras explora las capacidades de su cuerpo	colaborativamente con sus compañeros desplazándose en el espacio	movimientos con sus compañeros	
-------------	-------------------------	---	--	--	--	--------------------------------	--

		manipular objetos con exactitud, regulando su comportamiento motriz en relación con los objetos, las personas, el espacio y el tiempo. Asimismo, expresa de forma corporal sus sensaciones, emociones y sentimientos mediante el uso		en relación con el espacio, las superficies y los objetos, regulando la intensidad de su fuerza, la rapidez de sus movimientos y manteniendo cierto control del equilibrio.			
--	--	--	--	--	--	--	--

		del tono corporal, los gestos, las posturas, el ritmo y el movimiento en contextos de juego.					
--	--	---	--	--	--	--	--

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO - La docente narra una historia breve: Niños, hoy descubriremos un camino secreto que nos llevará a un lugar mágico lleno de sorpresas. Pero para poder llegar, debemos pasar por túneles, saltar piedras y seguir las huellas que nos indiquen el camino. ¿Quieren ayudarme a descubrirlo? - Se muestra un mapa o un dibujo sencillo con símbolos (huellas, flechas, estrellas) que representen el recorrido. - La docente rescata los saberes previos de los niños mediante una conversación: ¿Han seguido alguna vez un camino en el bosque, en la playa o en su casa?	

¿Qué debemos hacer para no perdernos en un camino secreto?

- La docente da a conocer el conflicto cognitivo a los niños:

Si el camino se dificulta, ¿Cómo sabremos cuál es el correcto?

¿Qué podemos hacer para avanzar con facilidad?

- La docente da a conocer a los niños el propósito de la actividad:



- Establecemos los acuerdos con los niños para el desarrollo de la actividad:

Nos apoyamos cuando sea necesario

Respetamos turnos

DESARROLLO La docente presente el nombre de la sesión EL CAMINO SECRETO - Invitamos a todos los niños a ponerse en medio del patio y realizamos juegos de calentamiento: • “Animales exploradores”: Se entrega máscaras a los niños para que se muevan como gatos, conejos, serpientes y águilas que buscan el camino. • Realizamos estiramientos con movimientos suaves para preparar piernas y brazos. • Se prepara un recorrido con obstáculos (colchonetas, cuerdas, conos, aros, túneles, bancos). • Se marcan con huellas o flechas los lugares que deben seguir para no “perderse”. • Cada niño debe recorrer el “camino secreto” pasando por: Saltar dentro de los aros (piedras del camino). Pasar gateando bajo una cuerda (túnel). Caminar en equilibrio sobre una línea o banco (puente). Seguir las huellas o flechas para encontrar en equipo el tesoro escondido • Los niños proponen cómo organizarse: Avanzar en parejas.	Colchonetas Cuerdas Conos aros Bancos
--	---

Explicar a otros qué ruta seguir. Usar gestos o sonidos para guiar a sus compañeros. • Los niños atraviesan el recorrido por turnos o en pequeños equipos. • Deben animar y ayudar a sus compañeros. • Se observan conductas como: esperar turno, respetar reglas, invitar a otros a participar, compartir materiales. • Realizamos el juego las veces necesarias. • Para relajarse los niños desarrollan el juego “El bosque secreto”: los niños se acuestan, cierran los ojos y respiran profundo. La docente guía: “Imaginemos que llegamos al final del camino, donde hay flores, mariposas y un lago tranquilo. Sentimos el aire fresco y descansamos.” • Cada niño dibuja cómo fue el “camino secreto” y con quién lo recorrió. • Niños voluntarios comparten con sus compañeros sus productos	Ficha de trabajo Lápiz Colores
CIERRE - Se les pregunta a los niños ¿Cómo descubrimos el camino correcto? ¿Qué hicimos cuando un compañero no encontraba la salida?	

¿Qué aprendimos sobre ayudarnos en equipo?	
--	--

VI.-BIBLIOGRAFIA:

Minedu (2016) Currículo Nacional. Programa Curricular de Educación Inicial. 1° ed. Lima – Perú

Minedu (2019) La planificación en la educación inicial. 1° ed. Lima – Perú

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD : “El camino secreto”

EDAD : 4 años

FECHA :

COMPETENCIA : Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	ÀREA: PSICOMOTRIZ			OBSERVACIONES
		Desempeño: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio			
		Criterio: Realiza juegos de coordinación de forma autónoma, al trabajar colaborativamente con sus compañeros desplazándose en el espacio			
		A	B	C	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					

09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					

Docente de aula

TALLER N° 09: “El laberinto de las sillas”

DATOS INFORMATIVOS:			
Institución Educativa			
Directora			
Docente			
Edad de los niños	4 años	Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
“El laberinto de sillas” Fecha:			

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Que los niños y las niñas participen en el juego del laberinto de sillas, desplazándose con seguridad, coordinando sus movimientos y explorando diferentes caminos para encontrar la salida, mientras colaboran con sus compañeros y respetan turnos y acuerdos de convivencia.

Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
	Se desenvuelve de manera	Actúa con autonomía en el uso de su	- Comprende su cuerpo - Se expresa	Ejecuta de forma independiente	Realiza juegos de coordinación de forma autónoma,	Juega al laberinto de sillas con sus	Guía de observación

Psicomotriz	autónoma a través de su motricidad	motricidad al explorar y reconocer su lateralidad y las posibilidades de movimiento que posee por iniciativa propia en situaciones de la vida diaria. Lleva a cabo acciones motrices elementales coordinando sus desplazamientos con seguridad y	corporalmente	diversas actividades motrices y juegos, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, girar, patear y lanzar pelotas, mediante los cuales manifiesta sus emociones mientras explora las posibilidades	al trabajar colaborativamente con sus compañeros desplazándose en el espacio	compañeros	
-------------	--	---	---------------	--	---	------------	--

		utilizando objetos de forma precisa, regulando su accionar en función de los objetos, las personas, el espacio y el tiempo. Además, manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos por medio del tono corporal, los		de su cuerpo en relación con el espacio, las superficies y los objetos, regulando la fuerza, la velocidad de sus movimientos y manteniendo cierto dominio del equilibrio.			
--	--	--	--	--	--	--	--

		gestos, las posturas, el ritmo y el movimiento en situaciones de juego					
--	--	--	--	--	--	--	--

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO - La docente cuenta una breve historia: Hoy apareció un laberinto mágico de sillas en nuestra sala. Para poder salir de él, debemos usar nuestro cuerpo, ser muy atentos y ayudarnos entre todos. - La docente pregunta a los niños ¿Quieren entrar al laberinto misterioso? - Se coloca música alegre mientras se muestra el recorrido con las sillas. - La docente rescata los saberes previos de los niños: ¿Alguna vez han jugado a buscar la salida de un laberinto en dibujos o juegos? ¿Qué hacemos cuando encontramos un camino cerrado? - La docente presenta a los niños el conflicto cognitivo: Si en el laberinto me bloquea	Parlante Sillas

¿Qué puedo hacer para salir del laberinto? - La docente da a conocer a los niños el propósito de la actividad: - Establecemos los acuerdos con los niños para el desarrollo de la actividad: Nos apoyamos cuando sea necesario Respetamos turnos HOY JUGAREMOS EN EL LABERINTO DE SILLAS PARA APRENDER A ENCONTRAR SOLUCIONES	
DESARROLLO La docente presente el nombre de la sesión EL LABERINTO DE SILLAS - Realizamos con los niños ejercicios de calentamiento: Hoy vamos a ser los “Exploradores del espacio”: los niños caminan, trotan y saltan libremente por el aula mientras suena música.	

- Después del juego se realiza con los niños el calentamiento: Los niños se acuestan en el suelo y la docente guía: “Cerramos los ojos... recordemos cómo encontramos la salida... respiramos profundo como exploradores que descansan tras la aventura.” - Cada niño dibuja el laberinto y el camino que eligió para salir. - Algunos explican a sus compañeros cómo lo lograron.	Lápiz Colores
CIERRE - Se les pregunta a los niños ¿Cómo encontramos la salida del laberinto? ¿Qué hicimos cuando un amigo se equivocó de camino? ¿Por qué es importante ayudarnos y respetar los turnos?	

VI.-BIBLIOGRAFIA:

Minedu (2016) Currículo Nacional. Programa Curricular de Educación Inicial. 1° ed. Lima – Perú

Minedu (2019) La planificación en la educación inicial. 1° ed. Lima – Perú

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD : “Laberinto de sillas”

EDAD : 4 años

FECHA :

COMPETENCIA : Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÀREA: PSICOMOTRIZ			OBSERVACIONES
		Desempeño: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio			
		Criterio: Realiza juegos de coordinación de forma autónoma, al trabajar colaborativamente con sus compañeros desplazándose en el espacio			
		A	B	C	
01					
02					
03					

04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					

Docente de aula

TALLER N° 10: “Guíame amigo”

DATOS INFORMATIVOS:			
Institución Educativa			
Directora			
Docente			
Edad de los niños	4 años	Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE “Guíame amigo” Fecha: 			

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Que los niños y las niñas participen en juegos de guía en parejas, aprendiendo a confiar en sus compañeros, a orientarlos con cuidado y a respetar acuerdos y normas durante la actividad.

Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
Personal	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Convive y ejerce una participación democrática al relacionarse con respeto con sus compañeros,	- Interactúa con todas las personas - Construye	Se vincula con los adultos de su entorno, comparte juegos con otros niños y	Juega con sus compañeros a guiarse entre ellos, demostrando confianza en	Juega a guíame amigo con sus compañeros	Guía de observación

Social		cumplir sus responsabilidades con iniciativa propia y demostrar interés por conocer y valorar las diversas costumbres y características de las personas de su entorno. Además, interviene en la elaboración de acuerdos y normas orientadas al bien común, y colabora con otros en acciones destinadas al uso adecuado de los materiales y	normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	participa en las actividades grupales del aula. Plantea propuestas para el desarrollo del juego y establece sus normas, además de respetar las reglas acordadas por los demás según sus propios intereses.	los demás, integrándose en las actividades y respetando las normas acordadas		
--------	--	---	---	---	---	--	--

		recursos compartidos.					
--	--	--------------------------	--	--	--	--	--

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO - La docente presenta una breve historia: Hoy vamos a convertirnos en exploradores. Pero... algunos exploradores estarán con los ojos cerrados y necesitarán un amigo que los guíe con cuidado para no perderse. - Pregunta a los niños ¿Aceptan este reto mágico de confianza? - Mediante una conversación breve se rescatan los saberes previos de los niños: ¿Alguna vez te han tomado de la mano para guiarte? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué podemos hacer para cuidar a un amigo que no ve? - Se plantea el Conflicto cognitivo Si un amigo tiene los ojos cerrados y no puede ver ¿Cómo podemos ayudarlo a llegar a un lugar seguro sin que tropiece?" - La docente da a conocer el propósito de la actividad	Canción Parlante

☞ “Hoy aprenderemos a confiar en un amigo y a guiarlo con cuidado para demostrar que juntos podemos ayudarnos.”



- Establecemos los acuerdos con los niños:

Escuchamos a los compañeros

Respetamos turnos

DESARROLLO

La docente presente el nombre de la sesión

GUÍAME AMIGO

- La docente plantea a los niños: Tu amigo no puede ver nada... ¿Qué pasaría si lo dejamos solo? ¿Cómo lo podemos ayudar para que no se choque ni se caiga? - Los niños responden con ideas espontáneas: “darle la mano, decirle dónde ir, caminar despacito.” - Se conversa en grupo sobre qué acciones son seguras y cuáles no. - La docente guía: ¿Qué es mejor, empujar o hablarle suavemente? ¿Qué palabras podemos usar para que nuestro amigo se sienta tranquilo? - Los niños identifican que deben usar palabras claras, sostener la mano, caminar con calma y respetar reglas. - Se colocan algunos obstáculos sencillos en el aula o patio (aros en el suelo, conos, cojines, cuerdas para saltar). - Se forman parejas: un niño con los ojos vendados (o tapados con pañuelo) y otro guía. - El guía toma de la mano a su compañero y lo ayuda a caminar por el circuito, usando la voz o el tacto suave (ej.: decir “paso largo”, “a la derecha”, “salta”). - Cambian roles: ahora el que guió se deja guiar. - Cada pareja acuerda cómo se comunicará (con voz, palmadas, tocando suavemente el hombro).	
---	--

- Ejecutan el recorrido con el guía cuidando a su compañero. - Luego intercambian roles para que todos experimenten confianza y responsabilidad. - Los niños expresan cómo se sintieron: “Me dio miedo al comienzo, pero mi amigo me cuidó.” “Me gustó guiar porque fui responsable.” - Los niños dibujan lo que más les gustó de lo que hicieron - Se invita a niños voluntarios a socializar los dibujos que hicieron	Ficha de trabajo Lápiz Colores
CIERRE ➤ Se les pregunta a los niños ❖ ¿Cómo me sentí cuando me guiaron? ❖ ¿Cómo me aseguré de cuidar a mi amigo? ❖ ¿Por qué es importante confiar y ayudar a los demás?	

VI.-BIBLIOGRAFIA:

Minedu (2016) Currículo Nacional. Programa Curricular de Educación Inicial. 1° ed. Lima – Perú
Minedu (2019) La planificación en la educación inicial. 1° ed. Lima – Perú

OBSERVACIONES

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD : “Guíame amigo”

EDAD : 4 años

FECHA :

COMPETENCIA : Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	ÀREA: PERSONAL SOCIAL			OBSERVACIONES
		Desempeño: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.			
		Criterio: Juega con sus compañeros a guiarse entre ellos, demostrando confianza en los demás, integrándose en las actividades y respetando las normas acordadas			
		A	B	C	
01					
02					
03					

04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					

Docente de aula

TALLER N° 11: “el círculo protector”

DATOS INFORMATIVOS:			
Institución Educativa			
Directora			
Docente			
Edad de los niños	4 años	Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
			
“El círculo protector”			
Fecha:			

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Que los niños y las niñas participen en el juego del círculo protector, fortaleciendo la confianza, el cuidado mutuo y el respeto por sus compañeros, al integrarse en actividades grupales y cumplir las normas acordadas.

Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
Personal	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Convive y ejerce la participación democrática al interactuar con respeto con sus compañeros,	- Interactúa con todas las personas - Construye normas y	Interactúa con los adultos de su entorno, comparte actividades lúdicas con	Juega con sus compañeros a formar un círculo protector, demostrando	Participa del juego el círculo protector con sus compañeros	Guía de observación

Social		asumiendo con iniciativa el cumplimiento de sus responsabilidades y mostrando interés por conocer y valorar las distintas costumbres y características de las personas de su entorno. Asimismo, participa en la formulación de acuerdos y normas de convivencia en favor del bien común, y actúa junto a otros para	asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	otros niños y se incorpora a las dinámicas grupales del aula. Sugiere propuestas de juego y sus normas, y acata las reglas establecidas por los demás de acuerdo con sus propios intereses.	confianza en los demás, integrándose en las actividades y respetando las normas acordadas		
--------	--	---	--	--	--	--	--

		promover el uso responsable de los materiales y recursos compartidos.					
--	--	---	--	--	--	--	--

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO - La docente invita a los niños a formar un círculo y canta con ellos una canción breve: “Todos unidos, nadie se caerá, si nos damos fuerza, seguros estarán”. - Luego muestra una imagen de un niño protegido por un grupo de amigos y pregunta: ¿Qué creen que están haciendo los amigos de este niño? - Se rescatan los saberes previos de los niños haciéndoles algunas preguntas: ¿Cuándo te sentiste protegido por alguien? ¿Quién te cuidó? ¿Cómo te sentiste cuando tus amigos o tu familia te ayudaron?	Canción Parlante

- La docente plantea el conflicto cognitivo: “Hoy jugaremos al círculo protector. Uno de ustedes estará en el centro, y los demás serán sus protectores. ¿Cómo podemos hacer para que se sienta seguro y cuidado? - Se da a conocer el propósito de la actividad: - Establecemos los acuerdos con los niños: Escuchamos a los compañeros Respetamos turnos Respetamos los acuerdos	
DESARROLLO La docente presente el nombre de la sesión EL CÍRCULO PROTECTOR - La docente coloca un peluche en el centro y les dice: Este osito está solo y siente miedo. - Pregunta a los niños ¿Qué podemos hacer para que no tenga miedo? - Los niños opinan libremente. - Luego, uno de los niños reemplaza al osito y ocupa su lugar en el centro.	Peluche

- Conversan brevemente sobre qué acciones los hacen sentir protegidos: “Me siento seguro cuando me toman de la mano.” “Me siento protegido cuando mis amigos me sonríen.” - La docente anota o repite las ideas en voz alta y resalta las normas del juego: No empujar ni jalar fuerte. Todos participan y esperan su turno. Usamos palabras amables. Nos damos confianza unos a otros. - La docente guía resaltando palabras clave: cuidar, respetar, confiar, no empujar. - Se pide a los niños que formen un círculo fuerte y protector alrededor de nuestro amigo. - El círculo se cierra suavemente y todos dicen en coro: - “¡No estás solo, nosotros te cuidamos!”. - El niño en el centro puede caminar lentamente o balancearse, y el círculo lo protege sin dejar que salga - Se cambia de roles para que todos participen. - Se realizan algunas variaciones en el círculo para hacerlo más divertido: - El visitante misterioso	Papelote Plumones
---	---------------------------------

La docente intenta entrar al círculo suavemente con un peluche. Los niños deben coordinar para proteger al compañero sin romper el círculo. Luego se intercambian roles: algunos intentan entrar y otros protegen. - El círculo que se mueve El círculo gira lentamente en un sentido, cuidando siempre al del centro. Esto ayuda a la coordinación grupal y a la confianza. - La palabra mágica El niño en el centro puede decir: “¡Protección!” y todos deben reforzar el círculo. Si dice “¡Abrazo!”, el círculo se abre y se acerca para darle un abrazo grupal suave	
CIERRE ➤ Se les pregunta a los niños ¿Cómo me sentí cuando mis amigos me protegieron? ¿Qué hice yo para proteger a mi compañero? ¿Por qué es importante cuidarnos y respetarnos?	

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD : “El círculo protector”

EDAD : 4 años

FECHA :

COMPETENCIA : Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÀREA: PERSONAL SOCIAL			OBSERVACIONES
		Desempeño: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.			
		Criterio: Juega con sus compañeros a formar un círculo protector, demostrando confianza en los demás, integrándose en las actividades y respetando las normas acordadas			
		A	B	C	
01					
02					
03					
04					
05					

06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					

TALLER N° 12: “La cuerda de la confianza”

DATOS INFORMATIVOS:		
Institución Educativa		
Directora		
Docente		
Edad de los niños	4 años Sección:	Turno:
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE “La cuerda de la confianza” Fecha:		

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Que los niños y las niñas participen en el juego “La cuerda de la confianza”, fortaleciendo la confianza en sus compañeros, la escucha atenta, el trabajo en equipo y el respeto por las normas establecidas durante la actividad.

Área	Competencia	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
	Convive y participa democráticamente	Demuestra convivencia y participación	• Interactúa con todas las personas	Establece vínculos con los adultos de	Juega con sus compañeros a la cuerda de la	Participa del juego la cuerda de la confianza	Guía de observación

Personal Social	en la búsqueda del bien común	democrática al relacionarse con respeto con sus compañeros, actuar con iniciativa en el cumplimiento de sus responsabilidades y mostrar interés por conocer y apreciar las diversas costumbres y características de las personas de su entorno. Además, interviene proponiendo acuerdos y normas de convivencia	• Construye normas y asume acuerdos y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común	su entorno, participa en juegos con otros niños y se incorpora a las actividades colectivas del aula. Aporta ideas para el juego y sus normas, y cumple las reglas propuestas por los demás de acuerdo con sus intereses.	confianza, demostrando confianza en los demás, integrándose en las actividades y respetando las normas acordadas	con sus compañeros	
--------------------	----------------------------------	---	---	---	---	-----------------------	--

		orientadas al bienestar común, y trabaja junto a otros en el uso adecuado de los materiales y recursos compartidos.					
--	--	---	--	--	--	--	--

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO - La docente invita a los niños a escuchar la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”. - Se propone una dinámica breve: todos cierran los ojos y la maestra dice: Imaginen que están en la oscuridad, ¿Qué necesitarían para sentirse seguros? - Algunos responden: Una mano, una luz, alguien que me guíe. - Se pregunta a los niños para rescatar los saberes previos de los niños: ¿Alguna vez caminaron de la mano de alguien para cruzar la pista o subir una escalera? ¿Cómo se sintieron al tener ayuda?	Cuerda

- La docente plantea el conflicto cognitivo, para ello muestra una cuerda larga y plantea:

Hoy tenemos una cuerda mágica que nos llevará a un lugar secreto. Pero... algunos tendrán los ojos cerrados

¿Cómo haremos para que todos lleguen sin perderse ni caerse?”

- Se plantea el propósito de la actividad

Hoy jugaremos a La cuerda de la confianza para aprender a confiar en nuestros amigos, trabajar en equipo y cuidarnos entre todos.



- Establecemos los acuerdos con los niños:

Escuchamos a los compañeros

Respetamos turnos Respetamos los acuerdos	
DESARROLLO La docente presente el nombre de la sesión LA CUERDA DE LA CONFIANZA - La docente presenta el reto: Necesitamos llegar juntos al otro lado del salón agarrados de esta cuerda. Pero no todos podrán ver... ¿Cómo lograremos avanzar sin soltar a nadie ni chocar? - Los niños expresan ideas: Caminar despacio, escuchar al guía, no soltar la cuerda. - Se explican las reglas del juego: Todos deben sostener la cuerda con una mano. Algunos niños tendrán los ojos vendados con pañuelos. Un líder (con los ojos descubiertos) guiará al grupo, avanzando despacio. Todos deben escuchar y seguir el ritmo del grupo. Nadie puede soltar la cuerda hasta llegar a la meta.	Cuerda Pañuelos

- La docente realiza una demostración breve con tres niños: Dos se tapan los ojos y sostienen la cuerda. Uno los guía despacio dando indicaciones: Avanzamos, cuidado, giramos a la derecha. - Realizamos con los niños el juego: “La cuerda de la confianza” - Todos los niños forman una fila sujetando la cuerda. - Se designa un líder (con los ojos descubiertos) y se colocan 2 o 3 niños con los ojos vendados en diferentes posiciones. - El grupo debe recorrer un camino dentro del aula o patio con obstáculos seguros (conos, sillas, cuerdas en el suelo). - Al llegar a la meta, se cambian los roles para que todos pasen por la experiencia. - Solo el líder puede hablar; los demás deben estar atentos a escuchar. - Se motiva a los niños que sienten temor con frases como: No estás solo, todos te cuidamos, confía en la cuerda, confía en tus amigos. - Los niños dibujan lo que más les gustó de la actividad - Socializan sus trabajos	Hoja de trabajo Lápiz Colores
CIERRE	

➤ Se les pregunta a los niños ¿Cómo se sintieron al caminar con los ojos vendados? ¿Qué hicieron sus amigos para que se sintieran seguros? ¿Qué aprendimos al jugar agarrados de la cuerda?	
---	--

VI.-BIBLIOGRAFIA:

Minedu (2016) Currículo Nacional. Programa Curricular de Educación Inicial. 1° ed. Lima – Perú
Minedu (2019) La planificación en la educación inicial. 1° ed. Lima – Perú

OBSERVACIONES

DOCENTE DE AULA

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD : “La cuerda de la confianza”

EDAD : 4 años

FECHA :

COMPETENCIA : Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	ÀREA: PERSONAL SOCIAL			OBSERVACIONES
		Desempeño: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.			
		Criterio: Juega con sus compañeros a la cuerda de la confianza, demostrando confianza en los demás, integrándose en las actividades y respetando las normas acordadas			
		A	B	C	
01					
02					
03					
04					
05					

06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					

Docente de aula

Evaluación de la Propuesta:

Se realizará con una Ficha de Cotejo:

Lista de Cotejo

Objetivo: evaluar la propuesta

Instrucciones: Leer detenidamente y elegir la respuesta que le resulte apropiada.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Técnica Instrumento	
			SI	NO
	Título	Es apropiado y se relaciona con las variables de la investigación.		
	Justificación o introducción	Es apropiada y visibiliza el contexto problemático.		
	Fundamentación	Recoge los aportes de las teorías consideradas en la investigación.		
	Objetivos	Son claros y pertinentes e su formulación.		
	Cronograma	Está debidamente planificado.		
	Evaluación	Considera un instrumento de evaluación		

Observaciones:

CONCLUSIONES

Se concluye que es pertinente y necesario proponer un Programa de Juegos Cooperativos para mejorar la socialización de los niños de 4 años de la I.E.I. 237, San Luis, Utcubamba. Las dimensiones evaluadas muestran un desarrollo desigual, con fortalezas en la resolución pacífica de conflictos y en la receptividad hacia las indicaciones, pero también con dificultades notorias en el respeto de normas, turnos y expresión emocional verbal. Esta combinación evidencia que la socialización se encuentra en un nivel intermedio y requiere intervenciones estructuradas, lúdicas y cooperativas que favorezcan la autorregulación, el trabajo grupal y las habilidades socioemocionales.

El diagnóstico muestra que la socialización presenta avances parciales, con un predominio del nivel Proceso en interacción con pares y expresión emocional, mientras que el respeto de normas y turnos es la dimensión más debilitada, con altos porcentajes en el nivel Inicio. En contraste, la resolución de conflictos presenta el mayor nivel de logro. Esto revela un perfil socioemocional donde los niños interactúan y resuelven desacuerdos con cierta madurez, pero aún no regulan adecuadamente su participación ni sus tiempos en actividades grupales.

El análisis teórico confirma que los juegos cooperativos son una estrategia pedagógica adecuada para fortalecer la socialización infantil, especialmente en las áreas donde se hallaron mayores dificultades. Las teorías revisadas coinciden en que la cooperación lúdica promueve habilidades como la autorregulación, el respeto, la comunicación y la participación conjunta, lo cual sustenta metodológicamente la propuesta.

Los hallazgos orientan el diseño de un programa pertinente, centrado en actividades que favorezcan el respeto de normas, el turno de participación, la expresión clara de emociones y el fortalecimiento del vínculo entre pares. Las necesidades detectadas permiten

establecer sesiones estructuradas, secuenciales y orientadas a potenciar los logros ya alcanzados, configurando un programa coherente con la realidad socioemocional del grupo.

RECOMENDACIONES

A la Institución Educativa, se recomienda incorporar y promover de manera institucional el uso sistemático de juegos cooperativos dentro del proyecto curricular anual y en la dinámica cotidiana del aula, destinando tiempos, espacios y materiales que faciliten experiencias grupales mediadas, con el fin de fortalecer la autorregulación, la convivencia y la socialización de los niños de 4 años.

A los Docentes, se recomienda aplicar el Programa de Juegos Cooperativos diseñado en este estudio, priorizando estrategias que desarrollen el respeto de normas, turnos y expresión emocional. Asimismo, se sugiere acompañar permanentemente a los niños mediante técnicas de modelamiento, diálogo afectivo, mediación de conflictos y retroalimentación positiva, reforzando actitudes de cooperación y empatía.

A las Instituciones formadoras de docentes, se recomienda fortalecer la formación inicial y continua en estrategias lúdicas y cooperativas, incorporando módulos específicos sobre desarrollo socioemocional, juegos cooperativos, convivencia escolar y metodologías activas. Esto permitirá que los futuros docentes cuenten con herramientas teórico-prácticas para diseñar e implementar propuestas que promuevan la socialización en educación inicial.

REFERENCIAS

- Ángeles, R. (2020). *Los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial*. [Tesis de Pregrado - Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio UNTUMBES: <https://repositorio.untumbes.edu.pe/items/aa7b1f65-5ff1-4515-8e67-ffb5fbad93a5>
- Boté, B. (s/f). *Juegos Infantiles Tradicionales*. <https://www.educacionbc.edu.mx/eventos/2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf>
- Bracho, Y. & Bracho, K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. *Revista Digital CIE: Conocimiento, Investigación y Educación*, pág. 26-44.
- Cardenas, V; Villa, S. (2023). *Juegos cooperativos y el proceso de adaptación escolar de los niños y niñas de 3 años*. [Trabajo Especial de Grado Presentado para Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial - Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio institucional: <https://repositorio.upse.edu.ec/items/7434bb0d-5a3e-430c-94cd-d309b9e020cd>
- Guapi, F. I. (2021). Los juegos y deportes tradicionales declarados como Patrimonio Cultural Inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 947-958.
- Jara, C. y Jara D. (2024). *Influencia del Juego Cooperativo como Herramienta Pedagógica en las Habilidades Sociales en Niños de Inicial de 5 Años en una Institución Educativa de Lima Metropolitana*. [Tesis para Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial – Innove Teaching School]. Repositorio institucional ITS: <https://repositorio.its.edu.pe/handle/20.500.14360/151?locale-attribute=en>
- Jiménez, R. J., Ludeña, L. F., & Medina, C. S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*, 172–185 .

- Kajekai Juwa, J. M., Cárdenas Cordero, N. M., & Ávila Mediavilla, C. M. (2022). Juegos tradicionales en Shuar y su incidencia en el desarrollo motriz en infantes escolares. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 569-583
- Mogollón, A. y Ruiz, M. (2023). *Programa de juegos cooperativos para mejorar la socialización en los niños de 4 años del nivel inicial Chiclayo – 2021*. [Tesis para Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional UNPRG: <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/13071>
- Muñoz, M. (s/f). *Juegos tradicionales Interculturales*. Alganda Servicios Sociales. <https://www.alganda.org/webalganda/wp-content/uploads/2019/12/Juegos-tradicionales-Interculturales.pdf>
- Retana, A. (2022). *Juegos de mi México*. Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas – INPI – UNESCO.
- Rojas, Y. (2024). *Juegos cooperativos y desarrollo socioemocional de los niños del II ciclo de la Institución Educativa 21544-651 Horacio Zeballos Games, La Villa – 2024*. [Tesis para Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial Especialidad: Educación Inicial y Arte - Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional UNJFSC: <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/10104/TESIS.pdf;jsessionid=66C90B35E4AE4AE724133DF7B7AF0D14?sequence=1>
- Saco, M., Acedo, E. y Vicente, C. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales Una propuesta de aplicación*. JUNTA DE EXTREMADURA Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología Secretaría General de Educación. http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341%5Djuegos%20populares.pdf
- Tipan, D. (2022). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 a 5 años, Quito 2022*. [Trabajo de titulación modalidad Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial -Universidad Central del Ecuador]. Repositorio institucional UCE:

<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f40469a3-7e10-4f54-8ed2-d34ce2b035f4/content>

Unidad de Comunicación e Imagen del Programa Pensión 65. (2023). *Saber es Jugar*. Programa Nacional de Asistencia Solidaria Pensión 65, del Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (Midis). <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/5558839/4939838-libro-saber-es-jugar.pdf>

Valiño, G. (2017). *Fichero de juegos: el juego: derecho y motor del desarrollo infantil*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura; UNICEF. https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org.argentina/files/2018-07/PRO-Ficherojuegos_2018.pdf

Zapata, L. (2022). *El juego cooperativo para fomentar la socialización en los niños de 4 años de la I E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura, 2021*. [Tesis para Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28743/JUEGO_COOPERATIVO_ZAPATA_GARRIDO_LEYDI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXO



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



GUÍA DE OBSERVACIÓN DE SOCIALIZACIÓN

Objetivo: Evaluar la socialización en niños de 4 años de Educación Inicial.

Instrucciones: Observar detenidamente el desempeño de cada niño o niña en cada una de las dimensiones e ítems y marcar con una equis (X) donde corresponda.

Apellidos y nombres:.....

Fecha:.....

Variable	Dimensiones	Ítems	Escala		
			I	P	L
Motricidad fina	Interacción positiva con pares.	Comparte materiales y juguetes de manera espontánea.			
		Invita a otros niños a participar en juegos o actividades.			
		Muestra gestos de amabilidad como sonreír, saludar o consolar a sus compañeros.			
	Respeto de normas y turnos.	Espera su turno para participar en juegos o dinámicas grupales.			
		Respeto las reglas establecidas en las actividades sin necesidad de recordatorios constantes.			
		Acepta las indicaciones de la docente y de sus compañeros durante el juego.			
	Resolución de conflictos de forma pacífica.	Manifiesta sus desacuerdos de manera verbal sin recurrir a la agresión física o verbal.			
		Escucha las propuestas de solución de sus compañeros en situaciones de conflicto.			
		Acepta las alternativas de solución sugeridas por la docente o por el grupo.			
	Respeto de normas y turnos.	Expresa verbalmente sus emociones (alegría, tristeza, enojo) de forma clara y comprensible.			
		Controla sus reacciones emocionales en situaciones de frustración o desacuerdo.			
		-Reconoce y respeta las emociones de sus compañeros.			

Observaciones:

.....

.....

.....

.....