



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

**Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de 5 años de
una Institución Educativa del Distrito de Huaura - 2024**

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial

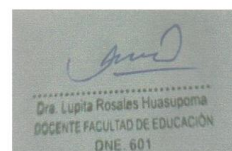
Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autora

Sara Ethel Cruz Alvarez

Asesora

Dra. Lupita Dorila Rosales Huasupoma



Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Cruz Alvarez, Sara Ethel	45815406	16/06/2026
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Rosales Huasupoma, Lupita Dorila	15690845	https://orcid.org/0000-0002-0296-3412
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Bravo Montoya, Julia Marina	15724272	https://orcid.org/0000-0002-0783-8792
Dr. Encarnacion Valentin, Nel Fernando	15738537	https://orcid.org/0000-0003-4641-5896
Lic. Mendoza Rojas, Julia	06032424	https://orcid.org/0000-0002-6053-5344

Sara Ethel Cruz Alvarez 2026-032863

LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN ...

 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026
 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026
 Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3552288266

Fecha de entrega

27 abr 2026, 8:58 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

29 abr 2026, 12:18 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESTIS_CRUZ_ALVAREZ_-_UI.pdf

Tamaño del archivo

1.0 MB

128 páginas

34.739 palabras

160.571 caracteres



Página 2 de 136 - Descripción general de Integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3552288266

17% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

▸ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

14%  Fuentes de Internet

8%  Publicaciones

9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

En primer lugar, dedicar este trabajo a mis padres, que con mucho esfuerzo y sacrificio me han ayudado a salir adelante y vencer cada obstáculo, a mis hijos por ser el motivo por el cual me esfuerzo cada día, para enseñarles que nunca hay que bajar los brazos ante las adversidades de la vida.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios por guiar mis pasos, a las personas que aportaron y ayudaron a la realización de este trabajo, a mi familia y mi asesora por su apoyo permanente y palabras de aliento para continuar avanzando.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
INDICE	v
INDICE DE TABLAS	vii
INDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación del problema	3
1.2.1. Problema general	3
1.2.2. Problemas específicos	3
1.3. Objetivos de la investigación	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos	4
1.4. Justificación de la investigación	5
1.5. Delimitación del estudio	6
1.6. Viabilidad del estudio	6
 CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	 7
2.1. Antecedentes de la investigación	7
2.1.1. Investigaciones internacionales	7
2.1.2. Investigaciones nacionales	9
2.2. Bases teóricas	11
2.3. Bases filosóficas	18
2.4. Definición de términos	19

2.5. Hipótesis de la investigación	20
2.4.1. Hipótesis general	20
2.4.2. Hipótesis específicas	20
2.5. Operacionalización de las variables	21
 CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	 23
3.1. Diseño metodológico	24
3.2. Población y muestra	24
3.2.1. Población	24
3.2.2. Muestra	24
3.3. Técnicas de recolección de datos	25
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	26
3.5. Matriz de consistencia	28
 CAPÍTULO IV: RESULTADOS	 30
4.1. Resultados descriptivos	30
4.2. Resultados inferenciales	35
4.3. Contrastación de las hipótesis	36
 CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	 44
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46
CAPÍTULO VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Matriz de operacionalización de juegos cooperativos	21
Tabla 2	Matriz de operacionalización de habilidades sociales	22
Tabla 3	Estudiantes matriculados de 5 años	24
Tabla 4	Comparación porcentual de la variable dependiente: GO1 Pre-test y GO2 Post-test	28
Tabla 5	Comparación porcentual de la D11: GO1 Pre-test y GO2 Post-test	29
Tabla 6	Comparación porcentual de la D2: GO1 Pre-test y GO2 Post-test	30
Tabla 7	Comparación porcentual de la D3: GO1 Pre-test y GO2 Post-test	31
Tabla 8	Comparación porcentual de la D4: GO1 Pre-test y GO2 Post-test	32
Tabla 9	Comparación porcentual de la D5: GO1 Pre-test y GO2 Post-test	32
Tabla 10	Prueba de normalidad de la variable habilidades sociales, GO1 Pre-test y GO2 Post-test	34
Tabla 11	Prueba de Wilcoxon para la VD: Habilidades sociales, GO1 Pre-test y GO2 Post-test	35
Tabla 12	Estadístico de prueba	35
Tabla 13	Prueba de Wilcoxon para D1: habilidades de comunicación verbal, Pretest y Post-test	36
Tabla 14	Estadístico de prueba	37
Tabla 15	Prueba de Wilcoxon para D2: habilidades de comunicación no verbal, Pretest y Post-test	38
Tabla 16	Estadístico de prueba	38
Tabla 17	Prueba de Wilcoxon para D3: habilidades de resolución de problemas sociales, Pretest y Post-test	38
Tabla 18	Estadístico de prueba	39
Tabla 19	Prueba de Wilcoxon para D4: habilidades de cooperación, Pretest y Post-test	40
Tabla 20	Estadístico de prueba	40
Tabla 21	Prueba de Wilcoxon para D5: Habilidades empáticas Pretest y Post-test	41
Tabla 22	Estadístico de prueba	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Niveles alcanzados de la variable dependiente en el GO1 Pretest y GO2 Post-test	28
Figura 2	Niveles alcanzados de la dimensión 1 en el GO1 Pretest y GO2 Post-test	29
Figura 3	Niveles alcanzados de la dimensión 2 en el GO1 Pretest y GO2 Post-test	30
Figura 4	Niveles alcanzados de la dimensión 3 en el GO1 Pretest y GO2 Post-test	31
Figura 5	Niveles alcanzados de la dimensión 4 en el GO1 Pretest y GO2 Post-test	32
Figura 6	Niveles alcanzados de la dimensión 5 en el GO1 Pretest y GO2 Post-test	33

RESUMEN

El presente trabajo de investigación **titulado**: “Los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaura, 2024”, tuvo como **objetivo general** determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de 5 años de una institución educativa del distrito de Huaura, 2024. El estudio se desarrolló bajo un **enfoque** cuantitativo, con un **diseño** pre experimental y de un **nivel** correlacional causal. La **población** fue de 101 estudiantes de 5 años, se utilizó la prueba de Wilcoxon para comparar los resultados de una muestra antes y después de la aplicación de la VU. Los **resultados** descriptivos evidenciaron que hay un crecimiento importante en cuanto a las habilidades sociales que presentaba solo un 7% en el nivel alto y pasó a un 36,6% incrementándose en un 28,4%. Con respecto a la estadística inferencial se halló $Z = -5,405$, con una significancia bilateral de $p = 0,000$, lo que permite rechazar la hipótesis nula. Estos resultados confirman que la estrategia basada en juegos cooperativos generó mejoras estadísticamente significativas en las habilidades sociales de los niños de 5 años, demostrando la eficacia de esta metodología.

Palabras clave: juego, cooperativo, habilidad, social

ABSTRACT

The present research work entitled: "Cooperative games in the social skills of 5-year-old children from an Educational Institution in the Huaura district, 2024", had the general objective of determining the influence of cooperative games on the social skills of 5-year-old children from an educational institution in the Huaura district, 2024. The study was developed under a quantitative approach, with a pre-experimental design and a causal correlational level. The population was 101 5-year-old students, the Wilcoxon test was used to compare the results of a sample before and after the application of the VU. The descriptive results showed that there is significant growth in terms of social skills, which presented only 7% at the high level and went to 36.6%, increasing by 28.4%. Regarding inferential statistics, $Z = -5.405$ was found, with a bilateral significance of $p = 0.000$, which allows rejecting the null hypothesis. These results confirm that the cooperative game-based strategy generated statistically significant improvements in the social skills of 5-year-old children, demonstrating the effectiveness of this methodology.

Keywords: game, cooperative, skill, social.

INTRODUCCIÓN

Los juegos colaborativos son una herramienta educativa importante para desarrollar las habilidades sociales en los niños de cinco años porque promueven la cooperación, el trabajo en equipo y la empatía. A diferencia de los juegos competitivos, los juegos cooperativos están diseñados para permitir a los participantes trabajar juntos para lograr un objetivo común, mejorar la interacción y cultivar valores como la solidaridad y el respeto mutuo. En esta etapa del desarrollo, los niños comienzan a formar relaciones más complejas con sus compañeros y el juego cooperativo se convierte en una estrategia clave que los guía en el aprendizaje de normas sociales, la resolución de conflictos y la formación de vínculos positivos en un entorno seguro.

Además, estos juegos son muy útiles para mejorar las habilidades de comunicación, la capacidad de expresar emociones, así como la capacidad de escuchar y comprender a los demás. Para los niños de 5 años, que se encuentran en un período crítico de formación de la identidad social, la participación en actividades cooperativas puede permitirles experimentar la importancia del trabajo en equipo y fortalecer su confianza en sí mismos y su sentido de pertenencia a un grupo. Por lo tanto, incorporar el juego cooperativo a la educación no sólo estimula el aprendizaje socioemocional, sino que también prepara a los niños para enfrentar los desafíos sociales de su vida futura, brindándoles las herramientas necesarias para interacciones saludables con su entorno.

La investigación se presenta bajo la siguiente estructura:

Capítulo I. Planteamiento del problema, constituido por la realidad problemática, así como la formulación del problema general y específicos, el objetivo general y específicos, la importancia y justificación que presenta el estudio, las delimitaciones y su viabilidad.

Capítulo II. Marco Teórico, compuesto por investigaciones del extranjero y del país que guardan relación con el tema, así como también, la fundamentación teórica de ambas variables y sus dimensiones, siendo importante también la definición de términos usados en el presente estudio y finalmente la hipótesis general y específicas.

Capítulo III. Metodología, el cual describe la ruta metodológica, tipo de estudio, diseño enfoque, nivel o alcance, población y muestra, tratamiento de datos estadísticos, análisis de los resultados a partir del procesamiento con el software SPSS 26.

Capítulo IV. Resultados, los cuales son presentados a partir del análisis descriptivo y el análisis inferencial (tablas de frecuencias y porcentajes, prueba de normalidad y prueba de coeficiente de Rho de Spearman)

Capítulo V. Discusión, para contrastar resultados de investigaciones internacionales y nacionales con la finalidad de descubrir coincidencias y diferencias entre los autores y la investigación presentada.

Capítulo VI. Conclusiones y Recomendaciones, que son la parte concluyente del trabajo y se realizan con la finalidad de dar a conocer a que conclusiones de ha llegado y en bases a las mismas emitir recomendaciones.

Este estudio representa una valiosa oportunidad para abordar una problemática persistente en nuestra sociedad, la cual puede ser examinada a través de diferentes enfoques de investigación. Lo más relevante son los logros y resultados que se obtengan, que beneficiarán a los estudiantes de secundaria en su conjunto.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La pandemia de COVID-19 ha afectado significativamente las capacidades sociales de los niños alrededor del mundo. A causa del cierre de colegios y las limitaciones en el contacto social, numerosos niños han sufrido alteraciones en su interacción cotidiana con otros. Esto podría impactar de manera adversa en su crecimiento emocional y social, un asunto que preocupa a la Organización de las Naciones Unidas (2021). Esta organización ha hecho hincapié en los posibles impactos negativos de la pandemia en los niños e ha exhortado a los gobiernos y a la comunidad global a adoptar acciones para salvaguardar sus derechos y asegurar su acceso a la educación y a un ambiente de desarrollo apropiado, incluso en estos. Se han detectado problemas como problemas para socializar, fomentar la empatía y las capacidades de comunicación, así como posibles incrementos en la ansiedad y el aislamiento entre los niños. En este contexto, la aplicación de juegos cooperativos emerge como un recurso esencial para promover la interacción y el trabajo en equipo, facilitando a los niños el ejercicio de habilidades sociales fundamentales en un ambiente seguro y motivador. Estos juegos, que promueven la colaboración en lugar de la competencia, son fundamentales para que los niños aprendan a resolver conflictos, compartir, y comunicarse efectivamente, lo cual es esencial para su bienestar emocional y social después de la pandemia.

. En este escenario, las entidades de Latinoamérica han manifestado inquietud por las dificultades de socialización a las que se enfrentan los niños tras la pandemia de COVID-19. Admiten que el cierre extendido de las instituciones educativas y las limitaciones en el contacto

social han afectado de manera considerable el bienestar emocional y social de los niños en la zona. Instituciones como la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2023) y la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI, 2022) han subrayado la relevancia de enfrentar estos retos y poner en práctica tácticas que respalden el crecimiento integral de los niños, incluyendo acciones que promuevan la socialización, el aprendizaje socioemocional y el bienestar psicológico. En este contexto, los juegos de cooperación son fundamentales dado que promueven la incorporación de los niños a ambientes grupales, potenciando sus capacidades de empatía y cooperación, a la vez que favorecen su bienestar mental. Los organismos internacionales han señalado la importancia de adoptar estos enfoques lúdicos para fortalecer el desarrollo de habilidades interpersonales, lo cual es aún más necesario en el contexto posterior a la pandemia.

En Perú, tras la pandemia de COVID-19, los niños han enfrentado múltiples desafíos en su proceso de socialización. El prolongado cierre de escuelas y las restricciones de contacto social han afectado considerablemente su capacidad para interactuar con sus compañeros y desarrollar habilidades interpersonales. Muchos de ellos han padecido aislamiento social debido al distanciamiento físico y las medidas de cuarentena, lo que ha conducido a sentimientos de soledad y ansiedad. La falta de interacciones regulares con sus pares ha limitado su potencial para formar amistades y aprender habilidades sociales fundamentales, mientras que la suspensión o reducción de actividades extracurriculares ha restringido aún más las oportunidades para socializar fuera del ámbito escolar (Bocanegra, 2021).

En las instituciones educativas del distrito de Huaura, se han registrado cambios que impactan negativamente el aprendizaje socioemocional de los niños, resultado de las medidas implementadas debido a la pandemia por COVID-19. Se ha evidenciado, en particular, la falta de interacciones cara a cara y oportunidades para desarrollar habilidades fundamentales como la empatía y la resolución de conflictos. Esta carencia de interacción social, además, se asocia con problemas de salud mental como la depresión y la ansiedad, afectando especialmente a aquellos niños que ya se encontraban en situación de riesgo o que enfrentan dificultades para adaptarse a las nuevas circunstancias.

Por esto, es esencial que padres, educadores y autoridades gubernamentales presten atención a estas preocupaciones y proporcionen el apoyo necesario para ayudar a los niños a

superar estos retos. Una estrategia clave para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes puede ser la implementación de juegos cooperativos en el aula. Estas actividades no solo fomentan el desarrollo de la colaboración y la comunicación, sino que también ayudan a los niños a manejar sus emociones en un entorno compartido, ayudándoles a salir del aislamiento social y a construir un sentido de pertenencia. Al integrar estos juegos en el ámbito educativo, se les brinda a los niños valiosas oportunidades para su desarrollo integral en este nuevo panorama.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024?

1.2.2. Problemas específicos

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades de comunicación verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024?

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades de comunicación no verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024?

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades de resolución de problemas sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024?

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades de cooperación en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024?

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades empáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024?

1.3. Objetivo de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades de comunicación verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Establecer la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades de comunicación no verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades de resolución de problemas sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades de cooperación o trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Establecer la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades empáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

1.4. Justificación de la investigación

Este estudio se justifica teóricamente al reconocer el papel fundamental del juego cooperativo en el desarrollo infantil, la influencia del entorno social en el aprendizaje, y la importancia de proporcionar oportunidades para que los niños practiquen y mejoren sus habilidades sociales en un contexto lúdico y colaborativo.

En cuanto a la justificación metodológica esta se basa en la necesidad de comprender mejor este fenómeno mediante un diseño de investigación sólido, una selección adecuada de participantes y una evaluación rigurosa de las variables relevantes. Esto garantiza la validez y la fiabilidad de los resultados del estudio. Los instrumentos que se presentaron fueron validados

y se demostró la alta confiabilidad por lo que pueden ser aplicados en otras investigaciones que se relacionen con la misma temática.

Respecto a la justificación práctica esta investigación destacará por su potencial para proporcionar información acerca de los beneficios tangibles y aplicables en entornos educativos, mejorar el clima social en el aula, reducir problemas de conducta y promover el desarrollo integral de los niños, a partir de los cuales se podrán brindar sugerencias o propuestas en otras investigaciones.

1.5. Delimitación del estudio

Delimitación geográfica

La investigación tiene como punto geográfico de desarrollo una entidad que se ubica en el distrito de Huaura que pertenece a la provincia del mismo nombre y que forma parte de la Región Lima.

Delimitación temporal

Se ha considerado dentro del cronograma, llevar a cabo la investigación en el segundo trimestre del año 2024 (abril, mayo, junio), teniendo en cuenta que los docentes que apoyaron la presente investigación se encuentran laborando en esas fechas lo que permitirá poder aplicar el instrumento.

Delimitación del conocimiento.

El estudio se llevó a cabo enfocándose en los temas: Juegos cooperativos y sus dimensiones, así también habilidades sociales y sus dimensiones, considerando las pautas establecidas en el currículo nacional de educación básica del Ministerio de Educación de Perú. Así también se tomó en cuenta la información de fuente consignada en bases de datos oficiales como Scopus, Scielo, Dialnet, etc. en los que se encuentre información respecto a las variables de estudio y sus respectivas dimensiones.

1.6. Viabilidad del estudio

El tema de investigación es posible de realizar ya que se dispone de todo lo requerido de acuerdo a las normas establecidas en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión en la Facultad de Educación y Escuela de Educación Inicial.

El estudio cuenta con bibliografía especializada para las bases teóricas.

Cuenta con una propuesta de implementación educativa denominada Juegos Cooperativos para fortalecer las habilidades sociales de los niños, la cual se ejecutará para después medir su impacto en ellos niños, se cuenta con la colaboración de las docentes de la I.E.I. Parroquial N° 653 “San José” del distrito de Huaura.

Cuenta con asesoría profesional que tratarán los aspectos metodológicos, estadísticos, pedagógicos para ejecutar el estudio (en caso fuera necesario).

El investigador cuenta con los recursos económicos y financieros necesarios para el desarrollo de la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1 Internacionales

En cuanto a los antecedentes internacionales, Flores et al (2024) planteó analizar el efecto que produce el juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de inicial, para ello plantearon un estudio de tipo pre experimental con un solo grupo de 32 niños a quienes aplicaron una liste de cotejo después de la intervención con las sesiones de aprendizaje, los resultados demostraron un incremento significativo en el nivel de habilidades sociales que paso de logrado en el pre test en un 14% a logrado en el post test en el 67%. Se concluyó, que el juego cooperativo es una estrategia didáctica fundamental tanto para la mejora de la práctica educativa, como para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes por lo que su aplicación es eficaz y debe ser considerada como una oportunidad para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los niños de educación inicial.

Por otro lado, Quispe (2021) en Ecuador, propuso determinar la trascendencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de preescolar, debido a esto, la investigación tuvo un enfoque cuantitativo, investigación exploratoria y descriptiva, La muestra estuvo conformada por 13 padres de niños de 3 a 4 años de la escuela antes mencionada. En la cual, se evaluaron los comportamientos que tienen sus hijos con respecto al juego cooperativo y a las habilidades sociales, cuya validación fue realizada por juicio de expertos y la confiabilidad de dicha encuesta se obtuvo mediante el Alfa de Cronbach. Los resultados se analizaron con el software Microsoft Excel y se pudo determinar que la mayoría de los padres

de familia manifiestan que los niños de 3 a 4 años desarrollan las habilidades sociales a través de juegos cooperativos, sabiendo la importancia que los mismos poseen.

Así también, Ramos (2020) en Ecuador, desarrolló un programa con el propósito de diseñar actividades recreativas destinadas a mejorar las habilidades sociales de los niños. La metodología utilizada fue de campo, de nivel descriptivo y de corte transversal, con una muestra de 21 niños. Se encontró que, al inicio, el 52% de los niños presentaban habilidades sociales medio-altas, seguidos por un 43% con habilidades sociales medias. Luego, se implementó una intervención pedagógica consistente en 10 sesiones donde el juego se empleó como medio para fomentar las habilidades sociales. En el post test, se observó que el 71% de los niños alcanzaron una valoración medio-alta y el 19% una valoración alta en habilidades sociales. Por tanto, se concluyó que el programa contribuyó a mejorar las habilidades sociales, sugiriendo una conexión con la investigación realizada.

Así mismo, Alvarado & Chevasco (2018) en Ecuador, llevaron a cabo una investigación con el objetivo de examinar el impacto del juego en el desarrollo de habilidades sociales en niños en edad preescolar. Este estudio surgió tras notar que los niños presentaban habilidades sociales y procesos de comunicación inadecuados, mientras que la enseñanza por parte de los docentes no se enfocaba suficientemente en fomentar estas habilidades. El estudio se llevó a cabo utilizando un enfoque mixto, no experimental, exploratorio y descriptivo, y la muestra incluyó a 42 participantes, incluyendo docentes. Los resultados de una encuesta realizada a los docentes revelaron que el 57% afirmaba utilizar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y el 52% estaba de acuerdo con la idea de que el juego y las habilidades sociales están interrelacionados en el proceso educativo. Un descubrimiento significativo fue que el 62% estaba de acuerdo con la noción de que las habilidades pueden ser mejoradas y fortalecidas a través de actividades lúdicas. Concluyeron finalmente que los juegos infantiles tienen un impacto positivo en el desarrollo de habilidades sociales en los niños.

Finalmente, Ylarragorry (2018) en Argentina, propuso investigar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en niños. El estudio tuvo un enfoque exploratorio y descriptivo. La muestra, seleccionada intencionalmente, consistió en niños del nivel inicial, con un total de 14 participantes para la aplicación de una lista de cotejo. Se implementó un programa de juegos cooperativos dirigido a grupos de niños de 5 años, con el

objetivo de promover un desarrollo integral, centrándose en aspectos socioemocionales y con una función terapéutica para integrar socialmente a niños con dificultades en la interacción con sus pares y en otros aspectos de su desarrollo. Los resultados, analizados cuantitativamente, mostraron avances en las conductas sociales, incluyendo un aumento en la empatía, una disminución de la agresividad y la inhibición. Se concluye que los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años.

2.1.2 Nacionales

En cuanto a los antecedentes nacionales se presentan Ibáñez y Alata (2022) en Trujillo, plantearon como objetivo de su estudio establecer el efecto que producen los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de una Institución de educación inicial. La metodología presentó un diseño pre experimental con enfoque cuantitativo y con una muestra de 20 niños que fueron evaluados a través de un pre test y post test. Los resultados encontrados en el pre test dieron cuenta de que el 60% de niños observados presentaron un nivel deficiente en cuanto a habilidades sociales, sin embargo, en el post test el 95% de los niños lograron un nivel bueno de habilidades sociales, es decir, se logró un incremento del 45%. Se concluyó que realizar juegos cooperativos permite que los niños desarrollen habilidades de comunicación tanto verbales como no verbales, es decir, comunican no sólo a través de sus palabras sino también con sus gestos y movimientos.

Por su parte, Arteaga (2020) en Chimbote, propuso la utilización de juegos cooperativos como medio para mejorar las habilidades sociales de niños en educación inicial. Este estudio tuvo un enfoque aplicado, con un diseño cuantitativo y preexperimental, utilizando una muestra de 18 niños. Los resultados del post test revelaron que el 100% de los niños de cuatro años alcanzaron el nivel de logro deseado. Además, en la prueba de hipótesis se obtuvo un valor de $p < 0,05$, lo que llevó al rechazo de la hipótesis nula. Esto sugiere una significancia del 95% en las pruebas de confiabilidad, indicando que el puntaje del post test es mayor que el del pretest. En conclusión, se sugiere que la aplicación de juegos cooperativos puede mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años.

Por su parte, Flores (2020) en Ayabaca, planteó determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños y niñas del nivel inicial, para lo cual

desarrolló un enfoque cuantitativo, con una muestra de 15 niños de 5 años, con un diseño pre experimental, los resultados que hallaron dieron cuenta de que las habilidades sociales en el 65% de los niños está en un nivel bajo. Además, se pudo establecer una comparación entre los resultados antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos y se encontró un notable incremento, en el pre test el 44% niños presentaron un nivel en inicio y en el post test el 50% de niños alcanza el nivel logrado. Se concluyó finalmente que los juegos cooperativos mejoran notablemente el desarrollo de habilidades sociales en los niños, por lo tanto, son una estrategia didáctica eficaz y que a los niños les gusta porque aprender de forma espontánea través del entretenimiento, la interacción social y la desinhibición.

Así también, Salas (2020) en Junín, se propuso examinar el efecto de los juegos cooperativos en el progreso de las habilidades sociales en niños y niñas en educación preescolar. Este estudio fue de naturaleza aplicada, con un enfoque cuantitativo y utilizando un diseño preexperimental. La muestra consistió 20 estudiantes (niños y niñas de 5 años) para ser evaluados con un instrumento (ficha de observación) de forma remota mediante la técnica de observación, para evaluar el desarrollo de sus habilidades sociales. El análisis reveló que los juegos cooperativos mejoraron las habilidades sociales en los niños, con una media superior (33.60) en el post test en comparación con una media inferior en el pre test (17.25). Además, se encontró un valor de $t_c = 15.07$, mayor que el valor de $t_t = 1.69$, lo que sugiere que los juegos cooperativos tienen una influencia significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas.

Calderón y Peña (2019) en Trujillo, consideraron determinar de qué manera los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales de niños de una entidad educativa inicial, para lo que decidieron un estudio de tipo aplicada, diseño no experimental con nivel correlacional causal y con una muestra de 20 niños del aula amarilla, los resultados demostraron que hay una incidencia del 65% en las habilidades sociales, es decir cuando se realizan juegos cooperativos los niños logran desarrollar más habilidades sociales o mejorar las habilidades de comunicación tanto verbal como no verbal, logrando trabajar en equipo, presentar conducta empática y aprender en forma conjunta con sus compañeros. Por lo tanto, se concluye cuantos más juegos de desinhibición e interacción social se realicen mayores posibilidades tendrán los niños de fortalecer sus habilidades sociales.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Juegos cooperativos

Definiciones de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son actividades en las cuales los jugadores colaboran en lugar de competir entre sí, trabajando juntos hacia un objetivo común. En estos juegos, la cooperación, el trabajo en equipo y la comunicación son fundamentales, a diferencia de los juegos competitivos donde hay un ganador y perdedores (Cuesta et al, 2016).

Estas actividades se centran en promover la cohesión grupal, fortalecer las habilidades sociales y enseñar valores como el respeto y la empatía. Son populares en entornos educativos, terapéuticos y comunitarios, ya que proporcionan oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo personal, así como para fortalecer relaciones interpersonales (Jaramillo et al, 2021). Los juegos cooperativos pueden variar desde actividades de resolución de problemas hasta juegos deportivos sin competencia, donde el objetivo es que todos los participantes trabajen juntos para alcanzar un objetivo compartido. Los juegos cooperativos son una forma efectiva y divertida de fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, mientras se promueven valores positivos.

Características de los juegos cooperativos

Las características distintivas que menciona Garay et al (2021) sobre los juegos cooperativos son:

- Colaboración en vez de competencia: En este tipo de juegos, los jugadores se unen para alcanzar una meta compartida en lugar de enfrentarse entre sí en una competencia.
- Énfasis en el trabajo en equipo: Los juegos cooperativos resaltan la importancia del trabajo conjunto, donde cada jugador aporta al logro del objetivo común y se respaldan mutuamente.
- Importancia de una comunicación efectiva: La habilidad para comunicarse abierta y eficazmente es esencial en los juegos cooperativos. Los participantes necesitan expresar sus ideas, escuchar las de los demás y coordinar sus acciones para progresar en el juego.

- Inclusión de todos los participantes: Se valora la participación de cada jugador, independientemente de sus habilidades o destrezas. Todos tienen la oportunidad de contribuir al éxito del equipo.

- Desarrollo de habilidades sociales: Los juegos cooperativos ayudan a desarrollar competencias sociales como la empatía, la resolución de conflictos, la toma de decisiones en grupo y el liderazgo compartido.

- Promoción de valores positivos: Estos juegos fomentan valores como el respeto, la solidaridad, la tolerancia y la aceptación de la diversidad, ya que los jugadores aprenden a trabajar juntos y a apoyarse mutuamente.

- Adaptabilidad y flexibilidad: Los juegos cooperativos suelen ser adaptables y flexibles, pudiendo ajustarse a diferentes edades, habilidades y contextos. Las reglas y objetivos pueden modificarse según las necesidades del grupo.

Los juegos cooperativos se caracterizan por su enfoque en la colaboración, el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la inclusión de todos los participantes, mientras fomentan habilidades sociales y valores positivos (Cuesta et al, 2016).

Dimensiones de los juegos cooperativos

Dimensión 1: De entretenimiento

Los juegos cooperativos de entretenimiento para niños de 5 años son actividades recreativas diseñadas con el propósito de estimular la colaboración, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de esta edad. En lugar de enfocarse en la competencia, estos juegos se centran en la idea de que los niños trabajen juntos para lograr un objetivo común. Esto les proporciona una experiencia en la que aprenden a cooperar y a valorar la contribución de cada miembro del grupo (Chiaveri, 2017). Además, estos juegos ofrecen un espacio seguro y divertido donde los niños pueden interactuar y relacionarse de manera positiva entre sí

Algunos ejemplos de juegos cooperativos de entretenimiento para niños de 5 años incluyen actividades como construir estructuras con bloques o Legos, donde los niños colaboran en la planificación y la ejecución de sus creaciones. Estos juegos de construcción fomentan la comunicación y la resolución de problemas, ya que los niños deben coordinar sus acciones para lograr el objetivo común de construir una estructura estable y creativa. Otro ejemplo son los

juegos de baile en grupo, donde los niños pueden moverse y bailar juntos siguiendo una coreografía o improvisando movimientos. Esta actividad no solo promueve la cooperación y el trabajo en equipo, sino que también les brinda la oportunidad de expresarse de manera creativa y desarrollar habilidades motoras (Elizondo y Solano, 2019).

Los juegos de mesa cooperativos también son una opción popular, ya que ofrecen a los niños la oportunidad de trabajar juntos para resolver problemas y tomar decisiones estratégicas. Estos juegos fomentan la comunicación, la toma de decisiones y el pensamiento crítico, mientras los niños colaboran para alcanzar un objetivo común (Cuesta et al, 2016).

Dimensión 2: De desinhibición

Los juegos cooperativos de desinhibición para niños de 5 años son actividades diseñadas específicamente para ayudar a los niños a superar la timidez y la ansiedad social que pueden inhibir su participación en actividades grupales. Estos juegos tienen como objetivo crear un entorno seguro y divertido donde los niños se sientan cómodos expresándose y relacionándose con otros. Su principal propósito es fomentar la confianza en sí mismos, la autoexpresión y la participación activa en grupo (Garay et al, 2021).

Para comenzar, juegos de presentación son una forma efectiva de ayudar a los niños a sentirse más cómodos interactuando en grupo. Al compartir información sobre ellos mismos, como su nombre y algo interesante, los niños pueden familiarizarse con sus compañeros y comenzar a establecer conexiones. Esta actividad les brinda la oportunidad de expresarse y sentirse aceptados en un entorno grupal (Sanz, 2019).

Asimismo, los juegos de expresión corporal son útiles para ayudar a los niños a sentirse más seguros con sus cuerpos y a expresar emociones de manera no verbal. Mediante actividades que involucran movimientos corporales, como juegos de seguimiento de movimientos o imitación, los niños pueden explorar su cuerpo y comunicarse de manera más libre y natural (Aldeán et al, 2023).

Los juegos de dramatización también son una herramienta efectiva para fomentar la confianza y la autoexpresión. Al asumir diferentes roles y actuar como personajes, los niños tienen la oportunidad de explorar diferentes aspectos de su personalidad y expresar emociones de manera creativa. Esto les permite desarrollar habilidades de comunicación y confianza en sí mismos mientras se divierten con sus compañeros. Por último, los juegos de confianza en grupo

son útiles para fortalecer los lazos entre los niños y promover un sentido de seguridad y apoyo mutuo (Arango & Rincón, 2022). A través de actividades que requieren confianza y colaboración, como juegos de confianza en parejas o en grupo, los niños aprenden a trabajar juntos y a sentirse más seguros al interactuar con sus compañeros.

Dimensión 3: De interacción social

Los juegos cooperativos de interacción social para niños de 5 años son actividades diseñadas específicamente para fomentar la comunicación, la colaboración y la construcción de relaciones entre los niños en un entorno grupal. En lugar de centrarse en la competencia, estos juegos promueven la idea de trabajar juntos hacia un objetivo común, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales esenciales. Su propósito principal es cultivar la capacidad de los niños para relacionarse entre sí, mientras se divierten y disfrutan de la compañía de sus pares (Cuellar y Tenreiro, 2018).

Entre las actividades comunes en estos juegos se incluyen los juegos de construcción en equipo, donde los niños colaboran para construir estructuras utilizando diferentes materiales como bloques o Legos. Esta actividad no solo fomenta la colaboración y la resolución de problemas, sino que también mejora la comunicación y el trabajo en equipo mientras planifican y ejecutan sus creaciones juntos. Los juegos de roles o dramatización son otra forma efectiva de promover la interacción social entre los niños (Bonilla et al, 2019). Al asumir diferentes roles y personajes, como médicos, maestros o personajes de cuentos, los niños practican habilidades sociales como la comunicación y la empatía, al interactuar y colaborar entre sí en escenarios imaginarios.

Los juegos de mesa cooperativos también son una opción popular, ya que requieren que los jugadores trabajen juntos para alcanzar un objetivo común, como resolver un misterio o salvar a un personaje. Estos juegos promueven la toma de decisiones colaborativa y el trabajo en equipo, al tiempo que ofrecen oportunidades para la interacción social y el compañerismo entre los niños (Araya, 2021). Por último, actividades como el baile y la música en grupo proporcionan una forma divertida de fomentar la interacción social y el compañerismo. Estas actividades promueven la coordinación, la expresión creativa y el trabajo en equipo, mientras los niños disfrutan de la música y el movimiento juntos.

2.2.2. Habilidades sociales

Definiciones de habilidades sociales

Las habilidades sociales se refieren a un conjunto de comportamientos, actitudes, competencias y destrezas que permiten a una persona interactuar de manera efectiva y adecuada en diversas situaciones sociales. Estas habilidades incluyen tanto aspectos verbales como no verbales de la comunicación, así como la capacidad para comprender y responder a las emociones de los demás, resolver conflictos de manera constructiva, mostrar empatía y cooperar en actividades grupales (Gullo, 2023)

Características de las habilidades sociales

A los 5 años, los niños comienzan a desarrollar una serie de habilidades sociales que les permiten interactuar de manera más compleja y efectiva con los demás. Algunas de las principales características de las habilidades sociales en niños de esta edad, según Guzmán (2018), incluyen:

- **Desarrollo del lenguaje:** A los 5 años, los niños suelen tener un vocabulario más amplio y ser capaces de expresar sus pensamientos y sentimientos de manera más completa. Pueden participar en conversaciones simples y seguir instrucciones verbales más complejas.
- **Juego cooperativo:** A esta edad, los niños comienzan a participar en juegos cooperativos con otros niños, lo que les ayuda a aprender a compartir, tomar turnos y resolver conflictos de manera pacífica. Pueden colaborar en actividades de juego y trabajar juntos para lograr objetivos comunes.
- **Empatía y comprensión emocional:** Los niños de 5 años están comenzando a desarrollar una mayor comprensión de las emociones de los demás y pueden mostrar empatía hacia los demás cuando están tristes, enojados o felices. Pueden reconocer y nombrar emociones básicas en ellos mismos y en los demás.
- **Respeto por las reglas y normas sociales:** A medida que los niños de 5 años interactúan más con su entorno social, comienzan a comprender y respetar las reglas y normas sociales básicas. Pueden seguir instrucciones simples y entender la importancia de compartir, esperar su turno y mostrar cortesía hacia los demás.
- **Desarrollo de habilidades de resolución de problemas:** A esta edad, los niños están aprendiendo a resolver problemas de manera más independiente y pueden encontrar soluciones

simples a conflictos sociales o situaciones desafiantes. Pueden negociar con otros niños y buscar alternativas cuando surgen desacuerdos.

- Desarrollo de la autoconfianza y la autonomía: A medida que los niños de 5 años adquieren habilidades sociales, también desarrollan una mayor autoconfianza y autonomía en sus interacciones con los demás. Pueden sentirse más seguros de sí mismos al hablar en grupo y participar en actividades sociales.

Es decir, los niños a los cinco años están desarrollando habilidades sociales fundamentales que les permiten interactuar de manera más efectiva y significativa con su entorno social (Gullo, 2023). Estas habilidades les ayudan a establecer relaciones positivas con los demás, resolver conflictos de manera pacífica y desarrollar una comprensión más profunda de las emociones y las normas sociales.

Dimensiones de las habilidades sociales

Primera dimensión: Habilidad de comunicación verbal

Es la capacidad de los niños para expresar sus pensamientos, sentimientos, deseos y necesidades de manera clara y efectiva a través del lenguaje hablado. Esta habilidad implica utilizar un vocabulario apropiado para la edad, estructurar frases de manera coherente, escuchar activamente a los demás y responder de manera adecuada en situaciones de comunicación interpersonal (López & Lescay, 2023). La comunicación verbal es esencial para establecer relaciones saludables, resolver conflictos, colaborar en actividades grupales y expresar empatía y comprensión hacia los demás. Además, esta habilidad ayuda a los niños a desarrollar su autoexpresión, confianza en sí mismos y habilidades para la negociación, lo que les será útil en su vida cotidiana y en futuras interacciones sociales y académicas (Guzmán, 2018). En resumen, la habilidad de comunicación verbal es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales en niños, ya que les permite interactuar de manera efectiva y significativa con su entorno y con los demás.

Segunda dimensión: Habilidad de comunicación no verbal

Se refiere a la capacidad de los niños para entender y utilizar señales no verbales en sus interacciones con los demás. Esto incluye gestos, expresiones faciales, postura corporal, contacto visual y tono de voz, entre otros aspectos. La comunicación no verbal desempeña un

papel crucial en la forma en que los niños transmiten información, expresan emociones y establecen relaciones con los demás. Esta habilidad les permite interpretar y responder adecuadamente a las señales no verbales de los demás, lo que facilita la comprensión mutua y fortalece la conexión emocional entre ellos (De La Cruz, 2023).

Además, la habilidad de comunicación no verbal en niños también les ayuda a desarrollar conciencia sobre cómo su propio lenguaje corporal puede influir en la percepción de los demás y les proporciona herramientas para comunicarse de manera más efectiva y persuasiva (Guzmán, 2018). Esta dimensión es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales en niños, ya que complementa la comunicación verbal y contribuye a la construcción de relaciones interpersonales saludables y significativas.

Tercera dimensión: Habilidad de resolución de problemas sociales

Se refiere a la capacidad de los niños para identificar, analizar y abordar situaciones conflictivas o desafiantes de manera constructiva y cooperativa. Esta habilidad implica el uso de estrategias y habilidades para encontrar soluciones mutuamente beneficiosas, negociar compromisos y manejar conflictos de manera pacífica. La habilidad de resolución de problemas sociales incluye la capacidad de comprender las perspectivas y emociones de los demás, comunicarse de manera efectiva, buscar alternativas y tomar decisiones que promuevan el bienestar de todas las partes involucradas (Chandia et al, 2022).

Esta dimensión es fundamental para el desarrollo de relaciones interpersonales saludables y el establecimiento de un ambiente de convivencia positivo y armonioso. Al aprender a resolver problemas sociales de manera constructiva, los niños desarrollan habilidades importantes para la vida, como la empatía, la comunicación asertiva, la toma de decisiones y la colaboración, que les permitirán enfrentar con éxito los desafíos sociales en diferentes contextos a lo largo de su vida (Pruner & Liliedahl, 2021).

Cuarta dimensión: Habilidad de cooperación o trabajo en equipo (autor)

Está referida a la capacidad de los niños para colaborar de manera efectiva con otros en la consecución de metas comunes. Esta habilidad implica la capacidad de comunicarse de manera clara y respetuosa, compartir ideas y recursos, escuchar las opiniones de los demás,

resolver conflictos de manera constructiva y trabajar en conjunto para alcanzar objetivos compartidos (Guzmán, 2018).

La habilidad de cooperación o trabajo en equipo es fundamental para el desarrollo de relaciones interpersonales positivas y la creación de un ambiente de apoyo y colaboración. Al aprender a trabajar en equipo desde una edad temprana, los niños desarrollan habilidades importantes para la vida, como el liderazgo, la empatía, la negociación y la resolución de problemas, que les serán útiles en diferentes contextos a lo largo de su vida (Díaz, 2022).

Quinta dimensión: Habilidades empáticas

Se trata de la capacidad de los niños para comprender y compartir los sentimientos y perspectivas de los demás. Esta habilidad les permite ponerse en el lugar del otro, reconocer las emociones de las personas que los rodean y responder de manera comprensiva y solidaria ante esas emociones (Zabala et al, 2018).

La habilidad empática implica la capacidad de percibir y comprender las experiencias emocionales de los demás, así como mostrar empatía y apoyo en situaciones difíciles o desafiantes. Esta dimensión es fundamental para establecer relaciones interpersonales saludables, ya que permite a los niños conectarse emocionalmente con los demás, desarrollar la capacidad de compartir y tomar perspectivas diferentes, y construir relaciones basadas en la comprensión y el respeto mutuo (Guzmán, 2018).

2.3. Bases filosóficas

Los juegos cooperativos, inspirados en filosofías humanistas, éticas y constructivistas, son herramientas fundamentales para el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Desde una perspectiva humanista, estos juegos fomentan el respeto y la valoración de la dignidad de cada individuo, creando un entorno en el que la empatía y la colaboración son primordiales (Cuesta et al., 2016). Esta visión ética subraya la importancia de cuidar el bienestar emocional de los demás, cultivando así relaciones más cercanas y solidarias.

Desde un enfoque constructivista, los juegos cooperativos se entienden como valiosas oportunidades para construir conocimientos y destrezas a través de la interacción social. Permiten a los niños aprender en conjunto mientras abordan problemas y persiguen objetivos comunes. Además, en el contexto de la justicia social, dichos juegos promueven la inclusión, la

equidad y la participación de todos los jugadores, valorando las diferencias individuales y fomentando la colaboración para superar obstáculos (Ortiz, 2015). Desde la perspectiva de la teoría del aprendizaje experiencial, se reconoce la importancia de aprender haciendo y reflexionando sobre las interacciones sociales, reforzando así la capacidad de los niños para relacionarse de manera efectiva y constructiva con los demás.

Es decir, los juegos cooperativos, cimentados en principios éticos y humanistas, son herramientas valiosas para el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Al fomentar relaciones basadas en la empatía y la colaboración, estos juegos no solo promueven el respeto por la dignidad individual, sino que también cultivan una cultura de cuidado y solidaridad. Además, al ofrecer oportunidades prácticas para construir conocimientos a través de la interacción, los niños pueden aprender juntos mientras resuelven problemas y logran metas compartidas (Araya and Urrutia, 2022). En última instancia, al promover la inclusión y la equidad, los juegos cooperativos reflejan principios de justicia social, fortaleciendo así la capacidad de los niños para interactuar de manera constructiva y efectiva, preparándolos para una participación activa y responsable en la sociedad.

2.4. Definición de términos básicos

Cooperación: Acción conjunta y colaborativa entre personas o grupos para alcanzar un objetivo común, compartiendo recursos y esfuerzos.

Comunicación: Proceso de intercambio de información, ideas, pensamientos o sentimientos entre individuos o grupos, mediante el uso de medios verbales o no verbales.

Desinhibición: Estado de liberación de restricciones o inhibiciones sociales, que permite a una persona expresarse de manera más abierta y espontánea.

Empatía: Capacidad de comprender y experimentar los sentimientos, pensamientos o situaciones de otra persona, mostrando una comprensión profunda y una respuesta empática.

Entretención: Actividad o conjunto de actividades que tienen como objetivo principal divertir, entretener o proporcionar placer y distracción a las personas.

Habilidades: Capacidad, destreza o competencia para realizar ciertas tareas o actividades de manera efectiva y eficiente.

Interacción: Proceso de influencia mutua entre dos o más personas o elementos que se relacionan entre sí, ya sea de manera verbal, no verbal o a través de medios digitales.

Juegos: Actividades recreativas que implican reglas o estructuras definidas, realizadas con el propósito de divertirse, aprender, competir o desarrollar habilidades específicas.

Social: Relacionado con la interacción y la vida en sociedad, incluyendo aspectos como las normas sociales, las relaciones interpersonales y la cultura compartida.

2.5. Hipótesis de investigación

2.5.1. Hipótesis general

Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

2.5.2. Hipótesis específicas

Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de comunicación verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de comunicación no verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de resolución de problemas sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de cooperación o trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades empáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

2.5. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de la V1. Juegos cooperativos

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems
V1.		Trabajo grupal	1,2,3
Juegos cooperativos	De entretenimiento	Ayuda mutua	4,5,6
Son actividades en las		Logro compartido	7,8,9
cuales los jugadores			
colaboran en lugar de	De desinhibición	Expresión libre	10,11,12
competir entre sí,		Risa compartida	13,14,15
trabajando juntos hacia un		Confianza grupal	16,17,18
objetivo común. En estos	De interacción social		
juegos, la cooperación, el			
trabajo en equipo y la			
comunicación son		Comunicación efectiva	19,20,21
fundamentales, a		Relaciones positivas	22,23,24
diferencia de los juegos		Participación activa	
competitivos donde hay			
un ganador y perdedores			
(Cuesta et al, 2016)			

Nota. Elaboración propia

Tabla 2

Matriz de operacionalización de la VD. Habilidades sociales

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems
VD.		Contacto visual	1
Habilidades sociales	Habilidades de	Gestos	2
Se refieren a un conjunto	comunicación verbal	Postura	3,4
de comportamientos,		Espacio personal	5
actitudes, competencias y		Escuchar atentamente	6
destrezas que permiten a	Habilidades de	Expresar ideas y sentimientos	7
una persona interactuar de	comunicación no	Esperar su turno para hablar	8
manera efectiva y	verbal	Pedir ayuda	9
adecuada en diversas		Iniciar conversaciones	10
situaciones sociales. Estas		Busca soluciones	11
habilidades incluyen tanto		Toma en cuenta las ideas de sus	12
aspectos verbales como no	Habilidades de	compañeros	
verbales de la	resolución de	Trabaja en equipo	13
comunicación, así como la	problemas sociales	Piensa en diferentes soluciones	14
capacidad para		Acepta opiniones de los demás	15
comprender y responder a		Colabora en las actividades	16
las emociones de los		Comparte sus materiales	17
demás, resolver conflictos	Habilidades	Ayuda desinteresadamente a sus	18
de manera constructiva,	cooperativas	compañeros	
mostrar empatía y		Respetar las reglas del juego	19
cooperar en actividades		Respetar los turnos para participar	20
grupales (Gullo, 2023)		Se preocupa por sus compañeros	21
		Esa comprensivo	22
	Habilidades empáticas	Tiene apertura	
		Se interesa por los demás	
		Ofrece ayuda	
		Evita lastimar a los demás	

Nota. Elaboración propia

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

El estudio se clasifica como descriptivo debido a que presenta los hechos tal como son observados. Además, se considera correlacional causal ya que examina la causa efecto de los juegos cooperativos en las habilidades sociales.

El enfoque cuantitativo se distingue por la recolección de datos numéricos y su análisis mediante técnicas estadísticas y matemáticas, con el fin de responder a las preguntas de investigación y obtener conclusiones relevantes para el estudio (Hernández y Mendoza, 2018)

El nivel de correlación causal se utiliza para describir un enfoque de investigación que se centra en explorar las conexiones entre variables, las relaciones de causa y efecto, enfocándose en analizar si existe una conexión estadística entre ellas (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El diseño de investigación es preexperimental es una metodología utilizada para examinar el efecto de una variable independiente sobre una variable dependiente. Entre los tipos comunes de diseños preexperimentales se encuentran el diseño de una sola muestra antes y después (pretest-post test), el cual se desarrollará en este trabajo.

Diseño pre experimental:

G OO1 X GO2

Donde:

G: Grupo observado

GO1: Grupo observado antes (pre test)

X: Intervención Juegos cooperativos

GO2: Grupo observado después (post test)

3.2.- Población y Muestra

3.2.1 Población

La población estadística abarca todos los sujetos, objetos o elementos que se examinan en un estudio o investigación estadística, que pueden ser personas, objetos, eventos u otras entidades pertinentes para el análisis en curso (Hernández y Mendoza, 2018). La población para la presente investigación fueron los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 “San José”, Huaura.

Tabla 3

Estudiantes matriculados de 5 años

Turno mañana		Turno tarde	
1	2	1	2
28	27	22	24
55		46	
101 niños			

Nota: Matriculados 2022

En cuanto a los criterios de inclusión y exclusión:

Criterio de inclusión:

- Todos los niños y niñas matriculados en en el año 2024 en el aula de 5 años
- Niños y niñas de ambos turnos.

Criterio de exclusión:

- Todos los niños y niñas que se matriculen a mitad de año 2024
- Niños y niñas que sean de otras edades
- Niños y niñas cuyos padres no han consentido la participación de sus menores hijos.

3.2.2 Muestra

Una muestra estadística es un subconjunto de datos seleccionado de una población más grande con el fin de inferir o analizar información sobre la población en su conjunto, ya que a veces no es posible recopilar datos de toda la población debido a limitaciones de tiempo y recursos (Hernández et al, 2014). La muestra para el presente estudio fue de 101 niños de 5 años, considerándose una muestra censal por conveniencia del investigar.

3.3. Técnicas de recolección de datos

Como técnica se utilizó la observación la cual implica la recolección directa de datos e información al observar detenidamente un fenómeno, objeto, evento o sujeto específico (Hernández y Mendoza, 2018), por lo tanto, el instrumento es la ficha de observación para evaluar las habilidades sociales a partir del uso de los juegos cooperativos, la cual se aplicará antes y después de la intervención del taller de juegos cooperativos.

3.4. Técnicas para el procedimiento de la información

Los datos recolectados están íntimamente relacionados con las variables de estudio y con los objetivos planteados.

Análisis documental: mediante el cual se recolectan datos de fuentes secundarias, libros, boletines, revistas, folletos, periódicos, registros, actas que se utilizarán como fuentes para recolectar datos sobre las variables. Cada documento que se requiera y utilice deberá ser citado correctamente de acuerdo a las normas APA 7ma. Edición.

Análisis estadístico: el cual se desarrollará de dos formas, a nivel descriptivo donde se darán a conocer los niveles de las variables y a nivel correlacional donde se probarán las hipótesis y se establecerá la incidencia de una variable sobre otro a través de la Prueba de Rangos de Wilcoxon.

3.5 Matriz de consistencia

TÍTULO: LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE HUAURA, 202						
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
Problema general: ¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024? Problemas específicos: ¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades de comunicación verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024? ¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades de comunicación no verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024?	Objetivo general: Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024. Objetivos específicos: Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades de comunicación verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024. Establecer la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades de comunicación no verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.	Hipótesis general: Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024. Hipótesis específicas: Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de comunicación verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024. Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de comunicación no verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.	VI: JUEGOS COOPERATIVOS VD: HABILIDADES SOCIALES	De entretenimiento De desinhibición De interacción social Habilidades de comunicación verbal Habilidades de comunicación no verbal Habilidades de resolución de problemas sociales habilidades de cooperación o trabajo en equipo	Taller: Jugando inoperativamente fortalezo mis habilidades sociales. Contacto visual Gestos Postura Espacio personal Escuchar atentamente Expresar ideas y sentimientos Esperar su turno para hablar Pedir ayuda Iniciar conversaciones Busca soluciones Toma en cuenta las ideas de sus compañeros Trabaja en equipo Piensa en diferentes soluciones Acepta opiniones de los demás Colabora en las actividades	Nivel: Descriptivo Diseño: Pre experimental Método: Hipotético deductivo Población: 101 niños del aula de 5 años Tipo de muestreo: no probabilístico Muestra: 101 niños

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades de resolución de problemas sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024?	Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades de resolución de problemas sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.	Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de resolución de problemas sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.			Comparte sus materiales Ayuda desinteresadamente a sus compañeros Respeta las reglas del juego Respeta los turnos para participar	Técnica: Observación Instrumentos: Ficha de observación
¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades de cooperación o trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024?	Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades de cooperación o trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.	Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de cooperación o trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.		Habilidades empáticas	Se preocupa por sus compañeros Es comprensivo Tiene apertura Se interesa por los demás Ofrece ayuda Evita lastimar a los demás	
¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades empáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024?	Establecer la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades empáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.	Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades empáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.				

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

4.1.1. Resultados de la variable dependiente: Habilidades sociales

Tabla 4

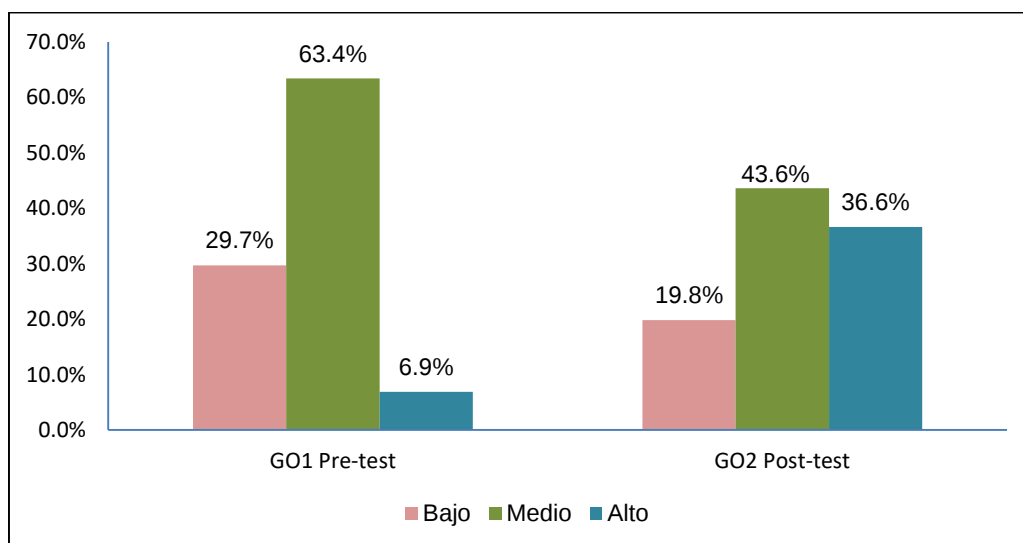
Comparación porcentual de la variable dependiente: GO1 Pre-test y GO2 Post-test

Niveles	Grupo Observado			
	GO1 Pre-test		GO2 Post-test	
	Fi	%	fi	%
Bajo	30	29,7%	20	19,8%
Medio	64	63,4%	44	43,6%
Alto	7	6,9%	37	36,6%
Total	101	100,0%	101	100,0%

Fuente: Autoría propia

Figura 1.

Niveles alcanzados de la variable dependiente en el GO1 Pre-test y GO2 Post-test



En la evaluación inicial (pre-test), la mayoría de los niños (64 participantes, equivalentes al 63,4%) se encontraban en el nivel medio, mientras que 30 niños (29,7%) presentaban un desarrollo bajo y solo 7 niños (6,9%) alcanzaban el nivel alto. Posteriormente, en el post-test, se observa una disminución en los porcentajes de los niveles bajo y medio, y un aumento considerable en el nivel alto. Específicamente, solo 20 niños (19,8%) se mantuvieron en el nivel bajo, 44 (43,6%) en el nivel medio, y 37 (36,6%) lograron posicionarse en el nivel alto. Se evidencia que la intervención tuvo un impacto positivo en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años.

4.1.2. Resultados de la dimensión 1: Habilidades de comunicación verbal

Tabla 5

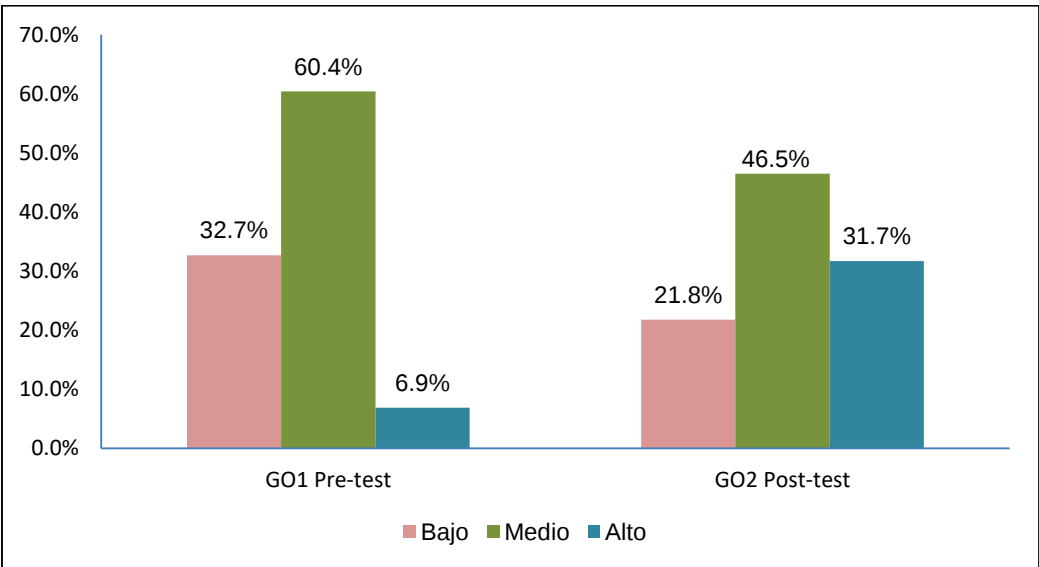
Comparación porcentual de la D1: GO1 Pre-test y GO2 Post-test

Niveles	Grupo Observado			
	GO1 Pre-test		GO2 Post-test	
	fi	%	fi	%
Bajo	33	32,7%	22	21,8%
Medio	61	60,4%	47	46,5%
Alto	7	6,9%	32	31,7%
Total	101	100,0%	101	100,0%

Fuente: Autoría propia

Figura 2.

Niveles alcanzados de la dimensión 1 en el GO1 Pre-test y GO2 Post-test



En la evaluación inicial (pre-test), se observa que 33 niños (32,7%) se encontraban en el nivel bajo, 61 (60,4%) en el nivel medio, y solo 7 (6,9%) alcanzaban un nivel alto de desarrollo comunicativo verbal. Tras la intervención (post-test), los resultados reflejan una evolución favorable: el nivel bajo se redujo a 22 estudiantes (21,8%), el nivel medio a 47 (46,5%), el nivel alto mostró un incremento, con 32 niños (31,7%) que lograron un desempeño sobresaliente en esta dimensión. Estos datos sugieren que los juegos cooperativos favorecieron el desarrollo de habilidades como el contacto visual, el uso adecuado de gestos, la postura corporal y el respeto del espacio personal, contribuyendo así a una comunicación verbal más efectiva en contextos sociales.

4.1.3. Resultados de la dimensión 2: Habilidades de comunicación no verbal

Tabla 6

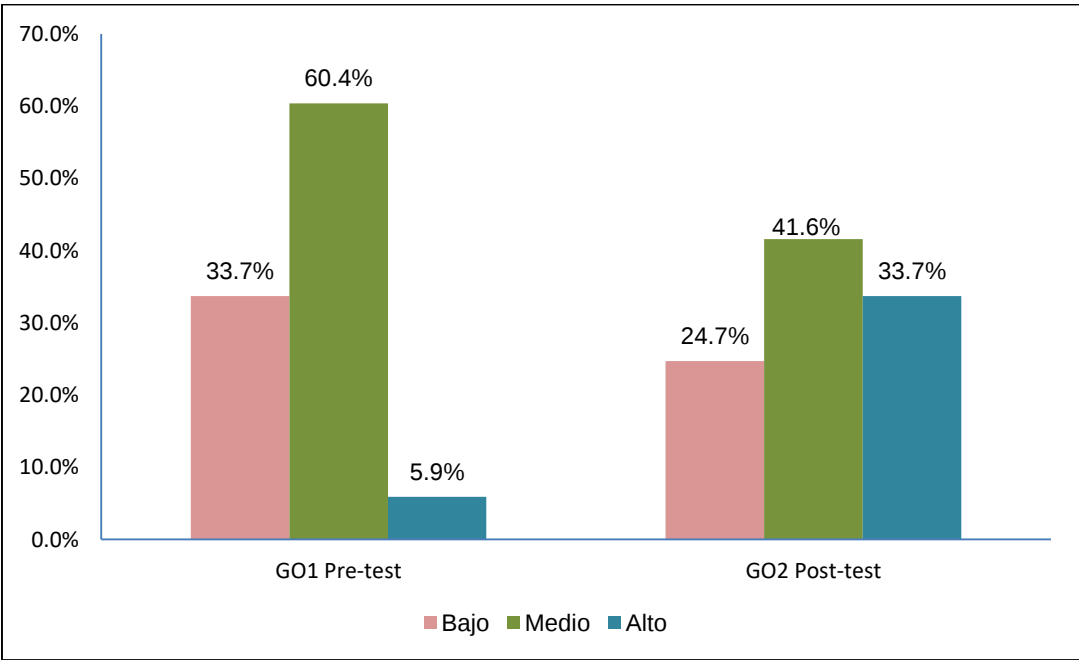
Comparación porcentual de la D2: GO1 Pre-test y GO2 Post-test

Niveles	Grupo Observado			
	GO1 Pre-test		GO2 Post-test	
	fi	%	fi	%
Bajo	34	33,7%	25	24,7%
Medio	61	60,4%	42	41,6%
Alto	6	5,9%	34	33,7%
Total	101	100,0%	101	100,0%

Fuente: Autoría propia

Figura 3.

Niveles alcanzados de la dimensión 2 en el GO1 Pre-test y GO2 Post-test



En el pre-test, se identificó que 34 niños (33,7%) se encontraban en el nivel bajo, mientras que la mayoría, 61 (60,4%), se ubicaban en el nivel medio, y solo 6 (5,9%) alcanzaban un nivel alto en esta dimensión. Después de la intervención, los resultados del post-test reflejan un cambio positivo: el grupo con nivel bajo se redujo a 25 niños (24,7%), y el nivel medio a 42 (41,6%). En el nivel alto aumentó a 34 estudiantes (33,7%). Esta evolución sugiere que los juegos cooperativos influyeron favorablemente en el desarrollo de habilidades como escuchar atentamente, expresar ideas y sentimientos, esperar turnos, pedir ayuda e iniciar conversaciones, aspectos fundamentales para la interacción social efectiva.

4.1.4. Resultados de la dimensión 3: Habilidades de resolución de problemas sociales

Tabla 7

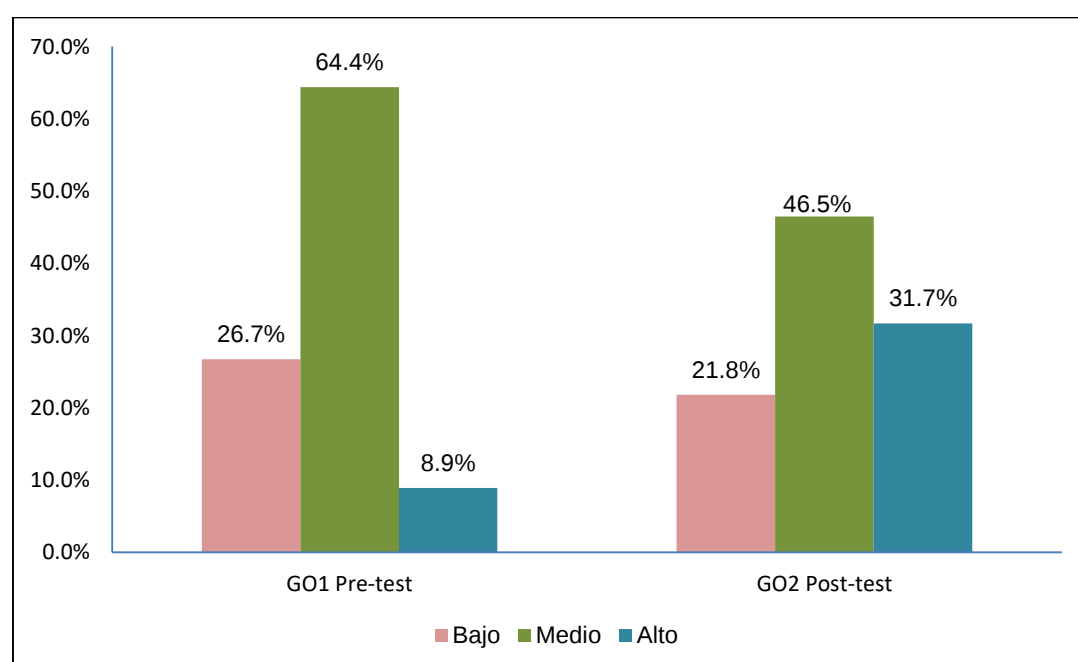
Comparación porcentual de la D3: GO1 Pre-test y GO2 Post-test

Niveles	Grupo Observado			
	GO1 Pre-test		GO2 Post-test	
	fi	%	fi	%
Bajo	27	26,7%	22	21,8%
Medio	65	64,4%	47	46,5%
Alto	9	8,9%	32	31,7%
Total	101	100,0%	101	100,0%

Fuente: Autoría propia

Figura 4.

Niveles alcanzados de la dimensión 3 en el GO1 Pre-test y GO2 Post-test



En el pre-test, se encontró que 27 niños (26,7%) estaban en el nivel bajo, 65 (64,4%) en el nivel medio, y 9 (8,9%) en el nivel alto. Luego de la aplicación de juegos cooperativos, en el post-test, se observa una reducción del nivel bajo a 22 niños (21,8%) y una disminución en el nivel medio a 47 (46,5%). El nivel alto aumentó a 32 estudiantes (31,7%). Este incremento en el nivel alto indica que los juegos cooperativos fortalecieron significativamente la capacidad de los niños para buscar soluciones, tomar en cuenta las ideas de los demás, trabajar en equipo, generar alternativas y aceptar opiniones distintas.

4.1.5. Resultados de la dimensión 4: Habilidades de cooperación

Tabla 8

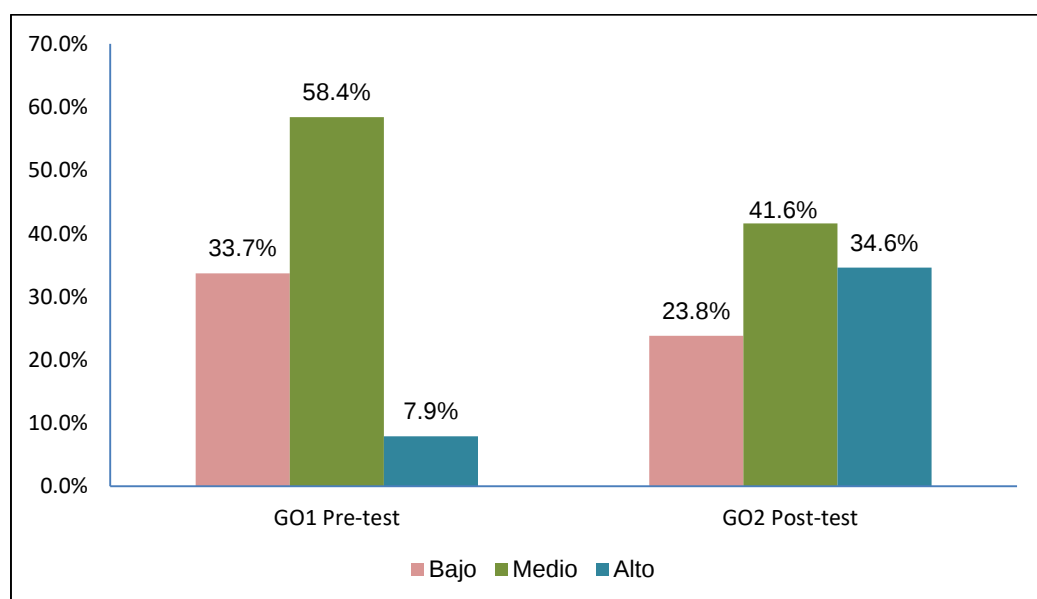
Comparación porcentual de la D4: GO1 Pre-test y GO2 Post-test

Niveles	Grupo Observado			
	GO1 Pre-test		GO2 Post-test	
	fi	%	fi	%
Bajo	34	33,7%	24	23,8%
Medio	59	58,4%	42	41,6%
Alto	8	7,9%	35	34,6%
Total	101	100,0%	101	100,0%

Fuente: Autoría propia

Figura 5.

Niveles alcanzados de la dimensión 4 en el GO1 Pre-test y GO2 Post-test



En la evaluación pre-test, 34 niños (33,7%) se encontraban en el nivel bajo, 59 (58,4%) en el nivel medio, y 8 niños (7,9%) en un nivel alto. Luego de la intervención, los datos del post-test indican una reducción del nivel bajo a 24 niños (23,8%), y del nivel medio a 42 (41,6%). El nivel alto se incrementó a 35 estudiantes (34,6%). Estos resultados evidencian que los juegos cooperativos tuvieron un impacto positivo en el desarrollo de conductas como colaborar en actividades grupales, compartir materiales, ayudar desinteresadamente, respetar las reglas y turnos, elementos clave de la cooperación infantil.

4.1.6. Resultados de la dimensión 5: Habilidades empáticas

Tabla 9

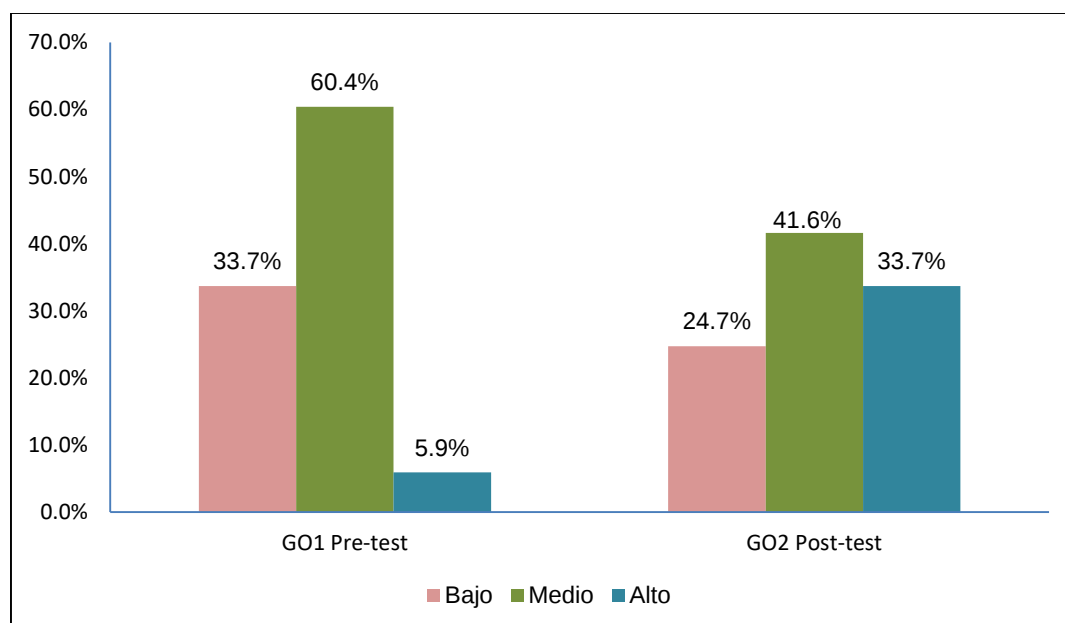
Comparación porcentual de la D5: GO1 Pre-test y GO2 Post-test

Niveles	Grupo Observado			
	GO1 Pre-test		GO2 Post-test	
	fi	%	fi	%
Bajo	30	29,7%	21	20,8%
Medio	64	63,4%	44	43,6%
Alto	7	6,9%	36	35,6%
Total	101	100,0%	101	100,0%

Fuente: Autoría propia

Figura 6.

Niveles alcanzados de la dimensión 5 en el GO1 Pre-test y GO2 Post-test



En la evaluación inicial (pre-test), 30 estudiantes (29,7%) se encontraban en el nivel bajo, 64 (63,4%) en el nivel medio, y 7 (6,9%) un nivel alto de empatía. Tras la intervención pedagógica basada en actividades lúdicas colaborativas, los resultados del post-test revelan una disminución en el nivel bajo a 21 niños (20,8%), y una reducción también en el nivel medio a 44 (43,6%). El nivel alto experimentó un notable incremento a 36 participantes (35,6%). Este cambio positivo sugiere que los juegos cooperativos promovieron conductas como preocuparse por los compañeros, mostrar comprensión, apertura, interés por los demás, ofrecer ayuda y evitar causar daño, lo cual favorece el desarrollo emocional y la sensibilidad interpersonal en la infancia.

4.2. Resultados inferenciales

Antes de realizar cualquier análisis estadístico, fue necesario comprobar si los datos de la variable habilidades sociales, siguen o no el modelo de distribución normal. Para ello se realizó la prueba de normalidad utilizando la prueba de Kolmogorov-Smirnov, dado que $n > 50$.

4.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 10

Prueba de normalidad de la variable habilidades sociales, GO1 Pre-test y GO2 Post-test

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades sociales pretest	0,360	101	0,000
Habilidades de comunicación verbal pretest	0,345	101	0,000
Habilidades de comunicación no verbal pretest	0,351	101	0,000
Habilidades de resolución de problemas sociales pretest	0,355	101	0,000
Habilidades de cooperación pretest	0,331	101	0,000
Habilidades empáticas pretest	0,360	101	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

De la tabla 10, los resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para la VD, muestran estadísticos altos y valores p de 0,000. Esto indica que los datos no siguen una distribución normal. por lo que se utilizará el estadístico no paramétrico para el análisis inferencial: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon, para comparar los resultados pre y post intervención.

4.2.2. Contrastación de las hipótesis

Para la Hipótesis General:

HG₀: Los juegos cooperativos no influyen significativamente en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

HG_a: Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Tabla 11

Prueba de Wilcoxon para la VD: Habilidades sociales, GO1 Pre-test y GO2 Post-test

	N	Rango promedio	Suma de rangos
VD posttest - VD pretest			
Rangos negativos	2 ^a	17,50	35,00
Rangos positivos	37 ^b	20,14	745,00
Empates	62 ^c		
Total	101		

De la tabla11, se observa una diferencia significativa entre los puntajes de habilidades sociales antes y después de la aplicación de juegos cooperativos. De los 101 niños evaluados, 37 presentaron mejoras, 62 no mostraron cambios y solo 2 disminuyeron en sus niveles. La suma de rangos positivos (745,00) fue considerablemente mayor que la de los negativos (35,00), lo que indica que la intervención tuvo un impacto positivo generalizado en el desarrollo de las habilidades sociales. Esto respalda la efectividad de los juegos cooperativos como estrategia de intervención educativa en el nivel inicial.

Tabla 12

Estadístico de prueba^a

	Habilidades sociales posttest - Habilidades sociales pretest
Z	-5,405 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0,000

De la tabla12, se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones obtenidas en el pretest y el posttest en cuanto al desarrollo de habilidades sociales. El valor del estadístico fue $Z = -5,405$, con una significancia bilateral de $p = 0,000$, lo que permite

rechazar la hipótesis nula. Estos resultados confirman que la estrategia basada en juegos cooperativos generó mejoras estadísticamente significativas en las habilidades sociales de los niños de 5 años, demostrando la eficacia de esta metodología en contextos educativos de nivel inicial.

Para las Hipótesis Específicas:

Hipótesis específica 1:

H1o: Los juegos cooperativos no influyen significativamente en las habilidades de comunicación verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

H1a: Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de comunicación verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Tabla 13

Prueba de Wilcoxon para la D1: habilidades de comunicación verbal, GO1 Pre-test y GO2 Post-test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D1postest – D1 pretest	Rangos negativos	8 ^a	17,50	140,00
	Rangos positivos	35 ^b	23,03	806,00
	Empates	58 ^c		
	Total	101		

De la tabla 13, se observa una mejora significativa en los niños de 5 años tras participar en juegos cooperativos. Se registraron 35 mejoras, frente a solo 8 disminuciones, y 58 empates. La suma de rangos positivos (806,00) fue sustancialmente superior a la de los negativos (140,00), lo que sugiere una tendencia clara hacia el fortalecimiento de esta habilidad como resultado de la intervención.

Tabla 14

Estadístico de prueba^a

	Habilidades de comunicación verbal postest - Habilidades de comunicación verbal pretest
Z	-4,290 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0,000

De la tabla 14, se observa un cambio significativo tras la intervención basada en juegos cooperativos ($Z = -4,290$; $p = 0,000$). Esto demuestra que los niños mejoraron significativamente en aspectos como el contacto visual, los gestos, la postura y el respeto del espacio personal. Se concluye que los juegos cooperativos contribuyeron positivamente al desarrollo de la comunicación verbal en el grupo evaluado.

Hipótesis específica 2:

H2o: Los juegos cooperativos no influyen significativamente en las habilidades de comunicación no verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

H2a: Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de comunicación no verbal en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Tabla 15

Prueba de Wilcoxon para la D2: habilidades de comunicación no verbal, GO1 Pre-test y GO2 Post-test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D2 posttest – D2 pretest	Rangos negativos	7 ^a	17,00	119,00
	Rangos positivos	35 ^b	22,40	784,00
	Empates	59 ^c		
	Total	101		

De la tabla15, se evidencia, 35 participantes que mostraron una mejora en sus puntajes (rangos positivos), mientras que solo 7 reflejaron una disminución (rangos negativos), y 59 niños mantuvieron el mismo nivel en las mediciones antes y después de la intervención (empates). Asimismo, el rango promedio de los casos positivos (22,40) fue superior al de los casos negativos (17,00), y la suma de rangos positivos (784,00) superó ampliamente a la de los negativos (119,00). Estos resultados reflejan que la mayoría de los participantes mejoraron su desempeño en aspectos relacionados con la escucha activa, la expresión de ideas y sentimientos, la espera del turno para hablar, la solicitud de ayuda y el inicio de conversaciones.

Tabla 16

Estadístico de prueba^a

	Habilidades de comunicación no verbal posttest - Habilidades de comunicación no verbal pretest
Z	-4,430 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0,000

De la tabla 16, se observa diferencias estadísticamente significativas entre las mediciones previas y posteriores a la intervención ($Z = -4,430$; $p = 0,000$). Estos hallazgos respaldan la eficacia de los juegos cooperativos para fomentar el desarrollo de habilidades no verbales en los niños de 5 años, incluyendo la escucha activa, la expresión emocional y la regulación de turnos en la interacción social.

Hipótesis específica 3:

H3o: Los juegos cooperativos no influyen significativamente en las habilidades de resolución de problemas sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

H3a: Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de cooperación o trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Tabla 17

Prueba de Wilcoxon para la D3: habilidades de resolución de problemas sociales, GO1 Pre-test y GO2 Post-test

	N	Rango promedio	Suma de rangos
D3 posttest – D3 pretest			
Rangos negativos	8 ^a	15,50	124,00
Rangos positivos	29 ^b	19,97	579,00
Empates	64 ^c		
Total	101		

De la tabla 17, se observan 29 casos con rangos positivos, es decir, niños que mejoraron sus habilidades, frente a 8 casos con rangos negativos, correspondientes a niños cuyo nivel disminuyó. Además, 64 participantes mantuvieron sus puntajes constantes entre el pretest y el posttest. El rango promedio de los casos positivos fue de 19,97, mayor que el rango promedio de los negativos (15,50), y la suma de rangos positivos alcanzó 579,00,

superando claramente los 124,00 de los rangos negativos. Esto indica una tendencia favorable en el desarrollo de competencias relacionadas con la resolución de conflictos, la búsqueda de soluciones, el trabajo colaborativo y la toma en cuenta de las opiniones de los demás, aspectos esenciales en el desarrollo social infantil. Por lo tanto, se puede afirmar que los juegos cooperativos contribuyeron a fortalecer estas habilidades en un número considerable de participantes.

Tabla 18

Estadístico de prueba^a

	Habilidades de resolución de problemas sociales postest - Habilidades de resolución de problemas sociales pretest
Z	-3,679 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0,000

De la tabla 18, se observa una diferencia estadísticamente significativa entre las mediciones antes y después de la intervención con juegos cooperativos ($Z = -3,679$; $p = 0,000$). Esto sugiere que los niños mejoraron en su capacidad para enfrentar situaciones sociales de forma constructiva, demostrando avances en la cooperación, la toma de decisiones en grupo y la aceptación de distintas opiniones. En consecuencia, se evidencia que los juegos cooperativos contribuyen de manera efectiva al fortalecimiento de estas habilidades sociales fundamentales en la etapa infantil.

Hipótesis específica 4:

H4₀: Los juegos cooperativos no influyen significativamente en las habilidades de cooperación o trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

H4_a: Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades de cooperación o trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Tabla 19

Prueba de Wilcoxon para la D4: habilidades de cooperación, GO1 Pre-test y GO2 Post-test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D4 posttest – D4 pretest	Rangos negativos	4 ^a	17,00	68,00
	Rangos positivos	35 ^b	20,34	712,00
	Empates	62 ^c		
	Total	101		

De la tabla 19, se observa una mejora notable en los puntajes de los niños después de la implementación de los juegos cooperativos. En total, 35 niños presentaron un aumento en su nivel de habilidades cooperativas (rangos positivos), mientras que solo 4 niños mostraron una disminución (rangos negativos), y 62 niños mantuvieron sus niveles sin cambios (empates). El rango promedio de los casos positivos fue de 20,34, mayor que el de los negativos (17,00). Además, la suma de rangos positivos alcanzó 712,00, superando ampliamente los 68,00 correspondientes a los rangos negativos. Estos resultados reflejan una tendencia positiva en el desarrollo de habilidades como la colaboración en actividades, el respeto por las reglas y turnos, la disposición a compartir materiales y la ayuda desinteresada entre compañeros, lo que evidencia el impacto favorable de los juegos cooperativos en la convivencia y la participación grupal en el aula infantil.

Tabla 20

Estadístico de prueba^a

	Habilidades de cooperación posttest - Habilidades de cooperación pretest
Z	-4,864 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0,000

De la tabla 20, se evidencia una diferencia estadísticamente significativa entre las mediciones pretest y posttest ($Z = -4,864$; $p = 0,000$). Esto confirma que los juegos cooperativos promovieron el desarrollo de actitudes de colaboración, respeto mutuo y ayuda entre pares, lo cual fortalece la convivencia y las interacciones positivas en el aula. Por tanto,

se concluye que dicha intervención fue eficaz para fomentar el comportamiento cooperativo en los niños evaluados.

Hipótesis específica 5:

H5o: Los juegos cooperativos no influyen significativamente en las habilidades empáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

H5a: Los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades empáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura 2024.

Tabla 21

Prueba de Wilcoxon para la D5: habilidades empáticas, GO1 Pre-test y GO2 Post-test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D5 posttest – D5 pretest	Rangos negativos	4 ^a	16,50	66,00
	Rangos positivos	35 ^b	20,40	714,00
	Empates	62 ^c		
	Total	101		

De la tabla 21, se observa en total, 35 niños que mejoraron sus niveles de habilidades empáticas (rangos positivos), mientras que solo 4 niños mostraron una disminución (rangos negativos), y 62 niños mantuvieron sus niveles sin cambios (empates). El rango promedio fue mayor en los casos positivos (20,40) en comparación con los negativos (16,50), y la suma de rangos positivos (714,00) superó ampliamente la suma de los negativos (66,00). Esto refleja una mejora observable en aspectos como la preocupación por los compañeros, la comprensión, la apertura hacia los demás, la disposición para ayudar y la capacidad de evitar causar daño a otros, todos ellos fundamentales para el desarrollo de una convivencia empática y respetuosa. Estos resultados sugieren que los juegos cooperativos promovieron conductas empáticas dentro del grupo evaluado.

Tabla 22

Estadístico de prueba^a

	Habilidades empáticas posttest - Habilidades empáticas pretest
Z	-4,859 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0,000

De la tabla 22, se evidencia una diferencia significativa entre las mediciones realizadas antes y después de la intervención ($Z = -4,859$; $p = 0,000$). Estos hallazgos demuestran que los juegos cooperativos favorecieron el desarrollo de conductas empáticas, tales como la preocupación por los demás, la comprensión emocional y el ofrecimiento de ayuda. En consecuencia, se concluye que esta estrategia lúdica es eficaz para promover la empatía en niños de edad preescolar, consolidando así su competencia social y afectiva.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

En relación con el objetivo general, que consistió en determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial N° 653 San José del distrito de Huaura (2024), los resultados obtenidos confirman que esta estrategia lúdica tiene un impacto positivo y significativo en el desarrollo de dichas habilidades. Esta conclusión guarda estrecha relación con los hallazgos de Flores et al. (2024), quienes también reportaron una mejora significativa en el nivel de logro de habilidades sociales tras la implementación de juegos cooperativos. Asimismo, Ramos (2020) y Alvarado & Chevasco (2018) en Ecuador, así como Ylarragorry (2018) en Argentina, coinciden al señalar que esta estrategia favorece la empatía, reduce la agresividad y promueve una mejor interacción entre pares. A nivel nacional, los resultados son consistentes con los estudios de Ibáñez y Alata (2022), Arteaga (2020), Flores (2020), Salas (2020) y Calderón y Peña (2019), quienes también demostraron que los juegos cooperativos fortalecen de manera efectiva las habilidades sociales en el nivel inicial.

Con respecto al primer objetivo específico, que fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades de comunicación verbal, se evidenció que los niños mejoraron significativamente su capacidad para expresarse verbalmente. Esto coincide con lo reportado por Ibáñez y Alata (2022), quienes señalan que los juegos cooperativos fomentan no solo la comunicación verbal sino también la no verbal. Asimismo, Calderón y Peña (2019) destacan mejoras en la expresión oral y el trabajo en equipo como resultado de la participación en juegos cooperativos. En contraste, algunos estudios como el de Quispe (2021), aunque destacan el desarrollo general de habilidades sociales, no profundizan en la distinción entre las habilidades verbales y no verbales.

El desarrollo de la comunicación verbal en niños de 5 años mediante juegos cooperativos demuestra que el lenguaje se fortalece en contextos significativos de interacción. Desde mi perspectiva, este hallazgo resalta la necesidad de incorporar permanentemente actividades lúdicas colaborativas en el currículo de educación inicial, pues permiten que los niños practiquen y expandan su vocabulario de manera natural, superando el aprendizaje repetitivo y aislado de palabras.

En cuanto al segundo objetivo específico, relacionado con la influencia en la comunicación no verbal, se observó una mejora evidente en las expresiones gestuales, posturales y corporales de los niños. Esta conclusión encuentra apoyo en los estudios de Ibáñez y Alata (2022), quienes resaltan la importancia del lenguaje corporal dentro de los juegos cooperativos. De igual modo, Calderón y Peña (2019) coinciden en que este tipo de juegos propicia el desarrollo de habilidades no verbales, esenciales para la interacción social infantil. Sin embargo, pocos antecedentes internacionales, como los de Flores et al. (2024) o Ylarragorry (2018), diferencian explícitamente entre la comunicación verbal y no verbal, limitando la comparación directa.

Los resultados evidencian que los juegos cooperativos también enriquecen el lenguaje corporal y la expresión emocional. A mi juicio, este es un aporte relevante ya que la comunicación no verbal es clave en las primeras etapas del desarrollo social, especialmente en niños que aún están consolidando el lenguaje oral. Por ello, considero que las docentes deben observar e intensificar el uso de gestos, miradas y posturas como parte del proceso educativo.

Respecto al tercer objetivo específico, centrado en las habilidades de resolución de problemas sociales, se constató que los niños lograron mayor capacidad para enfrentar situaciones de conflicto o desacuerdo mediante el diálogo o la colaboración. Este hallazgo coincide con los estudios de Ramos (2020) y Ylarragorry (2018), quienes reportan una reducción en conductas agresivas y una mejora en la toma de decisiones sociales tras la intervención con juegos cooperativos. Asimismo, los hallazgos de Flores (2020) en Ayabaca también respaldan esta conclusión, al mostrar un avance en la autonomía y la capacidad para enfrentar situaciones sociales tras aplicar la estrategia lúdica.

El incremento de habilidades para resolver conflictos durante los juegos muestra que los niños pueden desarrollar mecanismos sociales adaptativos sin necesidad de intervención adulta directa. En mi opinión, este hallazgo implica un cambio de paradigma: el conflicto entre niños no debe evitarse a toda costa, sino aprovecharse como oportunidad para aprender habilidades de mediación, escucha y respeto mutuo dentro de un entorno seguro.

En relación con el cuarto objetivo específico, que abordó las habilidades de cooperación o trabajo en equipo, los resultados muestran un desarrollo notable en la capacidad de los niños para colaborar, compartir y asumir roles dentro de una actividad grupal. Esto coincide directamente con lo planteado por Arteaga (2020) y Salas (2020), quienes evidencian que los juegos cooperativos fomentan el trabajo conjunto y la interacción armónica. Igualmente, Ylarragorry (2018) refuerza esta conclusión al mencionar que estos juegos tienen una función terapéutica e integradora. No obstante, algunos antecedentes como el de Quispe (2021) se enfocan más en la percepción de los padres y no profundizan en la dimensión específica del trabajo en equipo.

Los avances observados en la capacidad para colaborar y trabajar juntos confirman que los juegos cooperativos son una vía efectiva para fortalecer la convivencia escolar. Desde mi perspectiva, esto reafirma que en la educación inicial se deben priorizar experiencias grupales antes que actividades individuales, ya que el trabajo conjunto permite construir no solo aprendizajes cognitivos, sino también vínculos afectivos y sociales duraderos.

Finalmente, respecto al quinto objetivo específico, orientado a las habilidades empáticas, se encontró que los niños mostraron una mayor disposición a comprender las emociones y necesidades de sus compañeros. Este resultado concuerda con los estudios de Ylarragorry (2018), quien señaló mejoras específicas en la empatía como producto de la estrategia cooperativa. De igual forma, Calderón y Peña (2019) y Ibáñez y Alata (2022) destacan avances en la conducta empática, lo que evidencia la utilidad del juego como herramienta para desarrollar sensibilidad social desde la infancia. Una diferencia importante es que no todos los estudios internacionales evaluaron explícitamente la empatía como subdimensión, por lo que este aspecto aporta valor a la investigación actual al darle mayor visibilidad.

La mejora en la empatía de los niños gracias al juego cooperativo es quizás uno de los aportes más significativos, ya que esta habilidad es esencial para la convivencia, la inclusión y el respeto por la diversidad. Considero que promover el desarrollo empático desde los primeros años no solo beneficia al niño individualmente, sino que también forma ciudadanos más solidarios y conscientes de las emociones de los demás.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primera: Los resultados muestran que la intervención mediante juegos cooperativos produjo mejoras estadísticamente significativas en las habilidades sociales de los niños de 5 años. La diferencia entre las puntuaciones del pretest y posttest confirma la eficacia de esta estrategia lúdica como metodología pedagógica en el nivel inicial, al favorecer conductas sociales positivas y fortalecer la interacción entre pares.

Segunda: Se demostró que la intervención con juegos cooperativos tuvo un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la comunicación verbal en los niños evaluados, evidenciado en mejoras en el contacto visual, los gestos, la postura y el respeto del espacio personal. Estos avances confirman la eficacia de los juegos cooperativos como estrategia lúdica para fortalecer habilidades comunicativas fundamentales en la primera infancia.

Tercera: Los hallazgos demuestran que los juegos cooperativos resultaron efectivos para promover el desarrollo de habilidades no verbales en niños de 5 años, tales como la escucha activa, la expresión emocional y la regulación de turnos durante la interacción social. La diferencia significativa entre las mediciones pre y post intervención confirma que esta estrategia lúdica favorece la mejora de la comunicación no verbal, fortaleciendo así las competencias sociales en la primera infancia.

Cuarta: Se determinó que la intervención con juegos cooperativos tuvo un impacto significativo en el fortalecimiento de habilidades sociales en los niños, especialmente en la cooperación, la toma de decisiones en grupo y la aceptación de opiniones diversas. Esto demuestra que dicha estrategia es efectiva para mejorar la forma en que los niños enfrentan situaciones sociales, favoreciendo un desarrollo social saludable en la etapa infantil.

Quinta: Se demuestra que la intervención con juegos cooperativos fue eficaz para fomentar el comportamiento cooperativo en los niños, promoviendo actitudes de colaboración, respeto mutuo y ayuda entre pares. Esta mejora significativa entre el pretest y posttest demuestra que los juegos cooperativos fortalecen la convivencia y las interacciones positivas en el aula, contribuyendo al desarrollo social armónico en la etapa preescolar.

Sexta: Se evidencia que la aplicación de juegos cooperativos tuvo un efecto significativo en el desarrollo de conductas empáticas en los niños de 5 años, como la preocupación por los demás, la comprensión emocional y la disposición para ayudar. Esto confirma que esta estrategia lúdica es una herramienta eficaz para fortalecer la competencia social y afectiva en la primera infancia.

6.2. Recomendaciones

Primera: Se recomienda que las instituciones educativas de nivel inicial integren constantemente juegos cooperativos dentro de las actividades pedagógicas, como una estrategia para promover el desarrollo de habilidades sociales. Además, los docentes deben recibir formación continua sobre dinámicas lúdicas cooperativas, para asegurar su correcta aplicación y adaptación a las características de los estudiantes, potenciando así una convivencia escolar armónica y el aprendizaje colaborativo desde edades tempranas.

Segunda: Se recomienda que los docentes incorporen de forma regular juegos cooperativos orientados al desarrollo del lenguaje oral **en** las sesiones de aprendizaje, ya que estas dinámicas permiten crear espacios de comunicación espontánea y significativa. Asimismo, es importante diseñar actividades que favorezcan la participación activa y equitativa de todos los estudiantes, promoviendo la escucha atenta, el respeto por el turno de palabra y la expresión clara de ideas, fortaleciendo así sus competencias comunicativas desde temprana edad.

Tercera: Se recomienda fomentar actividades cooperativas que involucren expresiones no verbales, como juegos de roles, dinámicas teatrales, mímicas y juegos simbólicos, los cuales estimulan la comunicación gestual, la empatía y la comprensión emocional. Además, los docentes deben observar y retroalimentar estas formas de comunicación durante las actividades, para reforzar su uso efectivo y contribuir al desarrollo integral de las habilidades sociales de los niños.

Cuarta: Se recomienda implementar estrategias lúdicas cooperativas que promuevan el trabajo conjunto, como juegos por equipos, desafíos grupales o dinámicas de resolución de problemas. Estas actividades deben estar orientadas a fortalecer el sentido de corresponsabilidad, la escucha activa y el respeto mutuo entre los niños. Asimismo, se sugiere que el docente facilite espacios de reflexión posterior al juego, donde los niños puedan reconocer y valorar las acciones colaborativas, consolidando así las habilidades de cooperación.

Quinta: Se recomienda fomentar el uso de juegos cooperativos que involucren situaciones sociales diversas, donde los niños deban asumir roles, expresar emociones y comprender el punto de vista de sus compañeros. Actividades como dramatizaciones, juegos de simulación o dinámicas de ayuda mutua pueden fortalecer la empatía. Además, se sugiere que los docentes guíen espacios de diálogo reflexivo luego de los juegos, para que los niños puedan identificar y valorar las emociones ajenas, promoviendo una convivencia escolar más solidaria y respetuosa.

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.1. Fuentes bibliográficas

Burgoon, J., Manusov, V. & Guerrero, L. (2021). *Nonverbal Communication* (2nd ed.). New York: Routledge.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista; M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México. Editorial McGraw Hill.

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cualitativa, cuantitativa y mixta*. Editorial McGraw Hill

7.2. Fuentes documentales

CEPAL (2023). *Primera infancia en la postpandemia en América Latina y el Caribe*. (Citado el 03 de abril del 2024). <https://www.cepal.org/es/enfoques/primera-infancia-la-pospandemia-america-latina-caribe>

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI, 2022). *Efectos en la Educación Iberoamericana: un año después de la COVID-19*. (Citado el 13 de abril del 2024). <https://oei.int/oficinas/secretaria-general/publicaciones/efectos-en-la-educacion-iberoamericana-un-ano-despues-de-la-covid-19>

Organización de las Naciones Unidad (2021). *El COVID-19, la mayor crisis para la infancia en los 75 años de UNICEF*. (Citado el 10 de abril del 2024) <https://news.un.org/es/story/2021/12/1501182>

UNICEF (2021). Los estragos que la pandemia de COVID-19 ha causado a los niños del mundo. (Citado el 11 de abril del 2024). <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/progreso-retrocedido->

5.2. Fuentes electrónicas

Alvarado, V. & Chevasco, E. (2018). *El juego como herramienta en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años*. (Tesis de Posgrado, Universidad de Guayaquil). <https://repositorio.ug.edu.ec/items/65024ad8-3a1f-4fa0-9a30-bf1f50eb0213>

Arteaga, Y. (2020). *Aplicación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa Capullitos de amor, distrito de Chimbote*. (Tesis de Posgrado, Universidad Los Ángeles de Chimbote) <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31463>

Bocanegra, L. (2021). *Juego cooperativo y la incidencia en habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*. (Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71522/Bocanegra_RLE-SD.pdf?sequence=1

Calderón, G. y Peña, R. (2019). *El juego cooperativo y su influencia en las habilidades sociales en niños de 3 años de la Institución Educativa 209*. (Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47146>

Carhuaricra, G. (2024). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 648 "Los Jardines" – Huánuco* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio UNHEVAL. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/10078>

Chiavieri, M. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac*. (Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8627/Chavieri_SMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Díaz, L. (2022). *Los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales de los niños y niñas del hogar infantil mis primeros pasos*. [Tesis de Posgrado, Fundación Universitaria Los Libertadores] <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4875>
- Elizondo, Y. y Solano, K. (2019). *El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Los Ositos*. (Tesis de Posgrado, Universidad Nacional de Costa Rica) <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/21341/TESIS%2010512.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Flores, S. (2020). *Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias, Piura*. (Tesis de Posgrado, Universidad Los Ángeles de Chimbote) <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17595>
- Jaimes, V. (2022). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 387 de Singa - Huamalíes - Huánuco* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio UNHEVAL. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/8785>
- Ramos, K. (2020). *Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos*. (Tesis de Posgrado, Universidad Central de Ecuador). <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/b291b7f8-633d-4d14-b4f9-bb2973acf47c>
- Salas, L. (2020). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín*. [Tesis de Posgrado, Universidad Nacional de Huancavelica] <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/88f1f25e-d268-4583-952e-238d2256ed91/content>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad Teresa de Ávila - Paraná]. <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-in/library.cgi?a=d&c=tesis&d=juegos-coperativos-relacionhabilidades>

5.3. Fuentes hemerográficas

- Aldeán, M., Román, G., Andrade, A. & González, J. (2023). Recursos Didácticos para desarrollar la expresión corporal en niños de 5 a 6 años. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(11), 4-16. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i11.2299>
- Arango, E. & Rincón, S. (2022). Teatro infantil. Una estrategia pedagógica de formación en la primera infancia. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(24), 1034-1046. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i24.395>
- Araya, C. (2021). Preferencias y actitud discente hacia los juegos de mesa. *Análisis multivariante. Páginas de Educación*, 14(1), 73-93. <https://doi.org/10.22235/pe.v14i1.2433>
- Araya, S. & Urrutia, M. (2022). Aplicación de un modelo educativo constructivista basado en evidencia empírica de la neurociencia y sus implicancias en la práctica docente. *Información tecnológica*, 33(4), 73-84. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642022000400073>
- Bonilla, M., Méndez, I., Díaz, I. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Rev. Fac. Med.* 67(2): 299-306. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>
- Cuellar, M., Tenreiro, M. & Castellón, G. (2018). El juego en la educación preescolar: fundamentos históricos. *Conrado*, 14(62), 117-123. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020&lng=es&tlng=es.
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., Barrera, M. & Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1), 99-134. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007&lng=es&tlng=es
- Chandía, E., Huencho, A., Pérez, Carlos, Ortiz, Andrés, & Cerda, Gamal. (2022). Habilidades cognitivas y sociales en la resolución de problemas matemáticos de forma colaborativa. *Uniciencia*, 36(1), 781-806. <https://dx.doi.org/10.15359/ru.36-1.50>
- De La-Cruz, G., Reyes, S., Colina, F. & Pantigoso, N. (2023). Comunicación no verbal docente y uso de material didáctico. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 134-151. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2539>

- Eriksson, K., Strimling, P., & Gelfand, M. J. (2021). Prosocial behavior in competitive and cooperative games. *Current Research in Ecological and Social Psychology*, 2, 100014. <https://doi.org/10.1016/j.cresp.2021.100014>
- Flores, G., Vergara, A., Callo, K., Gallo, G. y Calera, J. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(7), 26-32. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6723/5974>
- Garay, M., Sánchez, E. y Rodríguez, A. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos. *Revista Praxis*, 17(1), 55-64. <https://doi.org/10.21676/23897856.3520>
- Gullo, S. (2023). Desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de la comunidad Pampa Blanca, Pampas -Tayacaja - Huancavelica. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 5(4), 95-110. <https://doi.org/10.47606/acven/ph0210>
- Guzmán, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Conrado*, 14(64), 153-156. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lng=es&tlng=es.
- Jaramillo, H., Hernández, A., Fajardo, D. y Torres, F. (2021). La Incidencia de los Juegos Cooperativos en el Fortalecimiento de la Convivencia Escolar. *Lúdica Pedagógica*, 1(34), 75-88. <https://doi.org/10.17227/ludica.num34-14079>
- López, J. & Lescay, D. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. Varona. *Revista Científico Metodológica*, 2(76), 34-67. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382023000100001&lng=es&tlng=es.
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, 19, 93-110 <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>
- Pruner, M., & Liljedahl, P. (2021). Collaborative problem solving in a choice-affluent environment. *ZDM-Mathematics Education*, 1-18. <https://doi.org/10.1007/s11858-021-01232-7>
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022&lng=es&tlng=es.

- Sánchez, J.; Castillo, S. & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural *Revista Educación*, 44 (2), 2-20. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Toppe, T., Kirschner, S., & Tomasello, M. (2019). Children's helping and cooperation is influenced by the type of relationship between individuals. *PLOS ONE*, 14(3), e0213832. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213832>
- Zabala, M., Richard's, M., Breccia, F. & López, M. (2018). Relaciones entre empatía y teoría de la mente en niños y adolescentes. *Pensamiento Psicológico*, 16(2), 47-57. <https://doi.org/10.11144/javeranacal.ppsi16-2.retm>

ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO**

Anexo 1: Instrumentos de recolección de datos

LISTA DE COTEJO DE JUEGOS COOPERATIVOS

Estimada docente:

La presente lista de cotejo se ha realizado con el fin de conocer el nivel en el que se encuentran los juegos cooperativos de los niños de 5 años, considerando que la socialización es de mucha importancia para el aprendizaje le pedimos su colaboración en la observación de cada niño de su aula, respecto a los indicadores. No es necesario consignar nombres ya que se trata de una participación voluntaria y confidencial.

VI: JUEGOS COOPERATIVOS	ESCALA		
Dimensión 1: De entretenimiento	Si	A veces	No
1. ¿Participa en actividades junto con otros niños?			
2. ¿Sigue instrucciones grupales sin separarse del grupo?			
3. ¿Apoya a sus compañeros cuando lo necesitan?			
4. ¿Comparte materiales u objetos durante el juego?			
5. ¿Celebra los logros del grupo y no solo los propios?			
6. ¿Reconoce que el juego se gana o se disfruta entre todos?			
Dimensión 2: De desinhibición	Si	A veces	No
7. ¿Se expresa con gestos, voz o movimientos sin temor?			
8. ¿Participa sin mostrar vergüenza o timidez excesiva?			
9. ¿Se ríe y se divierte con los demás durante el juego?			
10. ¿Disfruta del juego sin importar ganar o perder?			
11. ¿Se muestra cómodo al interactuar con varios compañeros?			
12. ¿Permite que otros participen en su espacio o equipo?			
Dimensión 3: De interacción social:	Si	A veces	No
13. ¿Escucha a sus compañeros durante el juego?			
14. ¿Se expresa claramente para hacerse entender?			
15. ¿Muestra respeto y amabilidad hacia los demás?			
16. ¿Evita conflictos y resuelve diferencias con calma?			
17. ¿Se involucra de forma constante en el juego?			
18. ¿Toma turnos y respeta los tiempos del grupo?			



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO**

Anexo 1: Instrumentos de recolección de datos

LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES SOCIALES

Estimada docente:

La presente lista de cotejo se ha realizado con el fin de conocer el nivel en el que se encuentran las habilidades sociales de los niños de 5 años, considerando que la socialización es de mucha importancia para el aprendizaje le pedimos su colaboración en la observación de cada niño de su aula, respecto a los indicadores. No es necesario consignar nombres ya que se trata de una participación voluntaria y confidencial.

VD: HABILIDADES SOCIALES	ESCALA		
<i>Dimensión 1: Habilidades de comunicación no verbal</i>	<i>Si</i>	<i>A veces</i>	<i>No</i>
1. ¿Hace contacto visual cuando habla con tus amigos?			
2. ¿Utiliza gestos, como sonreír o asentir con la cabeza, para mostrar que está escuchando?			
3. ¿Tiene una postura abierta y relajada cuando está con otros niños?			
4. ¿Habla con un tono de voz amable y claro?			
5. ¿Respeto el espacio personal de sus amigos, evitando acercarse demasiado o tocándolos sin permiso?			
<i>Dimensión 2: Habilidades de comunicación verbal</i>	<i>Si</i>	<i>A veces</i>	<i>No</i>
6. ¿Escuchas atentamente cuando tus amigos hablan contigo?			
7. ¿Expresas tus ideas y sentimientos de manera clara para que tus amigos te entiendan?			
8. ¿Hablas con respeto y evitas interrumpir a los demás cuando están hablando?			
9. ¿Pides ayuda o explicas cuando no entiendes algo en lugar de quedarte callado?			
10. ¿Sueles iniciar conversaciones y participar en ellas de manera activa?			
<i>Dimensión 3: Habilidades de Resolución de Problemas:</i>	<i>Si</i>	<i>A veces</i>	<i>No</i>
11. ¿Intenta encontrar soluciones cuando surge un problema entre él y sus amigos?			
12. ¿Escucha las ideas de sus amigos y trata de llegar a un acuerdo juntos?			
13. ¿Trabaja en equipo para resolver problemas o prefiere resolverlos solo?			
14. ¿Es capaz de pensar en diferentes formas de resolver un problema antes de rendirse?			

15. <i>¿Acepta las opiniones de sus amigos incluso si no está de acuerdo con ellas?</i>			
<i>Dimensión 4: Habilidades de cooperación</i>	<i>Si</i>	<i>A veces</i>	<i>No</i>
16. <i>¿Colabora con sus amigos para completar tareas o juegos?</i>			
17. <i>¿Compartes tus cosas con tus amigos cuando te lo piden?</i>			
18. <i>¿Ayuda a sus amigos cuando están en apuros sin esperar algo a cambio?</i>			
19. <i>¿Sigue las reglas de los juegos y actividades grupales?</i>			
20. <i>¿Respeta los turnos y esperas tu oportunidad para hablar o jugar?</i>			
<i>Dimensión 5: Habilidades empáticas</i>	<i>Si</i>	<i>A veces</i>	<i>No</i>
21. <i>¿Se preocupa por cómo se sienten sus amigos y trata de consolarlos cuando están tristes?</i>			
22. <i>¿Intenta entender los sentimientos de sus amigos poniéndose en su lugar?</i>			
23. <i>¿Escucha activamente cuando sus amigos le cuentan sus problemas o preocupaciones?</i>			
24. <i>¿Ofrece ayuda a sus amigos cuando los ve en dificultades?</i>			
25. <i>¿Evita decir o hacer cosas que puedan lastimar los sentimientos de sus amigos?</i>			

Anexo 2: Prueba de confiabilidad

Coefficiente de Alfa de Cronbach de la variable Juegos cooperativos

Nº		Juegos cooperativos																		Suma total de ítems	
		De entretenimiento						De desinhibición						De interacción social							
ITEMS																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
ENCUESTADOS	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	31	
	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	23	
	3	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	25	
	4	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	29	
	5	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	27	
	6	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	26
	7	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	24	
	8	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	23
	9	1	3	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	32
	10	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	24
	11	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	28
	12	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	24
	13	1	3	1	2	3	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	39
	14	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	28
	15	1	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3	2	2	2	3	1	2	2		35
	16	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	27
	17	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	28
	18	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	28
	19	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	29
	20	3	1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	41
Sr ² : 24,89																					
Si ² :		0,30	0,45	0,37	0,24	0,37	0,34	0,25	0,46	0,33	0,33	0,45	0,33	0,34	0,24	0,30	0,26	0,34	0,33	Σ Si ² : 6,03	

Estadística de fiabilidad		
K:	El número de ítems	18
ΣS_i^2:	Sumatoria de las Varianzas de los Ítems	6,03
S_T^2:	La Varianza de la suma de los Ítems	24,89
α :	Coeficiente de Alfa de Cronbach	0,802

Interpretación		
0,9 a 1,0	ALTA CONFIABILIDAD	A partir de los resultados obtenidos en la prueba de confiabilidad Alpha de Cronbach, el valor hallado fue de 0,802 lo que indica que la lista de cotejo de juegos cooperativos compuesto por 18 ítems presenta una fuerte confiabilidad.
0,76 - 0,89	FUERTE CONFIABILIDAD	
0,50 - 0,75	MODERADA CONFIABILIDAD	
0,01 - 0,49	BAJA CONFIABILIDAD	
-1,0 a 0	NO ES CONFIABLE	

Coeficiente de Alfa de Cronbach de la variable Habilidades sociales

Habilidades sociales																									
Habilidades de comunicación verbal					Habilidades de comunicación no verbal					Habilidades de resolución de problemas sociales					Habilidades de cooperación					Habilidades empáticas					
N°		ITEMS																						Suma total de ítems	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
ENCUESTADOS	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	38	
	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	28	
	3	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	31	
	4	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	37	
	5	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2	35	
	6	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	33
	7	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	30	
	8	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	30	
	9	1	3	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	40	
	10	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	31	
	11	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	32	
	12	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	29	
	13	1	3	1	2	3	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	47	
	14	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	35	
	15	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	1	2	46	
	16	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	34	
	17	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	33	
	18	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	36	
	19	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	37	
	20	3	1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	51	
																							S _T ² :	38,98	
S _i ² :		0,30	0,45	0,37	0,24	0,37	0,34	0,25	0,46	0,33	0,33	0,45	0,33	0,33	0,26	0,27	0,45	0,34	0,24	0,30	0,26	0,34	0,33	Σ S _i ² :	7,34

Estadística de fiabilidad		
K:	El número de ítems	22
ΣS_i^2:	Sumatoria de las Varianzas de los Ítems	7,34
S_T^2:	La Varianza de la suma de los Ítems	38,98
α :	Coeficiente de Alfa de Cronbach	0,850

Interpretación		
0,9 a 1,0	ALTA CONFIABILIDAD	A partir de los resultados obtenidos en la prueba de confiabilidad Alpha de Cronbach, el valor hallado fue de 0,850 lo que indica que la lista de cotejo de habilidades sociales compuesto por 22 ítems presenta una fuerte confiabilidad.
0,76 - 0,89	FUERTE CONFIABILIDAD	
0,50 - 0,75	MODERADA CONFIABILIDAD	
0,01 - 0,49	BAJA CONFIABILIDAD	
-1,0 a 0	NO ES CONFIABLE	

Anexo 3: ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

N°	NOMBRE DE LAS SESIONES	FECHA DE EJECUCION
1	Jugamos con rimas en movimiento	marzo 2024
2	El juego del espejo	marzo 2024
3	Buscando sonidos	marzo 2024
4	El tesoro escondido	abril 2024
5	Historias en movimiento	abril 2024
6	Carreras de relevos con mensajes	abril 2024
7	El semáforo de las emociones	mayo 2024
8	Construimos figuras humanas	mayo 2024
9	La cuerda mágica	mayo 2024
10	El mercado divertido	junio 2024
11	El túnel de palabras	junio 2024
12	Gran gynkama de cooperación	junio 2024

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “Jugamos con rimas en movimiento”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Comunicación	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA. Capacidades: - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	ESTANDAR Se expresa oralmente con claridad, escucha con atención e interactúa con sus compañeros de manera respetuosa. DESEMPEÑO Participa en juegos psicomotores expresando ideas con palabras y gestos, coopera con sus compañeros para resolver retos de movimiento.	Claridad en la comunicación y uso de gestos, trabajo cooperativo.	Participación en los juegos, respuestas verbales y no verbales	Guía de observación
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Derechos	Respeto	Escucha activa y trato amable.	Respeto turnos, cuida a sus compañeros durante el juego.		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Acepta diferencias y ayuda a quien lo necesita.	Invita a todos a participar; negocia acuerdos en equipo.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Comparte responsabilidades con todos por igual.	Cumple roles y tareas del equipo sin estereotipos.		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematicación La maestra presenta una caja con imágenes de objetos conocidos (sol, flor, tren, pez, gato, zapato). Luego pregunta: ✓ ¿Qué observan en estas imágenes?	✓ Tarjetas con rimas ilustradas. ✓ Láminas con dibujos de animales y objetos. ✓ Música rítmica (opcional). ✓ Espacio amplio y seguro para moverse.
	Saberes previos ✓ ¿Qué sonidos escuchamos al final de estas palabras? ✓ ¿Saben que algunas palabras “juegan” porque suenan parecido? Se conversa brevemente sobre canciones o trabalenguas que los niños ya conozcan, en los que aparezcan rimas.	
	Motivación La maestra dice: “Hoy vamos a jugar con las palabras que riman, pero no solo con la voz... ¡También con nuestro cuerpo en movimiento!” Se coloca una música alegre para que los niños hagan pequeños movimientos de calentamiento (saltar, palmeo, girar).	
	Propósito de la sesión ✓ Descubrir palabras que riman mediante juegos de asociación. ✓ Expresar rimas con acompañamiento de movimientos corporales. ✓ Disfrutar del juego rítmico fortaleciendo la coordinación motriz y la atención visual.	
Desarrollo	✓ La docente presenta una rima breve y la dice en voz alta con ritmo. ✓ Los niños repiten la rima en coro, primero despacio y luego con más rapidez. ✓ Se propone acompañar cada verso con un movimiento corporal (ejemplo: saltar como rana, mover brazos como sapo, girar como trompo). ✓ Se forman pequeños grupos donde los niños inventan movimientos para otras rimas simples presentadas en tarjetas. ✓ Cada grupo comparte su rima con movimientos frente a los compañeros.	
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición En plenario, se pregunta: “¿Qué rima les gustó más? ¿Cómo nos sentimos al movernos mientras jugábamos con las palabras?”	

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. DESEMPEÑO: Participa en juegos psicomotores expresando ideas con palabras y gestos, coopera con sus compañeros para resolver retos de movimiento. CRITERIO: Claridad en la comunicación y uso de gestos, trabajo cooperativo.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel	x		
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani	x		
3	ANGULO CARO, Laei Aron	x		
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph	x		
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi	x		
6	CHINCHAY FLORES, Crysslei Giovanella		x	
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said	x		
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano		x	
9	ESPINOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz		x	
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell			x
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius			x
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo	x		
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia	x		
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel	x		
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven	x		
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano		x	
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby		x	
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel		x	
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina	x		
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra	x		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “El juego del espejo”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara Ethel
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ Capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Personal Social	CONSTRUYE SU IDENTIDAD. Capacidades: - Se reconoce como persona valiosa y única al interactuar y compartir con sus compañeros. - Imitan movimientos del compañero frente a él, mostrando disposición para participar en el juego	ESTANDAR Se reconoce como persona valiosa, mostrando confianza en sus posibilidades, expresando sus emociones y necesidades en distintos contextos, y estableciendo relaciones de respeto, reciprocidad y cuidado con los demás DESEMPEÑO Imita gestos y movimientos de sus compañeros durante el juego del espejo, mostrando seguridad en sí mismo y respeto hacia los demás, reconociendo que puede compartir y divertirse con sus pares	Participa en el juego del espejo imitando gestos y movimientos de sus compañeros, mostrando respeto, confianza y disposición para interactuar con los demás.	Realiza imitaciones en el juego (ejecución de gestos y movimientos, interacción con pares y actitudes de respeto).	Guía de observación
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Acepta las diferencias y respeta las formas de expresión de sus compañeros.	Invita a todos a participar e imita los movimientos sin burlas.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Trabaja en equipo, sigue las reglas y colabora activamente con su pareja.	Cumple roles de “modelo” y “espejo”, respetando turnos y responsabilidades.		
Derechos	Respeto	Escucha con atención y trata con amabilidad a sus compañeros.	Observa atentamente, sigue los movimientos y cuida la interacción durante el juego.		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematicación La docente pregunta: “¿Alguna vez te has mirado en un espejo?, ¿qué sucede cuando levantas una mano frente al espejo?, ¿y si sonríes o haces una cara graciosa, qué pasa?”.	✓ Láminas o imágenes de rostros con diferentes expresiones (alegría, tristeza, sorpresa, enojo). ✓ Espejo grande o espejos individuales (si se cuenta con ellos). ✓ Música alegre y tranquila para acompañar la actividad. ✓ Cartulinas y plumones para dibujar expresiones faciales. ✓ Cinta adhesiva o masking tape para organizar el espacio. ✓ Hojas de registro de observación para la docente.
	Saberes previos Los niños responden libremente contando si se han mirado en un espejo y qué acciones han observado reflejadas.	
	Motivación La maestra muestra un espejo grande y deja que algunos niños se vean en él, imitando gestos divertidos. Luego explica que hoy se convertirán en “espejos humanos”.	
	Propósito de la sesión ✓ Reconocer y reproducir movimientos del compañero mediante la imitación. ✓ Desarrollar la coordinación, atención y control corporal. ✓ Fortalecer la interacción y el trabajo cooperativo	
Desarrollo	1. Juego inicial: La maestra organiza a los niños en parejas. Uno será la “persona” y el otro “el espejo”. 2. Actividad central: - El niño “persona” realiza movimientos lentos (levantar brazos, girar, agacharse, hacer gestos faciales). - El compañero “espejo” debe imitar los movimientos lo más parecido posible. - Después de unos minutos, cambian de rol. 3. Variación del juego: La docente propone nuevos movimientos con música suave de fondo, promoviendo mayor creatividad (bailar, saltar, mover la cabeza). 4. Trabajo grupal: Algunas parejas pasan al frente para demostrar sus imitaciones.	
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición En asamblea, la docente pregunta: “¿Cómo se sintieron siendo espejo?, ¿fue fácil o difícil imitar?, ¿qué aprendimos del juego?”.	

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: - Se reconoce como persona valiosa y única al interactuar y compartir con sus compañeros. - Imitan movimientos del compañero frente a él, mostrando disposición para participar en el juego DESEMPEÑO: Imita gestos y movimientos de sus compañeros durante el juego del espejo, mostrando seguridad en sí mismo y respeto hacia los demás, reconociendo que puede compartir y divertirse con sus pares. CRITERIO: Participa en el juego del espejo imitando gestos y movimientos de sus compañeros, mostrando respeto, confianza y disposición para interactuar con los demás.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel	X		
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani	X		
3	ANGULO CARO, Laei Aron	X		
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph		X	
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi		X	
6	CHINCHAY FLORES, Crysslei Giovanella		X	
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said	X		
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano	X		
9	ESPINOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz	X		
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell	X		
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius	X		
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo			X
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia			X
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel		X	
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven		X	
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano	X		
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby	X		
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel	X		
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina	X		
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “Buscando sonidos”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara Ethel
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Personal Social	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA. Capacidades: • Obtiene información del texto oral, infiere e interpreta información, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	ESTANDAR Se expresa oralmente con claridad, escucha con atención e interactúa con sus compañeros de manera respetuosa. DESEMPEÑO Participa en juegos psicomotores expresando ideas con palabras y gestos, coopera con sus compañeros para resolver retos de movimiento.	Claridad en la comunicación, uso de gestos, trabajo cooperativo.	Participación en los juegos, respuestas verbales y no verbales.	Guía de observación
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Reconoce y respeta los diferentes ritmos y sonidos que aportan sus compañeros.	Acepta las propuestas de otros y participa activamente sin burlas.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Comparte responsabilidades y se apoya en su equipo para descubrir los sonidos.	Trabaja en equipo, comparte pistas y llega a acuerdos.		
Derechos	Respeto	Escucha con atención y espera su turno para participar.	Respeto las reglas del juego y a sus compañeros durante la actividad.		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematicación La maestra presenta una caja misteriosa con varios objetos en su interior y dice: "Niños, hoy encontré esta caja en el aula... pero hay un problema: ¡no sé qué sonidos pueden producir los objetos que están adentro! ¿Quieren ayudarme a descubrir qué sonidos escuchamos todos los días y de dónde vienen?" Esto generará curiosidad y predisposición para participar.	✓ Grabaciones de sonidos (sonidos de animales, naturaleza, objetos, instrumentos, etc.) ✓ Dispositivo de reproducción de audio. ✓ Objetos que produzcan sonidos (campanas, maracas, tambores, silbatos, vasos, cucharas, etc.). ✓ Tarjetas con imágenes. ✓ Cartulinas y marcadores. ✓ Hojas de trabajo o fichas con ejercicios ✓ Pizarra y plumones. ✓ Cinta adhesiva o ganchos.
	Saberes previos Se invita a los niños a conversar brevemente sobre lo que saben: • La maestra pregunta: “¿Qué sonidos escuchamos en la casa, en la escuela o en la calle?” • Los niños responden y comparten experiencias, como el sonido de un timbre, un perro ladrando, una moto o las voces de sus compañeros. Esto permite identificar el nivel de conocimiento previo y conectar con la nueva experiencia.	
	Motivación La docente reproduce sonidos grabados (por ejemplo: canto de un pájaro, agua cayendo, un tambor, un coche) y les dice: "¡Escuchen con mucha atención! ¿Reconocen estos sonidos? Hoy vamos a convertirnos en exploradores para descubrir de dónde vienen los sonidos y cómo podemos reconocerlos." De esta forma, se estimula la curiosidad, el juego y la atención.	
	Propósito de la sesión Hoy aprenderemos a reconocer diferentes sonidos del entorno y a identificarlos, desarrollando nuestra atención y nuestra capacidad de escuchar con cuidado. Así, descubriremos que los sonidos nos ayudan a conocer mejor el mundo que nos rodea	
Desarrollo	Los niños explorarán diferentes fuentes sonoras mediante actividades lúdicas y participativas. Primero, la docente mostrará diversos objetos como campanas, botellas, tambores y maracas, y los niños escucharán atentamente los sonidos que emiten. Luego, se organizarán en pequeños grupos para identificar y clasificar los sonidos según su intensidad (fuertes o suaves) y su origen (naturales o producidos por objetos). Posteriormente, se realizará un juego de “adivinanza sonora”, en el que la docente producirá sonidos ocultos y los niños deberán reconocerlos e identificarlos. Durante todo el proceso, se fomentará la observación, la escucha activa, la participación colaborativa y el respeto por los turnos, promoviendo así el desarrollo de habilidades auditivas, la atención y la discriminación de sonidos.	
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición La docente pregunta: qué sonidos lograron identificar, cuáles les parecieron más fáciles o difíciles de reconocer y qué objetos les ayudaron a descubrirlos.	

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: Obtiene información del texto oral, infiere e interpreta información, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. DESEMPEÑO: Participa en juegos psicomotores expresando ideas con palabras y gestos, coopera con sus compañeros para resolver retos de movimiento. CRITERIO: Claridad en la comunicación, uso de gestos, trabajo cooperativo.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel	X		
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani	X		
3	ANGULO CARO, Laei Aron	X		
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph	X		
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi	X		
6	CHINCHAY FLORES, Crysslei Giovanella		X	
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said		X	
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano		X	
9	ESPINOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz		X	
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell		X	
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius			X
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo			X
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia		X	
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel		X	
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven		X	
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano	X		
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby	X		
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel	X		
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina		X	
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra		X	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “El tesoro escondido”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Personal Social	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICA MENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. Capacidades: ✓ Cooperar con otros para alcanzar una meta. ✓ Respetar reglas del juego y apoyar a sus compañeros.	ESTANDAR Demuestra actitudes cooperativas en actividades colectivas, respetando reglas y roles. DESEMPEÑO Participa activamente en la búsqueda del tesoro respetando normas y ayudando a su equipo.	Participa en El tesoro escondido mostrando cooperación y respeto de normas.	Actuación en la búsqueda grupal.	Lista de cotejo.
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Valora la participación de todos en la búsqueda del tesoro.	Anima a sus compañeros y los incluye en la dinámica.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Trabaja en conjunto para encontrar las pistas y lograr el objetivo.	Colabora con su equipo y comparte descubrimientos.		
Derechos	Respeto	Sigue las normas y cuida el material utilizado.	Respetar turnos y mantiene orden durante la búsqueda.		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematicación La maestra inicia la sesión mostrando un mapa antiguo con pistas incompletas y plantea la situación: "Niños, he encontrado un mapa misterioso, pero parece que parte de la información está perdida. ¿Cómo podremos encontrar el tesoro si no trabajamos juntos? ¿Qué pasará si cada uno busca por su lado? ¿Será mejor ayudarnos y compartir ideas?" Saberes previos La docente conversa con los niños sobre experiencias anteriores: "¿Recuerdan cuando jugamos en equipos para resolver pistas?", "¿Qué hicieron para ayudarse entre todos?", "¿Cómo se sintieron cuando lograron llegar juntos a la meta?" Esto permite rescatar lo aprendido en sesiones anteriores sobre colaboración, comunicación y confianza grupal. Motivación La maestra utiliza música pirata alegre y muestra un cofre cerrado con candado. Les dice: "Hoy iniciaremos una gran aventura. ¡Un pirata nos dejó un mapa para encontrar su tesoro! Pero para abrir el cofre, deberán seguir pistas, resolver acertijos y trabajar juntos. Si se ayudan, lograrán encontrarlo." Propósito de la sesión Los niños participarán en un juego cooperativo donde deberán colaborar, escuchar ideas y comunicarse para encontrar un tesoro escondido, fortaleciendo sus habilidades sociales.	✓ Cofre pequeño decorado (puede ser una caja) ✓ Mapa del tesoro en piezas para armar ✓ Pistas impresas con imágenes y letras grandes ✓ Candado simbólico para el cofre ✓ Stickers, dulces o recompensas sencillas ✓ Música temática de piratas ✓ Carteles de apoyo visual sobre "trabajo en equipo" y "ayuda mutua"
Desarrollo	✓ La docente reparte a cada equipo un pedazo del mapa y explica que deben juntar todas las piezas para formar el mapa completo. ✓ Coloca diferentes pistas por el aula o el patio, con retos sencillos (armar figuras, saltar en equipo, formar palabras, etc.). ✓ Los niños deberán escuchar, proponer y ayudarse entre ellos para resolver cada pista. ✓ Una vez que logran reunir todas las pistas, el mapa completo los guiará al tesoro escondido. ✓ Cuando encuentran el cofre, lo abren juntos y celebran el logro con un pequeño premio simbólico (por ejemplo, stickers o caramelos).	
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición La maestra guía a los niños a pensar sobre lo que aprendieron y cómo lo hicieron: "Hoy descubrimos que, si compartimos ideas y trabajamos como un equipo, podemos lograr grandes cosas. ¿Qué aprendiste sobre ti mismo? ¿Cómo ayudaste a tus compañeros? ¿Te diste cuenta de que cuando cooperamos, todos ganamos?"	

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: - Coopera con otros para alcanzar una meta. - Respeta reglas del juego y apoya a sus compañeros. DESEMPEÑO: Participa activamente en la búsqueda del tesoro respetando normas y ayudando a su equipo. CRITERIO: Participa en El tesoro escondido mostrando cooperación y respeto de normas.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel		X	
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani	X		
3	ANGULO CARO, Laei Aron	X		
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph	X		
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi		X	
6	CHINCHAY FLORES, Crysslei Giovanella		X	
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said		X	
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano	X		
9	ESPIÑOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz	X		
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell	X		
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius	X		
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo		X	
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia		X	
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel			X
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven			X
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano		X	
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby		X	
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel		X	
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina	X		
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “Historias en movimiento”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara Ethel
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
	CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS. Capacidades: ✓ Usa su cuerpo y movimientos para expresar ideas. ✓ Colabora en la creación colectiva de historias.	ESTANDAR Expresa ideas y sentimientos de forma creativa mediante la representación corporal. DESEMPEÑO Crea y representa una historia en grupo, mostrando creatividad y cooperación.	Participa en Historias en movimiento aportando ideas y actuando con el grupo.	Historia colectiva representada.	Rúbrica de observación.
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Escucha y valora las ideas de los demás para construir la historia.	Integra las propuestas de todos en la narración.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Participa activamente en la creación colectiva.	Colabora respetando los aportes y roles de sus compañeros.		
Derechos	Respeto	Acepta las reglas y respeta las opiniones diferentes.	Se comunica con amabilidad y escucha a todos.		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematicación “Niños, ¿alguna vez han imaginado que los personajes de los cuentos cobran vida? ¿Qué pasaría si nosotros fuéramos parte de esa historia? Hoy vamos a inventar y representar una historia donde todos seremos protagonistas. Pero, ¿cómo haremos para que todos podamos participar y ayudarnos entre sí?” Saberes previos Se inicia un breve diálogo para conocer lo que los niños ya saben: “¿Han escuchado o contado un cuento en casa o en clase?”, “¿Qué personajes recuerdan de esas historias?”, “¿Cómo se sienten cuando representan un personaje o hacen una dramatización?” Se anotan algunas respuestas y se rescatan sus experiencias previas para conectarlas con la actividad. Motivación Se muestra una caja misteriosa que contiene objetos relacionados con cuentos (por ejemplo, corona, capa, sombrero, animales de fieltro). La docente les dice: “Dentro de esta caja hay pistas para crear nuestra propia historia. Si las descubrimos juntos, podremos inventar un cuento donde todos participaremos. ¡Será una aventura llena de movimiento y diversión!” Propósito de la sesión Que los niños desarrollen su creatividad, expresión corporal y habilidades sociales a través de la creación y representación grupal de una historia, fomentando la colaboración, la empatía y la participación activa.	✓ Caja misteriosa con objetos de cuentos (coronas, capas, sombreros, títeres, animales de fieltro). ✓ Tarjetas con imágenes para inspirar personajes o escenarios. ✓ Música suave para ambientar la dramatización. ✓ Espacio amplio para moverse y representar. ✓ Cámara o celular para registrar la actividad (opcional).
Desarrollo	✓ Los niños observan los elementos de la caja y mencionan qué podrían representar. ✓ La docente guía la construcción de la trama con preguntas: “¿Dónde empieza nuestra historia?”, “¿Qué problema tienen los personajes?”, “¿Cómo lo solucionamos juntos?” ✓ Los niños eligen los roles que desean representar, fomentando la negociación y la inclusión. ✓ Los participantes actúan la historia usando gestos, desplazamientos y sonidos. ✓ Todos se juntan para crear una escena grupal donde resuelven el conflicto del cuento trabajando en equipo.	
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición Se invita a los niños a reconocer lo que aprendieron y cómo lo lograron: “Hoy aprendimos que cuando compartimos ideas y nos escuchamos, podemos inventar cuentos increíbles. Nos dimos cuenta de que, para que la historia sea divertida, todos debemos colaborar y respetar los turnos. Además, descubrimos que nuestros cuerpos pueden contar historias sin necesidad de palabras.”	

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: - Usa su cuerpo y movimientos para expresar ideas. - Colabora en la creación colectiva de historias. DESEMPEÑO: Crea y representa una historia en grupo, mostrando creatividad y cooperación. CRITERIO: Participa en Historias en movimiento aportando ideas y actuando con el grupo.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel	X		
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani	X		
3	ANGULO CARO, Laei Aron	X		
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph		X	
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi		X	
6	CHINCHAY FLORES, Crysslei Giovanella		X	
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said		X	
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano			X
9	ESPINOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz			X
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell		X	
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius	X		
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo	X		
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia	X		
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel	X		
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven	X		
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano		X	
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby		X	
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel	X		
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina	X		
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “Carreras de relevos con mensajes”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara Ethel
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA. Capacidades: ✓ Transmite mensajes de manera clara y precisa. ✓ Cooperación en equipo para cumplir la dinámica.	ESTANDAR Comunica mensajes de manera clara en actividades colectivas respetando reglas. DESEMPEÑO Transmite mensajes correctamente en el relevo y coopera con su equipo.	Participa en Carreras de relevos con mensajes comunicando con claridad y colaborando en su grupo.	Transmisión de mensajes en la carrera.	Lista de cotejo.
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Reconoce las fortalezas de cada miembro del equipo.	Ayuda a sus compañeros y celebra sus logros.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Colabora para transmitir el mensaje correctamente.	Se coordina con el grupo para lograr la meta.		
Derechos	Respeto	Respeto turnos y sigue las reglas establecidas.	Mantiene orden y cuida la armonía durante el juego.		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOFOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematicación La docente plantea una situación que invite a la reflexión: “Hoy tenemos un reto muy especial: hay mensajes secretos que necesitan llegar a la meta, ¡pero no podemos hacerlo solos! ¿Qué podemos hacer para que el mensaje llegue completo y sin perderse?”. Saberes previos La docente dialoga con los niños: “¿Han jugado antes a las carreras?”, “¿Cómo podemos hacer para que todos en el equipo participen?”, “¿Qué pasa si alguien no pasa el mensaje correctamente?” Con estas preguntas, se activan sus conocimientos sobre juegos, trabajo en equipo y comunicación. Motivación Se presenta una historia breve para despertar su interés: “Imaginen que somos exploradores y necesitamos enviar un mensaje muy importante a nuestros amigos para salvar un tesoro escondido. Pero, para que el mensaje llegue, tenemos que trabajar juntos, correr y pasarlo sin equivocarnos. ¿Están listos para el desafío?”. Propósito de la sesión Al finalizar la actividad, los niños serán capaces de: ✓ Participar activamente en un juego cooperativo. ✓ Coordinarse con sus compañeros para lograr un objetivo común. ✓ Comprender la importancia de la comunicación clara y el trabajo en equipo.	✓ Tarjetas con mensajes o dibujos ✓ Conos y cintas. ✓ Caja o recipiente. ✓ Silbato. ✓ Pizarra o cartulina. ✓ Música alegre.
Desarrollo	Organización: ✓ Los niños se dividen en dos o tres equipos. ✓ Cada equipo se forma en fila. ✓ El primer niño de cada fila recibe un mensaje secreto (puede ser una palabra, una frase o un dibujo). Dinámica del juego: ✓ A la señal de inicio, el primer niño corre hasta un punto establecido, regresa y le entrega el mensaje al siguiente compañero. ✓ El niño que recibe debe continuar la carrera y repetir el proceso. ✓ El último integrante del equipo, al llegar al final, debe entregar el mensaje a la docente o colocarlo en una caja destinada para ello. ✓ Gana el equipo que complete la carrera respetando las reglas y entregando el mensaje correctamente. Reglas del juego: ✓ No se puede abrir ni perder el mensaje. ✓ Todos los niños deben participar. ✓ Deben animar a sus compañeros y apoyarse entre sí.	
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición La docente guía a los niños para que reflexionen sobre lo que aprendieron y cómo lo aprendieron: “Hoy descubrimos que cuando trabajamos juntos, logramos mejores resultados.”, “Aprendimos que la comunicación clara es muy importante para que el equipo funcione.”, “¿Qué podríamos hacer diferente la próxima vez para mejorar como grupo?”	

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: - Transmite mensajes de manera clara y precisa. - Coopera en equipo para cumplir la dinámica DESEMPEÑO: Transmite mensajes correctamente en el relevo y coopera con su equipo. CRITERIO: Participa en Carreras de relevos con mensajes comunicando con claridad y colaborando en su grupo.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel	X		
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani	X		
3	ANGULO CARO, Laei Aron	X		
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph	X		
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi	X		
6	CHINCHAY FLORES, Crysslei Giovanella		X	
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said		X	
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano		X	
9	ESPINOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz		X	
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell			X
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius	X		
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo		X	
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia			X
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel		X	
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven		X	
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano		X	
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby		X	
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel	X		
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina	X		
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra		X	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “El semáforo de las emociones”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara Ethel
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Personal Social	REGULA SUS EMOCIONES. Capacidades: ✓ Identifica y expresa sus emociones en diferentes situaciones. ✓ Reconoce emociones de sus compañeros y las respeta.	ESTANDAR Expresa y regula sus emociones de manera adecuada en distintos contextos. DESEMPEÑO Participa en la dinámica identificando y expresando sus emociones con sinceridad y respeto.	Participa en El semáforo de las emociones mostrando disposición para reconocer y expresar emociones.	Expresiones verbales y gestuales de emociones durante el juego.	Rúbrica de observación.
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Reconoce y respeta las emociones de los demás.	Escucha con atención y se muestra comprensivo.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Ayuda a sus compañeros a identificar y expresar emociones.	Colabora con gestos y palabras de apoyo.		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematicación “Hoy vamos a descubrir cómo podemos reconocer y controlar nuestras emociones. A veces, cuando algo no sale como queremos, nos enojamos, nos ponemos tristes o felices, pero... ¿cómo sabemos cuándo detenernos, pensar y actuar?” Saberes previos Se dialoga con los niños sobre situaciones donde experimentaron diferentes emociones, por ejemplo: “¿Qué sienten cuando alguien les presta un juguete? ¿Y cuando les dicen que no pueden jugar? ¿Qué hacen cuando están molestos o tristes?” Motivación El docente muestra un semáforo grande de colores y explica que, así como los autos necesitan señales para saber cuándo detenerse, pensar o avanzar, nosotros también podemos usar un semáforo para manejar nuestras emociones. Propósito de la sesión Los niños identificarán sus emociones y aprenderán a autorregularlas utilizando la técnica del “semáforo emocional” para favorecer la convivencia armoniosa con los demás.	✓ Cartulinas de colores (roja, amarilla y verde) ✓ Plumones gruesos y delgados ✓ Caritas con expresiones de emociones (feliz, triste, enojado, asustado, tranquilo) ✓ Láminas ilustrativas de situaciones cotidianas ✓ Cinta adhesiva ✓ Pizarra o panel de apoyo ✓ Reproductor de audio (opcional) ✓ Hojas blancas y crayones
Desarrollo	✓ Presentación del semáforo emocional: El docente muestra el semáforo con sus tres colores y explica: • Rojo: “¡Alto! Me detengo cuando estoy enojado o triste.” • Amarillo: “Pienso qué puedo hacer para sentirme mejor.” • Verde: “Avanzo cuando estoy tranquilo y feliz.” ✓ Juego de situaciones: El docente presenta láminas con escenas cotidianas (por ejemplo, un niño peleando por un juguete, una niña recibiendo un abrazo, un grupo jugando juntos). Los niños, por turnos, colocan la lámina en el color del semáforo que mejor represente la emoción. ✓ Expresión de emociones: Cada niño elige una carita emocional (feliz, triste, enojado, asustado) y la relaciona con alguna experiencia propia, compartiendo brevemente cómo se sintió y qué hizo en ese momento. ✓ Actividad creativa: Los niños dibujan en una hoja su propia cara cuando están felices, tristes o enojados, identificando qué hacer para pasar de “rojo” a “verde”.	
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición El docente plantea preguntas reflexivas para que los niños analicen su aprendizaje: “¿Qué aprendimos hoy sobre nuestras emociones?”, “¿Qué color del semáforo usarías cuando te enojas?”, “¿Cómo puedes ayudar a un amigo que está triste?”, “¿Por qué es importante detenernos y pensar antes de actuar?”	

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: - Identifica y expresa sus emociones en diferentes situaciones. - Reconoce emociones de sus compañeros y las respeta. DESEMPEÑO: Participa en la dinámica identificando y expresando sus emociones con sinceridad y respeto. CRITERIO: Participa en El semáforo de las emociones mostrando disposición para reconocer y expresar emociones.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel	X		
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani		X	
3	ANGULO CARO, Laei Aron		X	
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph			X
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi			X
6	CHINCHAY FLORES, Crysslei Giovanella		X	
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said	X		
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano	X		
9	ESPINOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz	X		
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell	X		
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius	X		
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo		X	
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia		X	
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel			X
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven			X
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano		X	
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby	X		
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel	X		
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina	X		
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra		X	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “Construimos figuras humanas”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara Ethel
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. Capacidades: ✓ Usa su cuerpo para crear figuras en coordinación con otros. ✓ Cooperación con sus compañeros en la construcción colectiva.	ESTANDAR Participa en la construcción de figuras colectivas respetando a sus compañeros. DESEMPEÑO Colabora en la formación de figuras humanas grupales mostrando respeto y creatividad.	Participa en Construimos figuras humanas aportando ideas y respetando roles.	Figuras humanas realizadas en grupo.	Lista de cotejo.
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Reconoce las habilidades y aportes de cada integrante.	Incluye a todos en la formación de figuras.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Colabora para lograr la figura correctamente.	Trabaja en equipo respetando los roles asignados.		
Derechos	Respeto	Valora el esfuerzo de sus compañeros.	Escucha y acepta indicaciones con disposición.		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematicación La docente muestra una lámina con diferentes figuras humanas formadas por grupos de niños y plantea la pregunta: "¿Cómo podemos formar una figura entre todos usando solo nuestros cuerpos?" Se genera un breve diálogo para que los niños expresen ideas.	✓ Cartulinas de colores (para recortar las diferentes partes del cuerpo). ✓ Papel bond o papelógrafo grande (para armar la figura humana). ✓ Plumones gruesos y delgados (para dibujar y detallar). ✓ Tijeras escolares de punta roma (seguras para niños). ✓ Pegamento en barra o silicona líquida escolar. ✓ Revistas viejas con imágenes de personas para recortar. ✓ Lápices de colores, crayolas o temperas. ✓ Cinta masking tape (para pegar las figuras en la pared o el suelo). ✓ Plantillas o moldes de partes del cuerpo (opcional, para niños que necesiten apoyo). ✓ Figuras recortables de ropa, zapatos y accesorios.
	Saberes previos Los niños recuerdan experiencias anteriores sobre juegos en equipo y comentan si alguna vez han formado figuras o posiciones juntos.	
	Motivación La docente introduce la dinámica diciendo: "Hoy nos convertiremos en artistas y escultores. Usaremos nuestro cuerpo y el de nuestros compañeros para crear figuras humanas muy divertidas. ¡Será como construir una gran escultura viva!"	
	Propósito de la sesión Lograr que los niños participen activamente en la construcción de figuras humanas, desarrollando la cooperación, el respeto y la comunicación entre compañeros.	
Desarrollo	✓ La docente divide a los niños en grupos de 5 o 6 integrantes. ✓ Muestra ejemplos de figuras humanas simples (por ejemplo: estrella, puente, círculo, árbol). ✓ Cada grupo decide qué figura va a representar. ✓ Los niños se colocan en posición, apoyándose entre ellos para mantener el equilibrio y lograr la forma elegida. ✓ Después de cada figura, los grupos intercambian roles y construyen una nueva. ✓ La docente refuerza constantemente el trabajo en equipo y la comunicación, recordando que lo importante es cooperar y no competir.	
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición La docente pregunta: ¿Cómo se sintieron trabajando en grupo?, ¿Fue fácil o difícil construir las figuras?, ¿Qué aprendieron sobre ayudarse entre ustedes? Los niños comparten sus reflexiones y la docente las refuerza positivamente.	

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: - Usa su cuerpo para crear figuras en coordinación con otros. - Cooperación con sus compañeros en la construcción colectiva. DESEMPEÑO: Colabora en la formación de figuras humanas grupales mostrando respeto y creatividad. CRITERIO: Participa en Construimos figuras humanas aportando ideas y respetando roles.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel	X		
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani	X		
3	ANGULO CARO, Laei Aron		X	
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph		X	
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi		X	
6	CHINCHAY FLORES, Cryslei Giovanella	X		
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said	X		
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano	X		
9	ESPIÑOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz			X
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell			X
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius		X	
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo	X		X
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia	X		
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel	X		
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven	X		
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano		X	
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby		X	
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel			X
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina			X
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “La cuerda mágica”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara Ethel
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICA MENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. Capacidades: ✓ Interactúa con respeto en actividades grupales. ✓ Coopera con sus compañeros respetando turnos y reglas.	ESTANDAR Participa en actividades de grupo mostrando respeto por normas, roles y turnos, promoviendo un ambiente de convivencia positiva. DESEMPEÑO Respeta turnos y reglas durante el juego de la cuerda, cuidando a sus compañeros y colaborando para lograr el objetivo.	Participa en La cuerda mágica respetando reglas y turnos, mostrando cooperación y cuidado hacia los demás.	Cumplimiento de turnos y colaboración en el desarrollo del juego.	Lista de cotejo
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Derechos	Respeto	Escucha activa y trato amable	Respeta turnos, cuida a sus compañeros durante el juego.		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Acepta diferencias y ayuda a quien lo necesita	Invita a todos a participar; negocia acuerdos en equipo.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Comparte responsabilidades con todos por igual	Cumple roles y tareas del equipo sin estereotipos		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematicación La docente presenta una cuerda larga en el aula y plantea preguntas que inviten a reflexionar sobre el trabajo en equipo y la cooperación: “¿Qué creen que podemos hacer todos juntos con esta cuerda mágica?”, “¿Será fácil lograr un objetivo si no trabajamos unidos?”, “¿Qué pasará si cada uno tira para su lado?” El objetivo es generar intriga y fomentar la curiosidad, preparando a los niños para comprender la importancia de la coordinación y colaboración.	✓ Cuerda larga o soga resistente (aprox. 3 a 4 metros). ✓ Cinta adhesiva de colores para marcar posiciones en el piso y zonas de referencia. ✓ Tarjetas con desafíos cooperativos (por ejemplo: “pasar todos juntos sin soltar la cuerda”, “dar un paso a la derecha y uno atrás”). ✓ Carteles con imágenes que representen emociones básicas (alegría, sorpresa, miedo, tristeza) para el momento de reflexión.
	Saberes previos Antes de iniciar, la docente conversa con los niños sobre experiencias anteriores que involucraron juegos en grupo: “¿Recuerdan cuando jugamos a pasar la pelota entre todos?” “¿Cómo hicieron para lograr que nadie se quedara sin participar?” Esto permite que los niños relacionen lo aprendido previamente sobre interacción social y habilidades cooperativas.	
	Motivación La docente les cuenta una pequeña historia: “Había una cuerda mágica que podía hacer cosas increíbles... pero solo funcionaba si todos los amigos trabajaban juntos. Si uno se soltaba o no ayudaba, la cuerda perdía su magia. Hoy vamos a descubrir si nosotros podemos hacer que esta cuerda funcione de verdad.” Luego, la docente les muestra la cuerda y genera expectativa: “¿Quieren probar si somos un equipo mágico?”	
	Propósito de la sesión Que los niños desarrollen habilidades cooperativas y comunicativas a través de un juego con la cuerda, fortaleciendo la confianza grupal, la toma de turnos y la ayuda mutua.	
Desarrollo	✓ La docente explica que deberán sostener la cuerda entre todos y seguir las instrucciones para lograr diferentes figuras. ✓ Los niños forman un círculo, cada uno toma la cuerda con ambas manos. ✓ La docente da consignas: • “Levantemos la cuerda todos juntos” • “Movámosla suavemente hacia adelante” • “Dibujemos una ola con la cuerda” • “Cambiemos de dirección sin soltarla” ✓ La docente propone un desafío final: mantener la cuerda formando un círculo perfecto y caminar juntos sin que nadie la suelte.	✓ Cronómetro o reloj para medir el tiempo en cada ronda del juego. ✓ Pizarrón o cartulina para registrar ideas o reflexiones finales. ✓ Rotuladores o plumones para anotar las conclusiones.
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición Al finalizar, la docente realiza una breve reflexión con preguntas como: “¿Qué aprendimos con la cuerda mágica?”, “¿Fue fácil o difícil trabajar juntos?”, “¿Qué hicimos para que nadie se quedara atrás?”, “¿Cómo podemos aplicar lo aprendido en otros juegos o en clase?” Los niños expresan sus opiniones y comparten sus sensaciones sobre la experiencia, fortaleciendo su autoconocimiento y pensamiento crítico.	

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: - Interactúa con respeto en actividades grupales. - Cooperar con sus compañeros respetando turnos y reglas. DESEMPEÑO: Respetar turnos y reglas durante el juego de la cuerda, cuidando a sus compañeros y colaborando para lograr el objetivo. CRITERIO: Participa en La cuerda mágica respetando reglas y turnos, mostrando cooperación y cuidado hacia los demás.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel	X		
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani	X		
3	ANGULO CARO, Laei Aron	X		
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph	X		
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi		X	
6	CHINCHAY FLORES, Crysslei Giovanella		X	
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said		X	
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano			X
9	ESPIÑOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz			X
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell		X	
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius		X	
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo		X	
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia	X		
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel	X		
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven	X		
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano	X		
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby	X		
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel		X	
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina	X		
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “El mercado divertido”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara Ethel
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICA MENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. Capacidades: ✓ Se pone en el lugar de los demás al negociar e intercambiar. ✓ Reconoce y respeta diferencias en la dinámica	ESTANDAR Demuestra empatía y justicia en sus interacciones, valorando la diversidad y respetando las normas de convivencia. DESEMPEÑO Negocia de manera justa, escucha y respeta opiniones diferentes durante el juego	Participa en <i>El mercado divertido</i> mostrando empatía, respeto y justicia en sus interacciones.	Diálogos, acuerdos y actitudes durante el intercambio.	Guía de observación
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Derechos	Respeto	Escucha activa y trato amable	Respeta reglas y turnos de compra/venta.		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Acepta diferencias y ayuda a quien lo necesita	Negocia de forma justa, escucha a todos.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Comparte responsabilidades con todos por igual	Colabora para que todos logren “vender y comprar”.		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematicación En muchas ocasiones, los niños y niñas deben interactuar con sus compañeros para lograr acuerdos y tomar decisiones en conjunto. Sin embargo, a veces pueden surgir dificultades para comunicarse, compartir o coordinarse en equipo. Por eso, es importante practicar juegos que fomenten la colaboración, el respeto y la ayuda mutua.	✓ Tarjetas o imágenes de frutas, verduras, juguetes u otros productos. ✓ Cestas, cajas pequeñas o mesas para simular puestos del mercado. ✓ Billetes y monedas ficticias para representar compras y ventas. ✓ Música alegre para ambientar la actividad. ✓ Carteles con precios simbólicos.
	Saberes previos El docente indaga con preguntas breves: ¿Alguna vez fuiste con tus papás o familiares a un mercado? ¿Qué cosas viste que las personas compraban o vendían? ¿Cómo crees que las personas se ponen de acuerdo para intercambiar productos? Estas preguntas permiten activar experiencias previas relacionadas con la interacción social y el trabajo en equipo.	
	Motivación El docente presenta una pequeña cesta con frutas, verduras o imágenes de productos y dice: “Hoy vamos a jugar a ser comerciantes y clientes en un mercado muy especial, donde para conseguir lo que queremos tendremos que colaborar, escuchar, pedir, ofrecer y compartir con nuestros compañeros. ¡Será divertido y trabajaremos juntos para lograrlo!”. Para reforzar la motivación, se puede colocar música alegre y decorar el aula como si fuera un pequeño mercado.	
	Propósito de la sesión Al finalizar la sesión, los niños y niñas: ✓ Desarrollarán habilidades sociales relacionadas con la comunicación verbal y no verbal. ✓ Practicarán la colaboración, el respeto de turnos y la empatía al interactuar en un juego de simulación. ✓ Reconocerán la importancia de la participación activa y el trabajo en equipo.	
Desarrollo	Preparación: ✓ Se distribuyen tarjetas o imágenes de productos (frutas, verduras, juguetes, etc.). ✓ Algunos niños serán vendedores y otros compradores. Reglas del juego: ✓ Los compradores deberán pedir el producto que desean de forma clara y respetuosa. ✓ Los vendedores deben responder con cortesía y ofrecer opciones si no tienen lo solicitado. ✓ Cada interacción se realiza por turnos, respetando el orden y el espacio personal. Cambio de roles: ✓ Después de varias rondas, se intercambian los roles para que todos puedan experimentar ambas posiciones. ✓ Observación activa: ✓ El docente supervisa, guía y refuerza los comportamientos positivos: compartir, esperar turnos y expresarse adecuadamente.	
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición Se plantean preguntas de reflexión: ✓ ¿Cómo te sentiste al participar en el mercado?	

	✓ ¿Fue fácil pedir y ofrecer productos a tus compañeros? ✓ ¿Qué aprendiste sobre compartir, escuchar y respetar turnos? ✓ ¿Crees que trabajar en equipo ayuda a conseguir mejores resultados?	
--	---	--

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: - Se pone en el lugar de los demás al negociar e intercambiar. - Reconoce y respeta diferencias en la dinámica. DESEMPEÑO: Negocia de manera justa, escucha y respeta opiniones diferentes durante el juego. CRITERIO: Participa en El mercado divertido mostrando empatía, respeto y justicia en sus interacciones.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel	X		
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani	X		
3	ANGULO CARO, Laei Aron	X		
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph	X		
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi		X	
6	CHINCHAY FLORES, Crysslei Giovanella		X	
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said	X		
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano	X		
9	ESPINOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz	Z		
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell	Z		
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius	X		
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo	X		
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia		X	
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel			X
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven			X
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano			X
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby		X	
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel	X		
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina	X		
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “El túnel de palabras”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara Ethel
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICA MENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. Capacidades: ✓ Cooperar en dinámicas grupales. ✓ Escucha y respeta la comunicación de sus compañeros	ESTANDAR Participa en juegos grupales respetando la comunicación y promoviendo la inclusión. DESEMPEÑO Colabora en el túnel, escucha y respeta a todos sus compañeros para que participen.	Participa en <i>El túnel de palabras</i> demostrando cooperación e inclusión.	Participación activa en la dinámica de comunicación.	Rúbrica de observación
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Derechos	Respeto	Escucha activa y trato amable	Escucha y repite con respeto las palabras de sus compañeros.		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Acepta diferencias y ayuda a quien lo necesita	Apoya a quienes tienen dificultad en el juego.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Comparte responsabilidades con todos por igual	Todos participan en el túnel sin exclusiones.		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematicación Durante las interacciones diarias, algunos niños presentan dificultades para expresar sus ideas y sentimientos con claridad, lo que limita su participación en actividades grupales. Esto genera desafíos en la comunicación y puede afectar la cooperación entre los compañeros. Para enfrentar esta situación, es necesario implementar dinámicas lúdicas que fomenten el desarrollo de las habilidades de comunicación verbal y la expresión de ideas en un contexto divertido y seguro.	✓ Tarjetas con imágenes y palabras. ✓ Cuerda o bandas elásticas para simular el túnel. ✓ Música alegre para la ambientación. ✓ Stickers o medallas de reconocimiento. ✓ Espacio amplio y seguro para el juego.
	Saberes previos ✓ Los niños ya han participado en actividades donde se fomenta la comunicación y cooperación grupal. ✓ Reconocen palabras básicas relacionadas con su entorno cotidiano. ✓ Identifican colores, objetos y elementos simples del aula.	
	Motivación El docente reúne a los niños en semicírculo y les cuenta la historia de un “túnel mágico” que solo se abre cuando las personas dicen las palabras correctas. Para despertar curiosidad, muestra una cuerda formando un túnel pequeño y dice: "Hoy descubriremos un túnel especial que nos llevará a un mundo mágico de palabras. Pero para cruzarlo, necesitamos ayudarnos entre todos diciendo las palabras correctas. ¿Quieren intentarlo?" Se utiliza música alegre y se muestran imágenes coloridas de objetos que aparecerán en la dinámica para motivar a los niños.	
	Propósito de la sesión Fortalecer las habilidades de comunicación verbal y la colaboración grupal a través de un juego cooperativo que fomente la expresión oral, el trabajo en equipo y el respeto por los turnos.	
Desarrollo	✓ Los niños forman dos filas enfrentadas, dejando un espacio entre ambas para simular un túnel. ✓ Cada fila representa “las paredes del túnel”. ✓ El docente muestra tarjetas con imágenes y palabras sencillas (por ejemplo: “sol”, “flor”, “casa”, “amigo”). ✓ Explica que, para cruzar el túnel, cada niño deberá decir en voz alta la palabra correcta que corresponda a la tarjeta que reciba. ✓ Un niño recibe una tarjeta y debe pronunciar la palabra en voz alta. ✓ Los compañeros que forman el túnel solo se abren cuando escuchan la palabra correcta. ✓ Los demás niños ayudan corrigiendo y animando en caso de que alguien se equivoque. ✓ El objetivo es que todos logren cruzar el túnel trabajando en equipo. ✓ Se pueden incluir frases cortas (“El sol brilla”, “La flor es roja”) para fortalecer la expresión verbal.	
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición El docente invita a los niños a reflexionar sobre su propio aprendizaje:	

	✓ ¿Qué fue lo más fácil para mí en el juego? ✓ ¿Qué fue lo más difícil y cómo lo resolví? ✓ ¿Por qué es importante trabajar juntos y ayudarnos con las palabras? Esto permite que los niños reconozcan sus avances y desafíos, fortaleciendo su autoconfianza.	
--	---	--

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: - Coopera en dinámicas grupales. - Escucha y respeta la comunicación de sus compañeros. DESEMPEÑO: Colabora en el túnel, escucha y respeta a todos sus compañeros para que participen. CRITERIO: Participa en El túnel de palabras demostrando cooperación e inclusión.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel	X		
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani	X		
3	ANGULO CARO, Laei Aron	X		
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph	X		
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi	X		
6	CHINCHAY FLORES, Crysslei Giovanella		X	
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said		X	
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano		X	
9	ESPINOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz		X	
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell			X
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius			X
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo		X	
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia		X	
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel		X	
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven	X		
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano	X		
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby	X		
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel	X		
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina	X		
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre de la actividad:** “Gran gynkama de cooperación”
- 1.2. **Docente:** Angeles Napuri Giuliana Marisol
- 1.3. **Edad:** 5 años
- 1.4. **Aula:** Fucsia
- 1.5. **Bachiller:** Cruz Alvarez Sara Ethel
- 1.6. **Fecha:**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ capacidades	Estándar/desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICA MENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. Capacidades: ✓ Coopera en equipos. ✓ Respeta roles y responsabilidades compartidas.	ESTANDAR Cumple roles en actividades colectivas mostrando responsabilidad, respeto y espíritu de colaboración. DESEMPEÑO Asume un rol en la gynkama, coopera y anima a sus compañeros en cada estación.	Participa en la gynkama cumpliendo roles y respetando a su equipo.	Desempeño durante las estaciones de la actividad.	Ficha de observación
Enfoque	Valor	Actitudes	Demostración		
Derechos	Respeto	Escucha activa y trato amable	Respeta reglas y estaciones de la gynkama.		
Inclusión e interculturalidad	Empatía	Acepta diferencias y ayuda a quien lo necesita	Anima y apoya a compañeros con dificultades.		
Igualdad y bien común	Cooperación	Comparte responsabilidades con todos por igual	Cada integrante cumple un rol clave en el recorrido.		

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
Inicio	Problematización Los niños suelen enfrentarse a situaciones en las que deben trabajar juntos para alcanzar una meta común, pero a veces surgen conflictos por falta de comunicación o coordinación. A través de actividades lúdicas y cooperativas, se busca que comprendan la importancia de la ayuda mutua, el respeto de turnos y el valor del esfuerzo grupal para lograr un objetivo compartido.	✓ Pelota gigante o inflable. ✓ Bloques, vasos o piezas de construcción. ✓ Tarjetas con frases cortas para el “mensaje secreto”. ✓ Conos o cintas para delimitar las estaciones. ✓ Música alegre para ambientar la gymkana. ✓ Hojas y crayolas para dibujar lo aprendido en el cierre.
	Saberes previos Los niños ya han practicado distintos juegos cooperativos en sesiones anteriores, donde aprendieron a: ✓ Escuchar y respetar a los compañeros. ✓ Participar en actividades grupales. ✓ Compartir materiales y tomar decisiones en conjunto. ✓ Estos conocimientos serán clave para superar los retos de la gymkana.	
	Motivación El docente presenta la actividad con entusiasmo: "Hoy participaremos en una gran gymkana donde tendremos que superar diferentes retos en equipo. Para lograrlo, todos debemos ayudarnos, escucharnos y apoyarnos. ¡Si trabajamos juntos, ganaremos todos!" Se mostrarán imágenes coloridas de niños jugando en equipo y se explicará que todos los grupos ganan si logran completar los desafíos.	
	Propósito de la sesión Fortalecer las habilidades sociales en los niños de 5 años mediante dinámicas lúdicas y cooperativas, promoviendo la colaboración, la comunicación efectiva, el respeto y la empatía dentro de un entorno de juego compartido.	
Desarrollo	1: Pasando la pelota gigante ✓ Los niños deben trasladar una pelota grande de un punto a otro sin usar las manos, solo con los pies o el abdomen. ✓ Fomenta la coordinación, la risa y la comunicación entre compañeros. 2: El puente humano ✓ Los niños deben formar un puente con sus cuerpos para que uno de los compañeros pase gateando por debajo. ✓ Requiere organización, paciencia y respeto mutuo. 3: Mensaje secreto ✓ Cada equipo forma una fila. El docente susurra una frase corta al primero, quien debe transmitirla en voz baja hasta llegar al último. ✓ Gana el equipo que logre mantener el mensaje más parecido al original. ✓ Desarrolla escucha activa y comunicación efectiva. 4: Construcción del castillo ✓ Los equipos usan bloques, vasos o piezas para construir una torre lo más alta posible.	

	✓ Estimula la planificación, la toma de decisiones y la cooperación.	
Cierre	Evaluación: Ficha de observación Metacognición Para reflexionar sobre lo aprendido, el docente formula preguntas como: ✓ ¿Qué aprendimos al trabajar en equipo? ✓ ¿Fue más fácil superar los retos solos o con ayuda de los compañeros? ✓ ¿Qué hicieron para que todos participen? ✓ ¿Cómo podemos aplicar esta ayuda mutua en otros momentos, como en la clase o en casa?	

IV. GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTES	CAPACIDAD: - Coopera en equipos. - Respeta roles y responsabilidades compartidas. DESEMPEÑO: Asume un rol en la ginkama, coopera y anima a sus compañeros en cada estación. CRITERIO: Participa en la ginkama cumpliendo roles y respetando a su equipo.		
		B	A	AD
1	AMANCAY ARCE, Thael Uziel	X		
2	ANGULO CARO, Adaia Laylani	X		
3	ANGULO CARO, Laei Aron	X		
4	CARPIO CARHUACHIN, Valentino Joseph	X		
5	CASTILLO ESTRADA, Thayra Yaretzi		X	
6	CHINCHAY FLORES, Crysslei Giovanella		X	
7	CORTEZ SAAVEDRA, Gael Said		X	
8	ESCOBAR CLEMENTE, Ian Estefano		X	
9	ESPINOZA JAIMES, Anareidy Brianneliz		X	
10	GUEVARA CHAVEZ, Danna Antonella Yesabell			X
11	HERMOSO ESPICHAN, Jefniel Jostice Darius			X
12	JAIMES CRUZ, Etham pablo		X	
13	JESUS CORDOVA, Valery Rosalia Sofia		X	
14	LEAÑO CHAVARRIA, Eimy Kristhel	X		
15	PALMA VALENZUELA, Lyan Steven	X		
16	QUIROZ MIRAVAL, Mateo Stefano	X		
17	REQUEJO AYALA, Damaris Nahiroby	X		
18	SEGUNDO TOLENTINO, Mateo Fidel		X	
19	SILVA BRAVO, Danna Valentina		X	
20	URBANO POLLERA, Kacie Marianne Osmayra		X	

Anexo 4: Base de datos

Variable Dependiente: Habilidades sociales GO1 pre-test

Habilidades sociales GO1 pre-test																												
Enc Íte ms	Habilidades de comunicación verbal					Habilidades de comunicación no verbal					Habilidades de resolución de problemas sociales					Habilidades de cooperación					Habilidad es empáticas		D1	D2	D3	D4	D5	V2
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22						
1	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	10	9	9	9	4	41
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	9	9	10	8	4	40
3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	13	14	14	13	6	60
4	2	1	1	1	2	1	1	3	1	2	2	2	1	3	1	2	1	2	3	2	1	2	7	8	9	10	3	37
5	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	11	10	9	10	4	44
6	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	7	7	8	7	3	32
7	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	11	9	8	8	4	40
8	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	6	7	8	6	4	31
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	5	5	5	5	3	23
10	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	12	10	9	9	4	44
11	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	9	9	13	10	4	45
12	1	2	1	2	2	2	2	1	3	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	3	2	1	8	9	10	9	3	39
13	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	9	10	9	9	4	41
14	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	8	7	7	8	3	33
15	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	8	9	10	4	41
16	1	1	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	7	9	10	7	3	36
17	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	3	1	2	1	1	1	1	7	6	7	8	2	30
18	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	10	10	10	9	4	43
19	2	2	1	1	2	1	3	2	1	1	2	1	2	1	3	2	1	1	2	1	2	3	8	8	9	7	5	37
20	2	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	9	9	9	9	4	40
21	1	1	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	3	2	8	9	8	7	5	37
22	2	1	2	1	2	1	1	3	2	1	3	2	2	1	2	1	2	3	2	1	1	2	8	8	10	9	3	38
23	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	9	10	10	9	4	42
24	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	9	9	9	8	4	39
25	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	10	9	9	9	4	41
26	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	10	10	13	9	4	46
27	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	14	12	14	14	6	60
28	1	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	9	9	9	10	4	41

29	1	2	1	1	2	1	1	1	2	3	2	3	1	1	1	2	3	3	3	3	1	2	7	8	8	14	3	40
30	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	9	10	9	9	4	41
31	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	9	9	9	9	4	40
32	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	9	9	10	4	42
33	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	10	9	10	9	4	42
34	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	6	6	6	7	3	28
35	1	2	2	2	1	1	3	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	1	2	3	1	1	8	9	9	10	2	38
36	2	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	10	9	9	9	4	41
37	1	1	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	1	2	1	8	10	8	10	3	39
38	1	2	2	3	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	9	9	10	4	41
39	1	2	2	3	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	9	8	9	9	4	39
40	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	9	10	9	9	4	41
41	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	10	9	9	10	4	42
42	2	1	1	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	9	8	9	9	4	39
43	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	6	8	8	6	4	32
44	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	13	14	13	13	6	59
45	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	10	10	10	9	4	43
46	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	8	8	8	8	3	35
47	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	9	10	10	8	4	41
48	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	6	8	8	8	3	33
49	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	8	10	8	7	3	36
50	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	13	13	13	13	6	58
51	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	8	8	8	8	3	35
52	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	8	10	10	4	41
53	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	9	9	9	8	4	39
54	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	9	10	10	4	42
55	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	8	8	8	7	3	34
56	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	9	10	4	43
57	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	9	9	9	10	4	41
58	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	9	9	9	6	4	37
59	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	8	9	7	8	3	35
60	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	10	10	4	44
61	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	8	8	7	8	3	34
62	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	10	9	9	8	4	40
63	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	9	9	10	4	41
64	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	8	8	8	9	3	36
65	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	14	13	13	13	6	59
66	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	10	9	3	42

67	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	8	7	8	6	3	32
68	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	7	9	10	4	40
69	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	9	10	10	4	42
70	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	8	8	8	9	3	36
71	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	9	9	10	9	4	41
72	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	10	9	9	9	4	41
73	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	8	8	7	8	3	34
74	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	10	10	4	44
75	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	9	7	9	9	4	38
76	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	9	10	4	42
77	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	8	9	9	8	3	37
78	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	10	10	9	9	4	42
79	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	8	8	8	9	3	36
80	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	13	13	13	6	58
81	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	9	10	4	42
82	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	8	10	10	4	41
83	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	9	10	4	42
84	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	7	10	10	4	40
85	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	8	8	8	7	3	34
86	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	9	9	10	4	42
87	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	9	9	10	8	4	40
88	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	9	10	10	4	42
89	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	8	10	4	41
90	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	9	10	10	8	4	41
91	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	8	9	8	7	3	35
92	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	9	9	10	4	42
93	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	9	6	9	8	4	36
94	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	9	10	9	10	4	42
95	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	13	13	13	13	6	58
96	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	10	9	9	8	4	40
97	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	7	7	9	9	3	35
98	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	8	9	10	4	41
99	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	10	10	4	43
100	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	10	10	4	43
101	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	5	5	6	5	2	23

Variable Dependiente: Habilidades sociales GO2 post-test

Habilidades sociales GO2 post-test																												
Enc /Íte ms	Habilidades de comunicación verbal					Habilidades de comunicación no verbal					Habilidades de resolución de problemas sociales					Habilidades de cooperación					Habilidad es empáticas		D1	D2	D3	D4	D5	V2
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22						
1	3	2	3	2	3	1	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	13	11	13	13	4	54
2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	9	13	13	13	6	54
3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	13	14	14	13	6	60
4	2	3	3	3	3	1	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	3	3	14	9	10	11	6	50
5	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	13	13	9	13	4	52
6	2	3	2	3	3	2	3	3	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	2	2	1	13	11	10	11	3	48
7	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	1	3	2	1	2	3	1	3	1	3	3	13	13	9	10	6	51
8	3	2	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	11	13	14	14	4	56
9	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1	2	3	2	2	3	3	12	10	10	10	6	48
10	3	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	2	12	13	9	14	4	52
11	2	3	2	1	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	9	11	13	13	6	52
12	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	13	14	13	13	4	57
13	1	1	2	3	1	2	2	1	2	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	8	8	13	14	6	49
14	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	9	14	14	12	3	52
15	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	14	14	11	12	4	55
16	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	8	7	7	7	3	32
17	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	13	13	14	10	6	56
18	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	3	3	3	10	10	10	13	6	49
19	2	3	1	2	2	1	3	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2	3	10	8	8	10	5	41
20	2	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	9	9	8	7	3	36
21	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	3	1	1	1	3	3	1	3	3	2	9	9	9	11	5	43
22	2	3	3	3	2	1	3	3	2	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	13	10	12	14	6	55
23	2	1	1	2	3	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	9	8	8	7	3	35
24	1	2	3	2	1	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	9	13	13	8	4	47
25	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	14	11	9	9	4	47
26	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	13	13	13	12	6	57
27	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	14	13	14	14	6	61
28	1	2	1	1	3	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	8	8	9	13	6	44
29	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	14	14	13	14	6	61

30	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	7	10	9	9	4	39
31	2	2	2	2	1	2	3	3	3	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	9	13	8	7	3	40	
32	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	14	14	13	10	4	55	
33	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	13	11	8	8	3	43	
34	2	1	2	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	9	14	14	13	4	54	
35	3	3	2	2	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	13	13	13	11	5	55	
36	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	8	8	9	13	6	44	
37	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	13	13	14	11	6	57	
38	1	2	1	3	1	1	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	8	8	13	13	6	48	
39	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	3	3	3	2	3	7	8	8	12	6	41	
40	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	7	8	9	9	6	39	
41	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	2	2	13	12	9	13	4	51	
42	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	3	3	3	2	2	3	7	8	7	13	6	41	
43	1	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	12	13	11	9	6	51	
44	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	13	14	13	13	6	59	
45	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	14	13	13	12	6	58	
46	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	8	8	8	8	3	35	
47	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	13	13	13	13	6	58	
48	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	6	8	8	8	4	34	
49	3	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	11	10	8	7	3	39	
50	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	13	13	13	13	6	58	
51	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	8	8	8	8	3	35	
52	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	13	12	13	10	6	54	
53	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	9	9	9	8	4	39	
54	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	9	10	10	4	42	
55	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	8	8	8	7	3	34	
56	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	9	10	4	43	
57	3	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	12	9	13	13	4	51	
58	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	9	9	9	6	4	37	
59	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	8	9	7	8	3	35	
60	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	13	13	13	13	6	58	
61	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	8	8	7	8	3	34	
62	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	10	9	9	8	4	40	
63	3	3	3	2	1	2	1	3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	12	10	12	13	6	53	
64	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	8	8	8	9	4	37	
65	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	14	13	13	13	6	59	
66	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	10	10	10	9	3	42	
67	3	2	3	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	11	7	8	6	3	35	

68	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	7	9	10	4	40
69	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	9	10	10	4	42
70	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	8	8	8	9	3	36
71	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	12	13	13	13	6	57
72	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	13	13	9	9	4	48
73	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	8	8	7	8	3	34
74	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	10	13	13	6	55
75	3	3	3	2	1	1	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	3	1	2	2	3	3	12	12	11	11	6	52
76	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	9	10	4	42
77	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	8	9	9	8	3	37
78	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	10	10	9	9	4	42
79	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	8	8	8	9	4	37
80	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	13	13	13	13	6	58
81	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	9	10	4	42
82	1	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	12	13	10	13	4	52
83	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	9	10	4	42
84	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	7	10	10	4	40
85	3	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	11	8	8	7	3	37
86	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	9	9	10	4	42
87	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	9	9	10	8	4	40
88	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	9	10	10	4	42
89	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	12	13	13	13	5	56
90	3	3	2	1	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	12	13	13	13	6	57
91	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	8	9	8	7	3	35
92	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	9	9	10	4	42
93	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	9	6	9	8	4	36
94	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	9	10	9	10	4	42
95	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	13	13	13	13	6	58
96	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	10	9	9	8	4	40
97	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	7	7	9	9	3	35
98	3	3	2	3	2	1	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	13	12	12	13	4	54
99	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	10	10	4	43
100	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	10	10	4	43
101	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	13	13	12	13	6	57