

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TESIS**

Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca-Huanta, 2023.

**Para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial  
Intercultural Bilingüe**

**AUTORA**

Quispe Quispe, Ciriana

**ORCID:** 0009-0008-8403-0085

**ASESOR**

Dr. Contreras Cconovilca, Máximo

**ORCID:** 0009-0004-1704-6678

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones pedagógicas

**Huanta-Ayacucho-Perú**

**2024**



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	06	04	2024

<b>ENTIDAD</b>	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			<b>DRE</b>	AYACUCHO		
<b>CÓDIGO MODULAR</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>GESTIÓN</b>	<b>CREACIÓN</b>	<b>DIRECCIÓN</b>	JR. RAZUHUILCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	<b>PROVINCIA</b>	HUANTA	<b>DISTRITO</b>	HUANTA

<b>PROGRAMA DE ESTUDIOS</b>	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
<b>RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN</b>	RVM N°267-2020-MINEDU

<b>DIRECTOR GENERAL (E)</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
<b>DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN</b>	OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER

<b>AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN</b>	RD No 0351-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
<b>NOMINACIÓN DE JURADOS</b>	RD No 0352-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

<b>ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL:</b>	TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN
---	--

<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	<b>VOCAL</b>	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

<b>TÍTULO DE LA TESIS:</b>	JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-I/Mx-U CAPULLITOS DE JESÚS DE ACCOSCCA – HUANTA, 2023.
----------------------------	--

<b>HORA</b>	9:00 A.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"

N° Matrícula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
48187755	QUISPE QUISPE, Ciriana	17	17	17	17












Dr. Walter Mariano Arce Villar  
 DIRECTOR GENERAL  
 Vº Bº DIRECTOR GENERAL  
 Firma, Post Firma y Sello

**INTRUCCIONES:**

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es **aprobatorio**, si es **desaprobatorio** con tinta roja.
- La nota aprobatoria de la sustentación es **14**, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borradores ni enmendaduras.



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 9.00 a.m. del 06 de abril de 2024, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS: “JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-I/Mx-U CAPULLITOS DE JESÚS DE ACCOSCCA – HUANTA, 2023”** presentado por la ex alumna **QUISPE QUISPE, Ciriana** con código de matrícula 48187755 del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0351-2024-EESP PÚB. “JSCO”/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 17 (Diecisiete).

Por tanto, el **Jurado Examinador de la Sustentación**, emite el siguiente **DICTAMEN**:

**RESULTADO FINAL:** Aprobada

La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTO(A)** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.



  
 PRESIDENTE



  
 VOCAL



  
 SECRETARIO



  
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE  
 HUANTA  
 DIRECCIÓN GENERAL  
**Dr. Walter Mariano Arce Villar**  
 DIRECTOR GENERAL  
 vº Bº DIRECTOR GENERAL  
 Firma, Post Firma y Sello



*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

Nº 000067-2024-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La Tesis titulada **"JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-1/MX-U CAPULLITOS DE JESÚS DE ACCOSCCA-HUANTA, 2023."** presentado por la egresada **Quispe Quispe, Ciriana** del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **21%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:[https://drive.google.com/drive/folders/1EBb8Oa0EyY8qPy5VK-r\\_Hl5343262lxp?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1EBb8Oa0EyY8qPy5VK-r_Hl5343262lxp?usp=drive_link)

Por lo que, el Trabajo de Investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 22 de abril de 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
Fec. Prof. José Luis Páezeros Pinco  
Área de Verificación de Originalidad



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
DIRECCIÓN GENERAL  
Dr. Walter Mariano Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL

Archivo  
JLPP/AVO  
jvm/Sec. Acad.

## INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>21</b> %	<b>21</b> %	<b>3</b> %	<b>10</b> %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>5</b> %
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3</b> %
<b>3</b>	<b>repositorio.unsch.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2</b> %
<b>4</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>2</b> %
<b>5</b>	<b>uvadoc.uva.es</b> Fuente de Internet	<b>2</b> %
<b>6</b>	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>7</b>	<b>repository.libertadores.edu.co</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga</b> Trabajo del estudiante	<b>1</b> %
<b>9</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	

1 %

10

Submitted to Universidad Andina Nestor  
Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

<1 %

11

dspace.tdea.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

12

Submitted to College of Alameda

Trabajo del estudiante

<1 %

13

Submitted to Tecsup

Trabajo del estudiante

<1 %

14

Submitted to Universidad Internacional de la  
Rioja

Trabajo del estudiante

<1 %

15

repositorio.ensad.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

16

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

17

1library.co

Fuente de Internet

<1 %

18

Submitted to uncedu

Trabajo del estudiante

<1 %

19

Submitted to Universidad Nacional del Centro  
del Peru

Trabajo del estudiante

<1 %

20	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://ikua.iiap.gob.pe">ikua.iiap.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://repositorio.unu.edu.pe">repositorio.unu.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://archive.org">archive.org</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://repositorio.uncp.edu.pe">repositorio.uncp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 25 words

Excluir bibliografía

Activo

.....

Dr. Walter Mariano Arce Villar

Presidente

.....

Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo

Secretario

.....

Dra. Yolanda Apolinaria Orellana Perez

Vocal

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudios.

A mi hijo, Jhan Erick quien es mi motor de vida; mis padres, mis suegros, mi esposo, familiares y amigos con sincero afecto.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica “José Salvador Cavero Ovalle”, por brindarme sus intelectos teóricos y destrezas imprescindibles para estudiar las necesidades de la población local, regional y nacional.

Al director general de la escuela Dr. Walter Mariano Arce Villar por orientarnos, compartimos experiencias y conocimientos en nuestra formación profesional.

A las autoridades del programa de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, por ser el núcleo de nuestra formación profesional.

A los docentes por su valiosa labor de impartir conocimiento y ser guía de los estudiantes. En especial al docente Dr. Máximo Contreras Cconovilca, por su orientación, comprensión y dedicación al brindar sus conocimientos para dicha investigación y así se lleve a cabo y se convierta en realidad.

A la directora de la institución educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca, por a verme acogido y permitido ejecutar mi investigación.

A la profesora María trinidad Rivera Cruz, quien reviso las actividades a realizar con los niños de 3, 4 y 5 años, aportándoles conocimientos y experiencias.

A los infantes de la institución educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca

A todos ellos, que fueron parte de la investigación.

## PRESENTACIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023”. Tuvo como objetivo de conocer la influencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales post pandemia en los niños de 3,4 y 5 años de edad.

Los juegos cooperativos cumplieron una función muy importante en el desarrollo del niño, porque mediante esta actividad lúdica, se logró dar procesos de creatividad en base a la solidaridad y de cooperación en la que va ser importante en el desarrollo del niño mediante la responsabilidad, el compromiso, el aprendizaje y las diferentes experiencias ya sea individual o grupal ya que la mayor parte se va aplicar por el docente durante la clase para llegar a obtener mejores resultados a la vez este tipo de juego ayuda a fomentar los valores para un buen proceso durante su desarrollo en el niño. Mediante esta función se mejoró las relaciones interpersonales post pandemia.

El presente trabajo de investigación constituye los siguientes capítulos:

El capítulo I aborda el planteamiento del problema, como es: la descripción de la situación problemática, la formulación de problemas, formulación de objetivos y la justificación.

El capítulo II plantea el marco teórico que nos permitió un mayor conocimiento en los temas y subtemas como son los antecedentes, bases teóricas y la definición de bases conceptuales.

En el capítulo III se abordó las Metodologías de la Investigación, los cuales son: formulación de hipótesis, variables, operacionalización de variables, el tipo y nivel de investigación, métodos, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos, validez y confiabilidad de instrumentos, técnica de procesamiento de datos y aspectos éticos.

El capítulo IV plantea los resultados y discusión.

Finalmente, los juegos cooperativos mejoran en las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca, Huanta, 2023. Los resultados obtenidos según Wilcoxon se puede observar que el nivel de significancia adquirido  $p=0.000$  es mucho más bajo que el umbral establecido de  $\alpha=0.05$  ( $p=0.000 < 0.05$ ;  $Z = -3.557$ ). por lo tanto, se confirma la hipótesis.

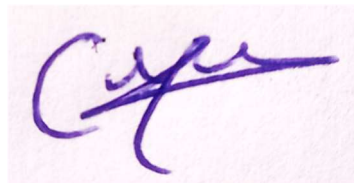
## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENCIDAD

Yo, Ciriana Quispe Quispe identificada con DNI N° 48187755 egresado del Programa de estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, autora del trabajo de Investigación titulada: Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca-Huanta, 2023 , al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 22 de abril de 2024



-----  
Ciriana Quispq Quispe  
DNI N° 48187755



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PÁGINA DEL JURADO.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
DEDICATORIA.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
AGRADECIMIENTO .....	iv
PRESENTACIÓN .....	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENCIDAD .....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS .....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRAC.....	xv
PISI QILLQAY.....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	xvii

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.....	19
1.2. Formulación del problema.....	22
1.2.1. Problema general.....	22
1.2.2. Problemas específicos .....	22
1.3. Justificación e importancia .....	23
1.4. Objetivos.....	26
1.4.1. Objetivo general.....	26
1.4.2. Objetivos específicos .....	26
1.5. Limitación de la Investigación .....	26

### CAPITULO II

#### MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema .....	28
2.2. Bases teóricas .....	32
2.2.1. Los juegos cooperativos .....	32

2.2.2. Importancia de los juegos cooperativos .....	33
2.2.3. Que transmitimos a través de los juegos cooperativos .....	33
2.2.4. Teorías relacionadas a los juegos cooperativos .....	34
2.2.5. Tipos de los juegos cooperativos .....	35
2.2.6. Estrategias sobre los juegos cooperativos .....	37
2.2.7. Dramatización con los juegos cooperativos .....	38
2.2.8. Dimensiones de los juegos cooperativos .....	38
2.2.9. Las relaciones interpersonales post pandemia .....	39
2.2.10. Tipos de relaciones interpersonales.....	40
2.2.11. Importancia de las relaciones interpersonal post pandemia.....	41
2.2.12. Dimensiones de las relaciones interpersonales pos pandemia....	41
2.2.13. Dimensiones consignadas para el presente trabajo de investigación: .....	43
2.3. Definición de términos básicos .....	44
2.4. Hipótesis de la investigación.....	45
2.4.1. Hipótesis general .....	45
2.4.2. Hipótesis específicas .....	45
2.5. Variables de investigación .....	45
2.5.1. Variable Independiente: Juegos cooperativos .....	45
2.5.2. Variable dependiente: Relaciones interpersonales post pandemia...	45
2.6. Matriz de operacionalización de variables .....	47

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1. Tipo y nivel de investigación .....	49
3.1.1. Tipo de investigación .....	49
3.1.2. Nivel de investigación .....	49
3.2. Método de estudio .....	50
3.3. Diseños de investigación .....	50

3.4. Población y muestra .....	51
3.4.1. Población .....	51
3.4.2. Muestra .....	51
3.5. Técnicas de muestreo.....	52
3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos .....	52
3.6.1. Técnicas de recolección de datos .....	52
3.6.2. Instrumentos de recolección de datos.....	53
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos .....	53
3.8. Aspectos éticos de la investigación .....	54

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

4.1. Presentación y descripción de resultados.....	55
4.2. Resultados a nivel inferencial .....	59
4.3. Discusión de resultados .....	65
CONCLUSIONES .....	72
RECOMENDACIONES .....	74
REFERENCIAS .....	75
ANEXOS .....	78

## ÍNDICE DE ANEXOS

- Anexo 1.** RD de Aprobación del Proyecto de Investigación.
- Anexo 2.** RD de Expedito de la Tesis.
- Anexo 3.** RD de Fecha de Sustentación.
- Anexo 4.** RD de Jurados de Sustentación.
- Anexo 5.** Matriz de consistencia
- Anexo 6.** Matriz de Operacionalización de Variables
- Anexo 7.** Matriz de instrumental.
- Anexo 8.** Instrumento de recolección de datos
- Anexo 9.** Validación de instrumentos, juicio de expertos y prueba de confiabilidad.
- Anexo 10.** Prueba de confiabilidad.
- Anexo 11.** Prueba de pre test
- Anexo 12.** Prueba de pos test
- Anexo 13.** Material Experimental
- Anexo 14.** Carta de consentimiento de la autorización de la autoridad de la I.E.
- Anexo 15.** Evidencias fotográficas

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Tabla de la población de estudios de los niños y niñas de la Institución Educativa. N° 429-1/Mx-U Accoscca “Capullitos de Jesús”. Huanta, 2023.....	51
<b>Tabla 2:</b> Tabla de la muestra de estudios de los niños y niñas de la Institución Educativa de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca, Huanta, 2023.....	52
<b>Tabla 3:</b> Técnicas de recolección de datos.....	53
<b>Tabla 4:</b> Instrumentos de recolección de datos.....	53
<b>Tabla 5:</b> Relaciones interpersonales pos pandemia.....	55
<b>Tabla 6:</b> Aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales pos pandemia.....	56
<b>Tabla 7:</b> Aspecto social de las relaciones interpersonales pos pandemia.....	57
<b>Tabla 8:</b> Aspecto afectivo de las relaciones interpersonales pos pandemia.....	58
<b>Tabla 9:</b> Resultado de la prueba de normalidad. Resumen de prueba e rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas.....	59
<b>Tabla 10:</b> Prueba de hipótesis general.....	60
<b>Tabla 11:</b> Resultado de contraste de aspecto comunicativo entre pre y pos test.....	61
<b>Tabla 12:</b> Resultado de contraste de aspecto social entre pre y pos test.....	63
<b>Tabla 13:</b> Resultado de contraste de aspecto afectivo entre pre y pos test.....	64

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Relaciones interpersonales pos pandemia.....	55
<b>Figura 2:</b> Aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales pos pandemia.....	56
<b>Figura 3:</b> Aspecto social de las relaciones interpersonales pos pandemia.....	57
<b>Figura 4:</b> Aspecto afectivo de las relaciones interpersonales pos pandemia.....	58

## RESUMEN

La investigación se realizó con la finalidad de determinar la influencia de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa .N° 429-i/MX-U Accoscca “Capullitos de Jesús”. Huanta, tesis de tipo experimental, de nivel explicativa con diseño causalidad pre experimental; se ha relizado sobre una muestra de estudios de 14 escolares de ambos géneros, para lo cual se empleado un muestreo de tipo no probabilístico, para el proceso de recolección de datos se ha empleado como instrumentos el plan de aplicación basado en sesiones se clase y las fichas de observación en las relaciones interpersonales antes y después. El estudio llevado a cabo en la Institución Educativa "N° 429-i/MX-U Accoscca “Capullitos de Jesús” Sección “A”. Huanta, ha confirmado que juegos cooperativos fortalecen de manera positiva las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas. Los resultados demuestran un avance significativo en los niños y niñas en el aspecto comunicativo, social y afectivo. Estos avances se deben al uso de juegos cooperativos. Para confirmar esta afirmación, hemos realizado un análisis de Wilcoxon Rank, que arrojó un valor de medida Z de -3.557. Este valor indica de manera concluyente que los resultados de la evaluación realizada después de la intervención son significativamente mejores que los obtenidos en la evaluación inicial. Esto se respalda aún más por el nivel de importancia estadística, representado por un valor de  $p=0.000$ . Es importante destacar que este valor de  $p=0.000$  es mucho más bajo que el umbral establecido de  $\alpha=0.05$  ( $p=0.000 < 0.05$ ;  $Z = -3.557$ ).

**Palabras clave.** Juegos cooperativos mejora las relaciones interpersonales post pandemia.

## ABSTRAC

The research was carried out with the purpose of determining the influence of cooperative games in the strengthening of interpersonal relationships after the pandemic in boys and girls of the Educational Institution No. 429-i/MX-U Accoscca "Capullitos de Jesús". Huanta, thesis of experimental type, of explanatory level with pre-experimental causality design; it has been carried out on a study sample of 14 schoolchildren of both genders, for which a non-probabilistic sampling was used, for the data collection process, the application plan based on class sessions and the observation cards on interpersonal relationships before and after were used as instruments. The study carried out in the Educational Institution "N° 429-i/MX-U Accoscca "Capullitos de Jesús" Section "A". Huanta, has confirmed that cooperative games strengthen in a positive way the interpersonal relationships post pandemic in boys and girls. The results show significant progress in the children's communicative, social and affective aspects. These advances are due to the use of cooperative games. To confirm this statement, we performed a Wilcoxon Rank analysis, which yielded a Z-value of -3.557. This value conclusively indicates that the results of the assessment conducted after the intervention are significantly better than those obtained in the initial assessment. This is further supported by the level of statistical significance, represented by a value of  $p=0.000$ . Importantly, this value of  $p=0.000$  is much lower than the established threshold of  $\alpha=0.05$  ( $p=0.000 < 0.05$ ;  $Z = -3.557$ )

**Key words.** cooperative games improve interpersonal relationships post pandemic

## PISI QILLQAY

Kay investigacionqa ruwakurqa Institución Educativa No 429-i/MX-U Accoscca “Capullitos de Jesús” nisqa warmakunapi, yanapanakuy pukllaykunapa influencianta kallpanchanapaq, pandemia qipaman interpersonal nisqa rimanakuykunata kallpanchanapaq. Huanta, tipo experimental, tesis nivel explicativo nisqawan diseño causalidad pre-experimental nisqawan; Chaytaqa ruwarunku huk muestra de estudios nisqapi 14 escuelapi warmakunamanta iskaynin qari warmimanta, chaypaqmi muestreo no probabilístico nisqawan yanapachikunku. Proceso de datos huñunapaqmi, plan de solicitud clasificada nisqa sesiones nisqaman hina, chaynallataqmi hoja de trabajo nisqapas instrumentu hina churasqa kachkan. observación en interpersonal ñawpaq, qhipaman ima rimanakuykuna. Kay yachay ruwasqa Institución Educativa “N° 429-i/MX-U Accoscca “Capullitos de Jesús” Sección “A” nisqapi. Huantaqa takyachirqanmi, yanapanakuy pukllaykunaqa allintam kallpanchan qari warmakunapi, warmi warmakunapipas, pandemia qipaman, runapura rimanakuykunata. Chay ruwasqakunam qawarichin qari warmakunapi, warmi warmakunapipas ancha ñawpaqman puririsqankuta, aspecto comunicativo, social y emocional nisqapi. Kay ñawpariykunaka yanapana pukllaykunata rurashkamantami kan. Kay niyta takyachinapaqqa Wilcoxon Rank analisis nisqatam ruwarqayku, chaymi Z tupuy chanin - 3.557 nisqa kutichimurqa. Kay chaniqa tukukuypiqa qawarichinmi, chay intervencion ruwasqamanta evaluacionpa ruwakuyninqa aswan allin kasqanmanta, qallariy chaninchaypi tarikusqanmantaqa. Kayqa aswanta yanapakun chay nivel de significación estadística nisqawan, chaymi representasqa huk valor  $p=0,000$  nisqawan. Importantemi resaltana kay valor  $p=0,000$  nisqa aswan pisi kasqanmanta umbral establecido  $\alpha=0,05$  nisqamanta ( $p=0,000 < 0,05$ ;  $Z = -3,557$ ).

**Rimaykuna taqyachiq.** Cooperativa pukllaykuna runapura rimanakuykunata kallpachaspa pandemia qipaman

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023”. Se desarrolló con el objetivo de conocer la influencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales post pandemia en los niños de 3,4 y 5 años de edad.

El presente trabajo hace mención del problema por el cual pasan las personas desde la pandemia, es así que muestran deficiencias en sus relaciones interpersonales, no adquieren la competencia social, afectivas y comunicativas por el confinamiento debido al covid 19, por lo cual se han formulado diversas hipótesis con el objetivo de determinar la influencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales post pandemia.

A si mismo Gualdrón da a conocer que durante la pandemia se produjo diferentes crisis sobre todo en la educación llegando a perjudicar a los niños causando a que muchos abandonen los estudios y así perjudicar las relaciones interpersonales.

Por ello se tomará la teoría de Jean Piaget y Vygotsky, donde ambos autores mencionan que el juego cooperativo es muy importante en el desarrollo de las relaciones interpersonales, capacidades sensoriales, cognitivo y en el aprendizaje en los niños.

El primer capítulo, abarcó desde la descripción del problema, la formulación del problema, las hipótesis, los objetivos y la justificación.

En el segundo capítulo, se hace mención sobre los antecedentes, en las cuales abordamos a diversos autores quienes realizaron investigaciones con respecto al problema, como también las bases teóricas de los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales.

En el tercer capítulo, se desarrolló la metodología de la investigación, empezando desde el método de investigación, tipo y nivel de investigación, diseño de la

investigación, población, muestra, técnicas de recolección de datos y, por último, los procedimientos de la investigación.

En el cuarto capítulo, se mostró los resultados de la investigación con relación a la confiabilidad y validez de instrumentos, como también los resultados a nivel descriptivo y a nivel inferencial

Finalmente, con relación a la presente investigación, los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon Rank, permitió concluir que los juegos cooperativos influyen en las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca, sección "A", edad 3,4 y 5 años, Huanta-2023. ha confirmado de manera contundente que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo de las relaciones interpersonales posteriores a la pandemia.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción del problema**

Las consecuencias de la pandemia del COVID 19, llegó a afectar los diferentes estratos sociales, de acuerdo a un estudio de la OMS (2022), los sectores más afectados fueron África Meridional y América Latina y el Caribe, afectando su economía, educación y salud como principales detractores de la crisis generalizada; los sectores más golpeados fueron los países en vías de desarrollo y los países considerado en extrema pobreza como es el caso de Haití. Los seres Humanos no estábamos preparados para entrar en una cuarentena restringida total o por escalas. La pandemia llegó a afectar a la educación por los cierres de los centros educativos y los más perjudicados fueron los estudiantes ya que muchos de ellos no contaban con los materiales tecnológicos necesarios, por lo que dejaron de acceder a la Educación.

Antes de la pandemia del COVID 19 los niños desarrollaban su propio aprendizaje por el mismo hecho de interrelacionarse con sus coetáneos, demostrando cada una de sus habilidades, sin embargo, después de la pandemia dejaron de interrelacionarse con sus compañeros de aula, docentes y otros, limitando a si su propio desarrollo.

En la actualidad podemos decir que después de la pandemia del COVID 19 muchos de los niños quedaron con secuelas y no sabemos si con el tiempo logren superar, desde los diferentes Estados o naciones no existe políticas de mitigación para reducir las secuelas producidos en los niños y niñas, tampoco existen políticas globales para remediar esta problemática, los organismos internacional, prefieren colocar en sus agendas temas económicos que educativos, Una investigación realizada por CELAC (2023) revela que los niños y niñas en América Latina y el Caribe de edades de 3, 4, y 5 años no han desarrollado su autonomía, los niños tienen miedo al no poder acercarse o poder conversar con sus compañeros ya que este tipo de conducta se da mayormente por el encierro que sufrieron durante periodos prolongados sin poder interactuar con los

niños de acuerdo a su edad sumado al impedimento que los propios padres tomaron la decisión por el temor al contagio o las muertes. Según El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF ,2021) hay tasas de estadísticas en incremento a nivel América Latina debido a la pandemia ,afectó el confinamiento social en lo cual se va resaltar los problemas de aprendizaje como la comprensión lectora ya que en los últimos años se dio el incremento del 11.5 % de dificultades que padecen los niños ya que durante la pandemia se pospuso muchas cosas y además se dio el cambio de conducta en los niños , en lo cual los docentes tienen que lidiar con estas dificultades ya que ello se suma las emociones de cada niño.

Marrone (2018) menciona que así mismo se ha considerado la teoría del autor Jhon Bowlby en lo cual va ser referencias a las necesidades de cada individuo para una conexión afectivo de sentirse cuidado para ello se debe crear un vínculo frente a aquellas necesidades ya que normalmente llega a afectar a los niños generando diferentes dificultades en los aspectos en su vida ya sea físico, emocional y cognitivo.

La vuelta de las clases presenciales son los grandes beneficio para aquellos niño que desean seguir estudiando , sin embargo los niños tienen que pasar diferentes desafíos en su educación como el encuentro con sus pares de acuerdo a su edades ,ya que para ellos antes de que empezara la pandemia se les hacía fácil relacionarse, pero ahora se les hace difícil separarse de su padres ya que ellos sienten que les está abandonando en lo cual es necesario que los padres hablen con cada uno de sus hijos y explicarles ya que ellos llegaran a comprender la problemática en la que está atravesando.

Menciona El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF ,2020) que el cierre de los centros educativos se vio interrumpido a finales de abril del 2020 en la que se vio interrumpido la educación en diferentes partes del país casi en un 90% de los estudiantes y los más perjudicados fueron más del 1.500 millones de niños en edad de escolar ya que en la mayoría los más afectados fueron los niños más pobres en la que no pudieron continuar con sus estudios debido a distintos riesgos por ello podemos decir que en la actualidad se ve el retroceso del aprendizaje en los niño ya que tienen dificultades de aprender e interactuar.

El COVID 19 desencadenó una crisis en el aprendizaje y la atención en los niños en la primera etapa de la infancia ya que al menos de 40 millones aproximadamente de niños dejaron de recibir educación debido a los cierres de los distintos centros educativos y las guarderías por el temor a los contagios que se podría dar entre compañeros ya que los primeros días les confinamientos no se veía los problemas pero

con el pasar de los meses la situación se complicó ya que los niños estaban impacientes de salir de sus casas para poder jugar con sus amigos pero se les evitaba por el temor del contagio en la actualidad se enfrentan a los problemas mentales y a los cambios de conducta.

En el Perú hoy en día se ve que los niños tienen distintas dificultades por la pandemia vivida en el año 2020 ya que muchos de ellos fueron afectados de diferente manera ya que la mayor parte fue en la salud mental, al no poder interactuar con sus compañeros ya que se enfrenta al miedo de ser rechazado o ser la burla de sus compañeros.

Según Gualdrón (2021) da a conocer, si los niños no pueden pasar momentos recreativos con otros niños eso quiere decir que otros niños también están en esa misma situación ya que es probable que se vea afectado su aprendizaje, la empática, sus manejos de sus emociones, el desarrollo del lenguaje y la comunicación entre compañeros.

En Ayacucho, después del término en la cuarentena muchos de ellos tuvieron que regresar a los centros educativos con diferentes dificultades en su aprendizaje y la convivencia entre compañeros ya que mayormente los niños aprenden mediante los juegos didácticos que el docente realiza en clase ya sea formando grupos y entre otros, por ello del término de la pandemia se entra a otra era de la post pandemia en la cual se va dar a conocer la problemática que causó en los niños ya que fueron privados de su libertad, en Ayacucho los niños fueron vulnerados debido a esta situación perjudicando el nivel de aprendizaje en cada uno de ellos.

Desde el contexto local podemos mencionar que los niños la Institución Educativa. N°429-1/MX-U Accoscca "Capullitos de Jesús". Huanta. Se observó que la vuelta a clases los niños a la escuela fueron muy complicados debido a que a muchos de ellos les costaba separarse de su padre debido a que pasaron más tiempo con su familia durante la pandemia y hasta algunos lloraban cuando se quedaban solos y no les apetecía ingresar al aula por el miedo, el temor, la desconfianza con las personas que le rodea, ya que podemos decir que en algunos niños tenían una conducta inapropiada en su comportamiento. Por ello es necesario que los niños reciban una atención adecuada para poder desarrollar las expectativas de cada uno que necesita para no tener dificultades, y que tengan una posibilidad para poder relacionarse con sus compañeros o con lo que le rodea a su alrededor mediante el compartimiento en diferentes didácticas para un mejor aprendizaje.

La causa principal durante la pandemia trajo dificultades en los niños en lo cual produjo el retroceso del aprendizaje y la interrelación con sus propios compañeros.

Como consecuencias en la actualidad a nivel mundial muchos de los niños tienen problemas mentales ya que se les hace difícil interactuar en clase ya sea con el docente o con sus propios compañeros debido al encierro y el retroceso del aprendizaje de los niños, la adaptación escolar en la pos pandemia en los niños en lo cual determina los rasgos emocionales en la que manifiestan mediante un entorno.

Para poder solucionar estas dificultades en los niños que fueron afectados durante la pandemia es necesario brindarles una ayuda psicológica en la salud mental que si no es tratado a tiempo esto podría llegar a afectar a lo largo del tiempo con el cambio de la conducta emocional y así mismo se daría la dificultad de aprender e incluso dejando en algunos el abandono en las escuelas por el temor del miedo, por ello es necesario que los docentes estén atentos a cualquier tipo de cambios de conducta en el niño y así mismo se va a llegar a prevenir algunas complicaciones que le aqueja.

El desarrollo de los niños y niñas es muy importante ya que cumple un papel fundamental en todo el ámbito del aprendizaje además con el movimiento del cuerpo permitió la comunicación con otros compañeros produciéndose una interacción entre ellos mismo, el juego no solamente es para divertirse sino por medio de ello posibilita que los niños transmitan sus experiencias mediante sus habilidades que poseen cada uno de ellos.

A partir de la problematización y contextualización del problema, hemos planteado las siguientes preguntas investigativas, que a continuación describimos.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

- ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca, Huanta, 2023?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en el aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca, Huanta, 2023?
- ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en el aspecto social de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución

Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca, Huanta, 2023?

- ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca, Huanta, 2023?

### **1.3. Justificación e importancia**

La presente investigación es importante debido a que los niños y niñas accedieron al desarrollo y mejoramiento de las relaciones interpersonales, a través de juegos cooperativos como metodología innovadora, asimismo el beneficio a los padres de familia es porque el fomento de las relaciones interpersonales trasciende en la vida de los niños y niñas y las familias de la Institución Educativa, las metas de la investigación respondieron al avance del conocimiento de la problemática del aprendizaje de las relaciones interpersonales en los estudiantes, así como sirvió de base para posteriores estudios que se realicen al respecto.

Por otra parte, la investigación fue muy conveniente, porque en la actualidad he observado que los niños tienen problemas de relaciones interpersonales al retornar a las aulas después de la pandemia del COVID 19, por ello en este trabajo de investigación, se aplicó los juegos cooperativos para fortalecer sus relaciones interpersonales. También con este trabajo de investigación, los niños aprendieron a tener una relación recíproca poniéndose en el lugar de sus compañeros, conocer los sentimientos de las personas que los rodean, tener una buena comunicación con su entorno, así desarrollarse y desenvolverse en la sociedad. Así mismo es conveniente, ya que, con el uso de los juegos cooperativos, los niños realizaron actividades con sus compañeros, participando de manera recíproca, buscando un mismo objetivo sin esperar nada a cambio, teniendo una comunicación asertiva, compartiendo sentimientos como alegrías y practicando valores. De esta manera con este trabajo de investigación se fortaleció las relaciones interpersonales a través de los juegos cooperativos.

La ejecución de esta investigación sirvió, para fortalecer las relaciones interpersonales de los niños después de la pandemia del COVID 19, para que de esta manera los niños interactúen con su entorno social de acuerdo a su edad y desarrollo, ya que se ha observado que al retornar a las aulas los niños son poco interactivos, comunicativo, tolerantes y en ocasiones frustrado. Esta investigación tendrá trascendencia en la sociedad, puesto que para la sociedad este tema es nuevo, polémico y con poco conocimiento de los rezagos que causó en las relaciones

interpersonales después pandemia de COVID 19 que duro dos años, en consecuencia, la sociedad no estába preparado para afrontar los distintos problemas que causó el confinamiento a causa COVID 19.

Una de las secuelas más impactantes, es el poco desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños, ya que ellos se encontraban en confinamiento el 2020 y el 2021 salieron de casa pero con algunas restricciones, esos dos años no hubo clase presenciales en las zonas urbanas; en caso de algunas zonas con pocos alumnos inicio las clases presenciales en setiembre, lo cual genero problemas de relaciones interpersonales, puesto que los niños no interactuaban con otros niños o individuos que no sean solo familiares.

Por ello esta investigación profundizo las causas, consecuencias y posibles soluciones a través de juegos cooperativos al problema de las relaciones interpersonales en los niños a causa de la pandemia del COVID 19. Los beneficiados de este trabajo de investigación son los niños y los actores de la educación. Los niños se beneficiaron ya que es el sujeto que está en edad del pleno desarrollo, en formación de su personalidad, de sus competencias, capacidades para así desenvolverse en la sociedad. Por lo tanto, los niños al desarrollar sus relaciones interpersonales de manera satisfactoria serán sujeto activo, dinámico, tolerante, asertivo y muy competente en la sociedad. También las docentes, porque con el presente trabajo de investigación, conocerán y harán uso del juego cooperativo en las actividades de aprendizaje, para así desarrollar más sus relaciones interpersonales de los niños. Los padres de familia, la institución educativa, la provincia y el gobierno, serán beneficiarios de este trabajo de investigación, puesto que tendrá niños interactivos que intercambien sentimientos, experiencias, conocimientos de manera recíproca y competente, para así desenvolverse de manera satisfactoria enfrentándose a distintas situaciones de la vida cotidiana dentro de la sociedad. La proyección social de mi trabajo de investigación es propiciar y establecer el juego cooperativo en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en la institución, de la provincia de Huanta, la región Ayacucho y en todo el Perú, tendrá niños interactivos, con habilidades comunicativas, competentes, cooperativos, asertivos, empáticos; para así tener niños competentes, que en un futuro serán ciudadanos que aporten al desarrollo social del Perú.

Para alcanzar esta proyección se aplicó el juego cooperativo en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales post pandemia; con la finalidad que otros actores de la educación usen como fuente este trabajo de investigación para realizar, proyectos educativos, campañas, talleres; en beneficio de los niños que en la actualidad tienen problemas de relaciones interpersonales. La realización de esta

investigación, ayudo a resolver el problema de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños, puesto que en nuestra coyuntura se está observando en muchas instituciones este problema. Para ello se utilizó los juegos cooperativos, para que de esta manera los niños hagan actividades de diversión con un mismo objetivo, trabajando en equipo, compartiendo sentimientos, jugando complacidos, sin competir por un premio, así ayudaremos a los niños a fortalecer sus relaciones interpersonales, para así tener niños interactivos, participativos, comunicativos, recíprocos, amigables y dinámicos. Para así formar niños con bases integrales para la sociedad.

Con este trabajo de investigación no estoy llenando vacío en el conocimiento, ya que solo apoya teoría del juego cooperativo como recurso para trabajar la socialización. La relación que se obtuvo de las variables apoya a la teoría de juego como un recurso educativo, en las cuales los juegos están siempre presentes en la vida de los niños y han cumplido una función muy importante en la socialización. Por ello la relación del juego cooperativo y las relaciones interpersonales sirve en los niños, para desarrollar su reconocimiento del entorno físico y social, asumiendo los valores propios de la sociedad en que se vive. Puesto que el juego ayuda al niño gastar energía acumulada, la tensión que se forma en ellos, y que no se gastan al cubrir sus necesidades biológicas básicas, al realizar los juegos los niños liberan esa energía que les causa la intolerancia, la frustración, tensión y las bajas relaciones interpersonales; en consecuencia al liberar esas energías a través del juego los niños son cooperativos, solidarios, comunicativos, sociables, cariñosos, con valor, y que vivan en una convivencia mutua entre los actores de la educación. Los comportamientos de las variables si se pueden conocer, para ello se conversó con los padres de familia, así ellos tienen el conocimiento de la investigación que se realizó en los niños, de esta manera los padres de familia me apoyaron a controlar que los niños no participen en actividades que tengan relación con los juegos cooperativos en el tiempo que dure la investigación, de esta manera se controló las variables de estudio.

Con los resultados de mi trabajo de investigación se sabe que el juego cooperativo, recíproco, dinámico permite a los niños acercarse entre sí, a otros grupos y también relacionarse con facilidad a personas desconocidas; fortaleciendo así las relaciones interpersonales, ya que a causa de la pandemia se ha visto afectado este campo de desarrollo en los niños. Por ellos con resultado de este trabajo de investigación los niños son sociables, donde todos juegan en aula con la participación de todos sin sobrar a nadie, donde todos los niños participan respetando, escuchando y poniéndose en el lugar de sus compañeros sin competir, ayudándose entre sí y generando lazos de amistad. En este trabajo de investigación se utilizó la técnica de la

observación, para ellos se construirá los instrumentos de guía de observación, lista de cotejo y cuaderno de campo.

La investigación que estoy realizando sirve para apoyar el concepto, los juegos como la acción de divertirse, es una condición, una predisposición que tienen los seres humanos con respecto a la vida, los juegos son una forma de vida, un recurso que permite y facilita la relación con las personas en diferentes escenarios, conformado por actividades imaginarias, de juego, de azar, de expresión cultural y artística. Estas actividades complementan el desarrollo de las personas, les brinda un mejor horizonte y les facilita la cotidianidad en armonía con los demás individuos (Posso, Sepúlveda, Navarro & Laguna, 2015).

En este concepto habla que los juegos son recursos muy importantes en la vida de los niños, por ello es una herramienta fundamental en el desarrollo social, para así facilitar las relaciones interpersonales con los demás niños.

#### **1.4. Objetivos**

##### **1.4.1. Objetivo general**

- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023.

##### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023.
- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el aspecto social de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023.
- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca, Huanta, 2023.

#### **1.5. Limitación de la Investigación**

Una de las limitaciones en el presente estudio se relaciona con la construcción de las bases teóricas. La escasez de información validada acorde con el método científico generó dificultades para fundamentar adecuadamente la investigación, dado

que predominan especulaciones en lugar de investigaciones. Además, la búsqueda de antecedentes se vio restringida por la falta de estudios específicos sobre las relaciones interpersonales en el contexto post pandemia, lo que limitó la contextualización y comparación con investigaciones previas durante la pandemia. Otra dificultad fue, el procesamiento de la información inferencial que se vio obstaculizado por la diversidad de estadígrafos presentes en el estudio, lo que dificultó la interpretación y el análisis de los resultados, para fundamentar el empleo del estadístico. Por último, nuestros limitantes están relacionadas a las restricciones logísticas y de recursos, afectando la implementación y el seguimiento adecuados de la intervención, lo que a su vez limitó la interpretación y la aplicación de resultados más certeros. Estas limitaciones en conjunto resaltan la necesidad de abordar con cautela las conclusiones derivadas de este estudio y sugieren conclusiones para futuras investigaciones que aborden estas deficiencias metodológicas.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 2.1. Antecedentes del problema

##### Nivel internacional

Palacio y Garzón (2021) presenta como trabajo la tesis que lleva por título “La lúdica como instrumento mediador de la gestión emocional en primera infancia” El objetivo principal de la tesis es fortalecer la gestión emocional de niños y niñas de 4 años de edad, estudiantes de grado jardín del colegio El Libertador IED, sede B; en la ciudad de Bogotá. La investigación fue de enfoque cualitativo, la muestra para el presente proyecto de investigación está conformada por 10 niños y 15 niñas de grado jardín de la institución El Libertador IED sede B, jornada mañana; en edades de 4 y 5 años, para un total de 25 estudiantes. Asimismo, como herramienta de estudio se usó el método de investigación acción, el cual contiene cuatro fases esenciales denominadas: preparatoria, trabajo de campo, analítica e informativa. El investigador llega a las siguientes conclusiones: la lúdica, en sus diferentes expresiones permite la socialización natural de los niños y las niñas, a través del juego, aprenden, se conocen a sí mismos, se relacionan con los demás y con su entorno, con estas actividades lúdicas también aprenden a expresarse y comunicar sus emociones.

Cadenas (2021) en el trabajo de tesis que lleva por título “Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial” La tesis tuvo como objetivo esencial de proponer juegos educativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años. La investigación fue de enfoque mixto, en el presente trabajo la población del estudio realizado se tomó aproximadamente 40 documentos que fueron publicados entre los años 2015-2020 referente a las habilidades sociales en niños del nivel inicial y como muestra se seleccionó 12 documentos de los mismos, además es preciso recalcar que como beneficiarios del estudio se tomó en cuenta a los niños de cuatro años de edad, designados mediante un muestreo no probabilístico de tipo accidental. En la

investigación se emplearon el proceso de la técnica del análisis documental teniendo como instrumentos de recolección de datos a la ficha de análisis de contenido. El investigador llega a las siguientes conclusiones: afirma que la aplicación de programas como la elaborada, logra en los niños elevar el nivel de desarrollo de sus habilidades en aquellos indicadores correspondientes a saludar, pedir y hacer favores, prestar ayuda, cooperar, compartir, expresar emociones, etc., mejorando tanto su rendimiento escolar como los comportamientos mostrados en casa y en la sociedad.

Sánchez (2021) La tesis tiene como título “Efectos de la pandemia del COVID-19 en la socialización infantil y el juego” El objetivo esencial de la tesis es analizar cómo la pandemia del Covid-19 ha repercutido en la población infantil con edades comprendidas entre los 3 y los 6 años, así como averiguar los efectos que ésta ha tenido sobre el juego, la socialización y el desarrollo de habilidades sociales básicas. La investigación fue de enfoque mixto, en el presente trabajo el estudio y posterior análisis se centra principalmente en un grupo clase de segundo de Educación Infantil formado por catorce alumnos. Para la recolección de datos se usó en el aspecto cualitativo la observación directa, los cuadernos de campo del Práctica I y cuaderno de campo II, asimismo en el aspecto cuantitativo cuestionarios en Google Drive. El investigador llega a las siguientes conclusiones: los padres dicen no haber percibido que la crisis sanitaria haya repercutido al estado de ánimo de sus hijos, en cambio uno de los aspectos que sí ha sufrido un mayor nivel de afectación tras la pandemia han sido las habilidades sociales. En el confinamiento la población infantil no ha tenido la oportunidad de interactuar con su grupo de iguales, lo cual ha provocado un “parón” en la adquisición y puesta en práctica de habilidades sociales como la comunicación, la empatía, la cooperación o el autocontrol.

### **Nivel nacional**

Cernaque y Montalvo (2021) el trabajo de tesis que lleva por título “Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales afectada por COVID 19 en niños de 5 años de la IE 11024, Chiclayo” La tesis tuvo como objetivo esencial de proponer estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de las Habilidades sociales afectada por COVID-19 en niños de 5 años de la IE 11024, Chiclayo. La investigación fue de enfoque mixto, en la presente investigación se estimó una población de 95 estudiantes del nivel inicial, cuya muestra por conveniencia fue de 25 estudiantes de 5 años de edad. Para la recolección de datos se aplicó como instrumento un cuestionario validado por juicio de expertos y el Alpha de Cronbach. El investigador llega a las siguientes conclusiones: los estudiantes no se relacionan ni interactúan entre compañeros, no expresan sus emociones, ni manifiestan sus intereses y necesidades, ante esta carencia del Nivel de

habilidades Sociales en los niños, se realiza la propuesta, amparada por las teorías de Piaget, Bandura y Vygotsky.

Reyes (2021) en el trabajo de investigación que lleva por título “Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial” la investigación tuvo como objetivo esencial la de proponer juegos educativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años. Tesis de enfoque cuantitativo. La población empleada para este estudio fueron 40 documentos relacionados al campo educativo, de la cuales la muestra fueron 12 documentos seleccionados. En la investigación el investigador uso como técnica Análisis documental con el instrumento ficha de análisis de contenido, el tesista llego a las siguientes conclusiones: La aplicación de programas de juegos cooperativos, logra desarrollar las habilidades sociales en niños, así como a cooperar, compartir, expresar emociones.

Ríos (2020) la tesis lleva como título “Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocos 2020” La tesis tuvo como objetivo esencial de demostrar que el programa de actividades lúdicas permite el desarrollo de habilidades sociales de los niños. La investigación fue de enfoque cuantitativo, la muestra estuvo constituida por 19 niños del aula de 5 años, el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, que fue adecuada para evaluar tres habilidades como escuchar, dar las gracias y reconocer y valorar a los demás. El investigador llega a las siguientes conclusiones: la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuye a la formación y desarrollo de las habilidades sociales de los niños permitiendo su desarrollo personal.

Espino (2021) en el trabajo de investigación que lleva por título “Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa N° 323-Ferreñafe” la investigación tuvo como objetivo esencial la de proponer un programa de juegos cooperativos, para mejorar las habilidades sociales en los niños de cinco años. Tesis de metodología cuantitativo. La población empleada para este estudio fue de 112 entre varones y mujeres de 3, 4 y de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 323 Corazón de María Caserío la Zaranda, de la cuales la muestra fueron niños de cinco años. En la investigación el investigador uso como técnica la observación con el instrumento del cuestionario, el tesista llego a las siguientes conclusiones: La mayoría de niños de cinco años se encuentra en la categoría regular con un 57.89%, en la dimensión Habilidades básicas se encuentra aún por mejorar. (Tabla 1). Respecto a la dimensión Hacer amigos y amigas la mayoría de niños de cinco años se encuentra en la categoría regular con un 36.84%, de igual manera los niños

deben mejorar en esta dimensión y poder tener la confianza de sí mismo para poder relacionarse con los demás. (Tabla 2) La dimensión conversaciones la mayoría de niños de cinco años se encuentra en la categoría regular (52.63%) encontrándose en un nivel que ni rechaza ni acepta por la cual se debe mejorar. (Tabla 3). Respecto a la dimensión Sentimientos, emociones la mayoría de niños de cinco años se encuentra en la categoría regular con un 52.63%. (Tabla 4) Los resultados obtenidos respecto a la dimensión solución de problemas la mayoría de niños de cinco años se encuentra en la categoría regular con un 63.16%. (Tabla 5). La dimensión solución de problemas la mayoría de niños de cinco años se encuentra en la categoría regular (42.11%), se encuentra aún por mejorar. (Tabla 6). Por último, el nivel de la variable Habilidades sociales la mayoría de niños de cinco años se encuentra en la categoría regular con un 57.89%, se relaciona con las dimensiones de estudio de igual manera debe ser mejorada con la ayuda de las estrategias con los docentes.

### **Nivel regional**

Ayala, (2018) en el trabajo de investigación que lleva por título “Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui” Ayacucho - 2016”, la investigación tuvo como objetivo esencial conocer la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años. Tesis de enfoque cuantitativo. La población y muestra empleada para este estudio fueron 21 niños de 5 años de edad, sección “verde”. En la investigación el investigador uso como técnica observación con el instrumento ficha de observación, los llegando a las siguientes conclusiones: Los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon permiten concluir que la aplicación de los juegos cooperativos influye en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”. De acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon se puede concluir que los juegos cooperativos influyen en las primeras habilidades sociales.

Escobar (2020) en el trabajo de investigación lleva como título “Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho” La tesis tuvo como objetivo fundamental de determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia” M/Mx-P de Coracora. La investigación fue de enfoque mixto, el presente estudio tiene una población conformada por 42 niños (2° “A” y “B”) siendo la muestra 19 de ellos pertenecientes al 2° “A” de la referida institución educativa. El método de procesamiento de datos que se ha empleado es la estadística descriptiva e

inferencial. El investigador llega a las siguientes conclusiones: podemos decir que la actividad lúdica como estrategia didáctica ha influido significativamente en la mejora de la socialización de los alumnos, así podemos ver la tabla 10 que se halla un valor de T calculado = 7,55 que es mayor al valor T tabla = 1.734 que permite afirmar que el desarrollo de la socialización de los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, se debe aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Los juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos son recreativos que se aplican normalmente en los niños para desarrollar cada una de sus habilidades y posibilitan el aprendizaje ya que van a llegar a estimular aprendizajes, así mismo se les va ser fácil interactuar y coordinar entre ellos mismo este juego de coordinación no solo es de querer sino es de poder disfrutar cada momento de su etapa.

Según Venegas Rubiales, & García Orteaga (2018) "Los juegos cooperativos son recreativos en la que va permitir liberar energía en los niños mediante la destreza en lo físico y mental además ayuda al desarrollo en su aprendizaje de cada uno de ellos".

"El juego constituye una forma agradable de obtener la participación en los niños para su mejor desarrollando así mismo implica también en el desarrollo de la educación mediante las experiencias, las motivaciones hasta llegar a un objetivo definido" (Ramírez et al, 2011)

Así mismo afirma Omeñaca (2002):

Con los juegos cooperativos se llegan a dar procesos de creatividad en base a la solidaridad y de cooperación en la que va ser importante en el desarrollo del niño mediante la responsabilidad, el compromiso, el aprendizaje y las diferentes experiencias ya sea individual o grupal ya que la mayor parte se va aplicar por el docente durante la clase para llegar a obtener mejores resultados a la vez este tipo de juego ayuda a fomentar los valores para un buen proceso durante su desarrollo en el niño .

Que los juegos son el desarrollo de las habilidades y divertidas ya que cada uno de los niños lo podría utilizar para su creatividad para mejorar su acercamiento con sus compañeros y compartir gratos momentos.

### **2.2.2. Importancia de los juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos son muy importantes ya que se basa en el desarrollo de cada una de sus capacidades en su aprendizaje y a convivir con sus propios compañeros.

Jares (1992) menciona “la gran importancia que puede llegar a desarrollar mediante los juegos en los niños ya que va tener un fin para que pueda desenvolverse con sus compañeros mediante las exploraciones y la creatividad”

Según Mercado (2009) expresa que:

Los juegos cooperativos son muy importantes debido a su creatividad, las diversiones y las satisfacciones de cada uno de los niños ya que es un trabajo en equipo, mayormente se va dar la participación de todos mediante la comunicación así mismo demuestran las habilidades que tienen cada uno de ellos.

Según Carranza (1996) precisa que:

El juego tomo un papel muy importante en mundo educativo basada en la enseñanza, el aprendizaje y los valores ya que con los juegos se busca la competitividad la diversión mediante las participaciones de todos así mismo se da la convivencia entre ellos mismo.

Mediante los juegos el niño va llega desarrollar distinticas capacidades intelectuales asimismo resolver las dificultades que se pueda tener y en algunos casos el docente va guía mediante las clases didácticas y para el mejor desenvolviendo de cada niño. (Minerva, 2002).

Ya que mediante el juego muchos niños pueden llegar a relacionar con sus pares ya que se desarrollan distintas actividades en la va favorecer el desenvolviendo, la comunicación y la confianza que van a llegar a tener en cada uno de los jugadores.

### **2.2.3. Que trasmitimos a través de los juegos cooperativos**

Mediante este juego cooperativo se transmitir la participación de cada niño así mismo la coordinación la confianza y respeto, los valores las formas de convivir con cada uno de ellos

Cerdas (2013) promueve que “mediante el juego cooperativo se da el aprendizaje, la participación, la relación con su entorno, la empatía, el respeto, la convivencia y la ayuda mutua por ello es necesario apoyar a los niños mediante estas actividades recreativas”

Arranz (1993) señala que: “En los juegos todos debemos participar y divertirnos sin excluir a nadie ni amenazar y ni discriminar ya que se busca un mejor momento para poder disfrutar asimismo conocernos entre nosotros manteniendo siempre el respeto sobre todo”

Podemos decir que gracias a estos juegos cooperativos podemos llegar a compartir gratos momentos ya sea en el jardín o en familia, la cuestión es que todos lleguemos a participar a divertirnos ya que eso hace más la unión y así mismo podemos conocer más a las personas mediante los comportamientos y la manera como se van a desenvolver con el resto de las personas.

#### **2.2.4. Teorías relacionadas a los juegos cooperativos**

Para Groos (1902), el juego es un método investigativo en la cual se basa en:

El desarrollo del pensamiento y la creatividad a la vez está basada en los estudio de Darwin en que él va indicar que las especies se adaptan al medio es por ello el juego nos prepara para la vida asimismo va contribuir para el desarrollo de las capacidades en la preparación de los niños y durante la etapas de la vida en la que podemos mencionar algunos juegos como el gato jugando con el ovillo en lo cual se aprenderá como se debe cazar ratones o jugando con las manos asimismo va decir que es parte de la naturaleza el juego en para que servir para el buen desarrollo de las actividades mediante sus habilidades ya mediante el juego más adelante el niño ya va tener con se pueda defender cuando sea adulto en lo cual esto no va quedar ahí sino va ir de generación en generación en lo cual se va enseñar durante su aprendizaje.

#### **Teoría Piagetiana:**

Jean Piaget (1956) defiende que:

El juego forma parte de la inteligencia en los niños mediante sus desarrollo y su etapa en la que se da las distintas capacidades sensoriales en él nos ayuda en el aprendizaje y la manera para desenvolvemos ya que Piaget hace mención a las fases del juegos en que consiste la evolución del pensamiento humano como el juego simple de ejercicio el símbolo y el reglado en se desarrolló como juegos ficticios o juegos grupales en lo cual se basa en la creatividad de cada niño para poder tener un buen desarrollo cognitivo y esto se va dar en cuatro etapa como la sensomotriz esto se da desde el momento que nacemos hasta los dos años la etapa pre operativa desde los 2 a 6 años , la etapa operativa de 6 a 11 y la etapa de pensamiento de 11 años en los sucesivos ya que mediante estas

etapas el niño tiene la capacidad de entender ,pensar y aprender sobre las cosas que están a su alrededor así mismo la manipulación de los objeto en base a la exploraciones ya gracias a ellos son niños son más despierto o experimentados por que están desarrollando al máximo sus habilidades como los juegos los dibujos y la imaginación ya que mediante estas capacidades los niños hoy en día son más despierto en la que pueden llegar a determinar los objeto de una manera rápida, a partir de los 12 años la personas entran a un proceso de pensar y a razonar sobre las cosas porque es una etapa de madurez y de cambios físicos y psicológicos en lo cual van adquiriendo mejores conocimientos para explorar el mundo .

### **Teoría Vigotskyana**

Según Vigotsky (1924):

Da a conocer que con los juegos surgen las necesidad de estar en contacto con las personas por ello va existir dos líneas de cambios evolutivos en la uno va depender de la biología en la percepción de la especie y el otro es la organización cultural propia mediante estas actividades los niños pueden lograr adquirir diferentes capacidades, sin embargo en algunos casos los niños van a llegar a utilizar su imaginación con los objetos explorados así mismo se va dar mejor desarrollo en su aprendizaje.

#### **2.2.5. Tipos de los juegos cooperativos**

Son modelo en la que las personas puedan realizar diferentes tipos de estructura en el juego y así mismo las interpretaciones de cada integrante. Según Paredes (2004) afirmó que los juegos cooperativos son educativos ya que contiene didácticas para el buen desarrollo de los niños así mismo tienes buena estructura para un buen aprendizaje. Así mismo la autora también menciona los diferentes tipos que se desarrollan mediante el juego cooperativo como:

**Descripción del Juego.** Es la presentación como realmente se va llegar a desarrollar la didáctica así mismo va permitir entrar en contacto con las demás personas.

##### **a) Conocimiento**

Mediante los juegos permite a que los participantes entren en confianza entre sí mismo, al igual va desarrollando la capacidad mediante los conocimientos que se va llegar a obtener.

##### **b) Confiable**

Los juegos son los ejercicios físicos en lo cual se va llegar a trabajar en equipo promoviendo la unión, la comprensión y el respeto en la podemos mencionar un ejemplo hay juegos que se va necesitar todo el apoyo de su grupo donde va estar en la cual se va necesitar la creatividad o la habilidad de cada participante.

### **c) Comunicación**

Es importante para el juego, la comunicación es la base principal en la que se requiere de cada participante, para el desarrollo y una adecuada participación ya sea durante y después.

### **d) Resolución de Conflictos**

Hay juego donde se llegan a formar conflictos entre participantes es por ello que la solución de los problemas es mediante la comunicación de una forma adecuada y así mismo llegar a una comprensión entre ambos equipos.

### **e) Relajación**

Mediante el juego se llega a liberar energía en lo cual hace que las personas estimulen su desarrollo emocional ya que el juego, juegan un papel importante en nuestra vida ya que nos ayuda a desarrollar diferentes habilidades así mismo a convivir con las diferentes personas que nos rodean.

**Los Juegos de Relajación Imparte Diversas Actividades.** El juego establece conexiones entre los participantes a si mismo llegar a fortalecer el lazo, el conocimiento y la empatía.

Es por ello que debemos saber cada uno de estos tipos de juegos para poner en prácticas y así mismo llegar a disfrutar con las personas con quien se va llegar a jugar por cual mencionar que al momento de jugar se debe impartir la comunicación, respeto, la empatía, la honestidad y aquí es la cuestión que todos lleguemos a participar no importar quien gane o pierda.

Para Piaget esto son evolutivos en la que va ayudar a que los niños se puedan desenvolverse con su entorno mediante la creatividad, la imaginación y la exploración ya que estos se dan en cada etapa y su proceso paso a paso.

### **a) Juegos Funcionales**

Son juegos de ejercicio mental y sensorial en lo cual va permitir que el niño recuerde cada objeto, asimismo se va da la exploración y manipulación en cada objeto con tal de poder aprende o reconocer ya que esto tienen un proceso.

### **b) Juegos Simbólicos**

Consiste en reemplazar los objetos en base a la imaginación en la que podemos mencionar la casa de cartón podría ser una casa o el tubo como si fuere cañón como el balde podría ser un bombo en la que este juego se basa en la imaginación así mismo en compartir gratos momentos con los amigos mediante estas habilidades.

### **c) Juegos reglados**

Se da entre los 6 y 12 años mediante este juego permiten que los niños puedan interaccionar entre ellos mismo en la que a la vez se va desarrollar las habilidades en lo cual va permitir entender sobre el juego sin embargo tenemos que cumplir las reglas del juego así se da el desarrollando de cada niño ya que en la etapa de 3 a 4 años los niños se guían por las reglas esperan turno ,en cambio en los niños de 6 años ya pueden llegar a jugar ajedrez respetando las reglas que se pide y a medida que vean desarrollando cada una de estas habilidades van evolucionando en su aprendizaje en lo cual ya pueden llegar a saber dónde se están equivocando y poder corregirlo es decir estas etapas son un proceso en lo cual es a base de las experiencias que cada uno va tener por ello es necesario que los adultos acompañándolos durante el juego para enseñarles y guiándolos cuales son las reglas en la que se deben respetar y así mismo de esa forma creamos un lazo entre padre e hijo en lo cual lo más importante los valores que se les va enseñar con el saber perder o ganar en cual se tienes que saber controlar las emociones ya que en la vida nada es perfecta ya que uno aprende de los errores que se comete.

#### **2.2.6. Estrategias sobre los juegos cooperativos**

Las estrategias ayudan a desarrollar el aprendizaje mediante la estimulación de los niños así mismo se requiere la mayor participación de cada uno ellos mediante la comunicación ya que importante pertenecer a un grupo en cual se va dar las diferentes capacidades de cada niños en base a sus habilidades y el beneficio que puede llegar a tener mediante los juegos se desarrolla el aprendizaje ya que no solo nos va permitir el desarrollando del niño en sus dificultades pues sino en su habilidades (Minerva, 2002).

Valle (2012) menciona que:

Las estrategias cooperativas ayuda al aprendizaje de los niños durante sus etapa de la infancia así mismo mediante este se desarrolló diferentes investigación ya que es un proceso cuantitativo en la mayor parte es permitiendo el desenvolvimiento de los niños adquiriendo mejores conocimientos ya que en algunos caso se ha visto que los padres no sabes los beneficios que pueden llegar a darse mediante los trabajos grupales y elaboraditos ya que va influir en

su formación de cada niño así mismo se ha visto que algunos docentes no llegan a elaborar estos juegos en los niños y que esto podría dificultar en el desenvolvimiento de cada uno de ellos y a sus habilidades.

Las estrategias mediante el juego es que todos lleguen a participar sin discriminación a nada ya este desarrolla el aprendizaje cognitivo así mismo influye la formación de cada niño en base a sus habilidades que poseen y el compartimiento con sus compañeros, mediante las estrategias en la que va motivar a los docentes que busquen más dinámicas para que desarrolle durante las clases.

### **2.2.7. Dramatización con los juegos cooperativos**

Según Apaza (2020) menciona que:

La dramatización de los juegos son actividades donde los niños demuestras cada una de sus habilidades así mismo reflejan la realidad donde viven y reflejan mediante el aprendizaje como los cuentos los juegos así mismo se busca la creatividad con la utilización de algunos materiales en la se va dar la experimentación y la imaginación. La dramatización en los juegos son un proceso en base a la creatividad de los niños y también el manejo de las técnicas como la del lenguaje y diversas habilidades que se van a llegar a utilizar para un mejor manejo de las capacidades en cada niño, así mismo son juegos que van a requerir de mucho trabajo grupal formando la ayuda en base a la empatía.

### **2.2.8. Dimensiones de los juegos cooperativos**

Según Orlick (1996) menciona que:

Los juegos cooperativos son componentes para un mejor desenvolviendo así mismo es compartimiento y creatividad en la que se necesitar la participación de todos los participantes, mediante ello se dan la comunicación generando la relación o lazos entre ellos mismos así mismo se van a dar diferentes dimensiones para un buen desarrollo para el aprendizaje.

#### **a) Dimensión Cooperación**

Es la caracterización para el desarrollo o el desenvolviendo de la destreza para las actividades y las dificultades en la que se podría llegar a presentar de forma grupal en que se va generar las interrelaciones durante el juego así mismo se va desarrollar las capacidades para poder socializarnos entre nosotros mismo ya sea con el juego o con nuestros propios compañeros por ellos se necesitar una buena organización.

#### **b) Dimensión Participación**

Dentro del contexto este tipo de juego va tener una finalidad de valorar las habilidades de cada participante que posee ya que la forma de participar en el juego es grupal o colectivo se basa en la búsqueda de dar soluciones o alternativas así mismo se generar la socialización, el compartimiento de ideas y la confianza.

### **c) Dimensión Diversión**

Los juegos cooperativos son prácticas en la que genera muchos beneficios como la didáctica para el buen desarrollo de las personas y la conexión ante la sociedad como en la escuela.

### **2.2.9. Las relaciones interpersonales post pandemia**

#### **Conceptos de las relaciones interpersonales en la post pandemia**

Las relaciones interpersonales crean vínculos a través de la sociedad mediante las personas que nos rodea ya sea mediante las emociones, las actividades en lo cual se da en la familia con los amigos y en las escuelas ya que se tiene diferentes formas de poder comunicarnos. Relacionarse con las demás personas después de la pandemia y haber estado encerrados durante 2 años se va ser dificultoso interrelacionar con nosotros mismo ya que muchos han quedado con secuela afectando en su salud mental.

Barceló (2008) señalo que “son habilidades en el ser humano es muy importante para poder relacionarse mediante la comunicación con las personas que les rodean además se llega a compartir muchas experiencias ya que va ser un proceso de relación”

Según Gualdrón (2021) da a conocer que durante la pandemia se produjo diferentes crisis sobre todo en la educación llegando a perjudicar a los niños causando a que muchos abandonen los estudios así mismo las interrelaciones entre compañeros se pospuso debido a las propagaciones de los contagios ya que con el pasar de los años la educación se empezó a normalizar, pero tuvo consecuencia debido a que mucho de los niño tenía distintas dificultades para tener una amistad o dialogar.

Las relaciones interpersonales es un lazo en que todos tenemos compartir y comunicarnos de una manera adecuada pero lamentablemente esto se perdió debido a la pandemia llegando a afectar a miles de personas y estar incomunicadas así mismo esto trajo diferentes consecuencias en cada de ellas, mencionar el retroceso del aprendizaje, dificultades para volver a relacionarnos, dificultades para retorno de las clases, mayor apego a los padres y la salud mental que hasta ahora se está viviendo.

#### **Características de las relaciones interpersonales**

Va depender de cada uno para relacionarse al mundo social con distintas personas ya que es un proceso o una etapa que empieza desde la infancia.

Juantá (2018) menciona que “las características son necesarias para las relaciones interpersonales ya sea en lo profesional o en tu vida cotidiana para poder desenvolvernos ante la sociedad y así mismo nos ayuda a organizar mejor”

Quispe & Yalli (2018) comentan que:

Las relaciones interpersonales son una conexión entre sí en la mayoría se va dar en la sociedad de forma abstracta y virtualizada con las relaciones se van a llegar a generar lazos muy importantes mediante la comunicación y el diálogo que mayormente hace que nos desenvolvamos más para prevenir algunas cosas que podrían llegar a suceder estas relaciones interpersonales hacen que nos relacionemos más con las personas ya sea en la escuela, en el trabajo y hasta en la propia familia.

### **2.2.10. Tipos de relaciones interpersonales**

Espinoza (2010) expresa que las relaciones se dividen en:

#### **a) Positivas**

Es la confianza donde se da en la familia o en las amistades donde se logra las organizaciones sociales ya sean grupos grandes o pequeñas la cuestión es que los que forman parte del equipo se sienta cómodos interactuando y compartiendo diferentes opiniones con la finalidad de que todos participen activamente ya que siempre debe primar la equidad la igualdad y el respeto.

#### **b) Negativas**

Esto se va dar cuando en un grupo prevalecen las rivalidades los resentimientos generando incomodidad a las demás personas que están en el grupo causando, la inseguridad, el enojo y las enemistades en la que conlleva el cambio de las conductas alteraciones en el área cognitiva en otros casos también se podría dar por la desatención, falta de memoria, la baja autoestima, pérdida de valores y las pérdidas económicas.

El autor lo que nos a conocer sobre estos tipos de relaciones en la podría conllevar a tener una comunicación o la enemistad por es necesario conocer con tipo de personas nos vamos a relacionar en la se podemos mencionar cuando se dio la pandemia muchos de nosotros tuvimos que alejarnos de nuestras amistades debía a las intensidades de contagios por las vías respiratorias ya que muchos llegaron a morir

por ello tuvimos que restringir estos tipos de conexiones sociales sin embargo con el pasar de la pandemia muchos de nosotros no volvimos hacer las mismas personas por temor del miedo, hoy en día sigue primando en la sociedad.

### ***2.2.11. Importancia de las relaciones interpersonal post pandemia***

Las relaciones interpersonales son necesarias para el desarrollo en el ser humano para interactuar y socializarse. en la pandemia se tuvo que restringir estos tipos de relación con las demás personas debido a muchos contagios, pero cuando termino la pandemia se tuvo dificultad para interactuar con las personas mayormente se daba por miedo.

La importancia de las relaciones interpersonales, donde se va llegar a experimentar diferentes conductas según Jiménez & Pantoja (2007) da a conocer que las relaciones se pueden llegar a desarrollar por distintos medios no solamente de forma concreta sino también podemos interactuar a través de las redes sociales ya que hoy en día la tecnología ha ido avanzando al igual se han modificado la manera de socializarnos.

Las relaciones son importantes ya que nos ayudan a interactuar, dialogar con otras personas así mismo se llega a conocer diferentes tipos de personas ya que hoy en día se ha visto muchas dificultades que poseen cada persona debido a la pandemia ya durante dos años estuvimos en confinamiento en la se perdió la comunicación de forma presencial por ello muchos recurrieron a las redes sociales como la virtualidad para seguir interactuando a través de ella ,después de la culminación de la pandemia no fue hacer normal ya que tuvo un proceso para volvernos a reencontramos con las personas y volver a nuestra antigua forma de vida.

### ***2.2.12. Dimensiones de las relaciones interpersonales pos pandemia***

Según Quispe & Yalli (2018) da a conocer las siguientes dimensiones

#### **a) Habilidades de interacción social**

Estas habilidades básicas para las interacciones puede llegar afectar a largo plazo como se ha vivido en el tiempo de pandemia en donde todos teníamos que aislarnos por el temor a los contagios ya que antes de que empezara la pandemia las interacciones sociales ya eran costumbres donde la mayoría de la personas se reunían para conversar mediante cambios de ideas o dar solución a un problema esto llega a tener un proceso de desarrollo mediante las habilidades que posee cada ser humano por ello se va necesario utilizar un lenguaje apropiado y la educación a base de respeto

### **b) Habilidad para Cooperar**

Son dominados conjuntos y esfuerzo en donde se va tener que realizar el trabajo de forma colectiva con el objetivo de alcanzar alguna meta en lo cual se basa en trabajar en equipo al igual las distribuciones de responsabilidades por iguales , la cooperación es aplicado para poder relacionarnos con las demás personas para llevar a cabo distintas actividades en el que llega a involucrar para fomentar el trabajo mutuo ya que esto nos va servir para que nosotros nos desenvolvamos en la sociedad ya sea en campo laboral, económico, político entre otros ya que fundamental para la vida.

### **c) Habilidades relacionadas a las emocionales**

Se desarrollan en base al profesionalismo y para nuestra vida personal ya que va ser importante las interrelaciones con otras personas ya que nos ayuda a desenvolvernos con personas mediante nuestras habilidades en la que ayuda a comprender nuestras emociones por ello es necesario no dejarnos llevar por las iras, celos, la envidia y la cólera ya que son emociones negativas y no nos lleva a nada bueno.

### **d) Habilidades de Autoafirmación**

Es la seguridad que se va tener mediante su opinión así mismo se busca las formas de las expresiones adecuadas, el comportamiento y el respeto hacia la otra personases, es decir hablar o dialogar con nuestra forma de pensar.

Para el caso de nuestro trabajo de investigación vi por conveniente considerar las siguientes dimensiones de acuerdo a:

López (1998), citado por Puga (2008, p. 29) “es la competencia social necesaria para desenvolverse satisfactoriamente entre sus pares, es necesaria una historia de vínculos tempranos saludables”.

Según Flores (2013) “son las relaciones que establecemos, con diferentes personas, (...). Desde que una persona nace hasta que muere está en constante interacción con los demás y mediante estas relaciones que establece se desarrolla como individuo y como ser social” (p. 44).

Por su parte, Puga (2008), sobre el tema, señala que:

Los niños aprenden desde el momento en que se inicia la vida. aprenden a hablar, a caminar, a distinguir entre lo que pueden y no pueden hacer, y también aprenden a expresar sus emociones, a buscar la compañía de otros y a relacionarse con su ambiente. Cada gesto, actitud y comportamiento es

registrado para luego formar su propio modo de ser, de acuerdo a las escenas más cotidianas de su vida. (...)” (p. 4).

Además, “las relaciones de la infancia temprana son las que proveen el soporte necesario para introducir al niño en el mundo de los pares, y estas a la vez, proveen la experiencia necesaria para involucrarse en relaciones más complejas y extensas” (p. 5).

### **2.2.13. Dimensiones consignadas para el presente trabajo de investigación:**

#### **a) Competencias comunicativas:**

Rangel (1977) afirma “que: La sociedad actual demanda con urgencia, individuos capaces de expresar con claridad sus opiniones frente a los cambios y frente a las alternativas necesarias para el progreso y bienestar del mundo en que viven” (p.7).

Para Viñas (2004, citado por De Souza, 2012), “el recurso fundamental que tienen los educadores, su influencia esencial está en el tipo de comunicación que se establece con los alumnos y alumnas”(p.11). Asimismo, “la comunicación es el valor más significativo que tiene el profesorado respecto al aprendizaje de los estudiantes, sobre todo en las orientaciones personales (p.12).

#### **b) Competencias sociales:**

Para Torres (2011), “las competencias sociales son aquellas aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo que permita afrontar eficazmente los retos de la vida diaria” (p. 1). Además, “son comportamientos o tipos de pensamiento que llevan a resolver una situación de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está” (p. 2). “desarrollar vínculos estratégicos, significa generar relaciones sólidas, fluidas y basadas en objetivos específicos que puedan perdurar en el tiempo y que le permita a la organización generar un espacio de intercambio con sus diferentes públicos” (p. 67). De otro lado, “este espacio de intercambio se convertirá en el elemento diferenciador de competitividad de las organizaciones en el entorno actual” (Manucci, 2004, p. 2).

#### **c) Competencias afectivas:**

Según Myslides. Es (2014), “la competencia afectiva representa aquellas capacidades de emitir respuestas emocionales positivas y controlar aquellas emociones que pueden perjudicar el proceso comunicativo intercultural” (p. 18).

Actualmente, las investigaciones más recientes de Goleman (1996) quien hace referencia de este tipo de competencias en lo que él denomina “Inteligencia Emocional,

la define como la capacidad para reconocer sentimientos en sí mismo y en otros, siendo hábil para concertar al trabajar con otros” (p. 78).

### **2.3. Definición de términos básicos**

**Taller.** Se define como un conjunto de procesos y actividades que conlleva a obtener productos, según el autor Vasco (2003) el taller “es un ambiente educativo en el cual interaccionan el conocimiento y el estudiante de manera intersubjetiva e interactiva, generándose así procesos individuales y grupales que permiten socializar los procesos personales de los participantes, es decir trabajando de manera grupal o cooperativa los niños se socializan, además se relaciona los conocimientos con los niños y niñas, asimismo se inician procesos mentales en los individuos y en el colectivo.

**Taller pedagógico en el ámbito educativo.** Se asume como aquel lugar donde un grupo de personas trabajan en forma cooperativa o equipo para hacer algo provechoso y construir aprendizajes, Mirabent (1997) precisa que “un taller pedagógico es una reunión de trabajo donde se reúnen los participantes o estudiantes en pequeños grupo o equipos para realizar o construir aprendizajes prácticos según los objetivos que se proponen y el tipo de asignatura o área que los organice”

**Comprensión empática.** “Capacidad de ponerse verdaderamente en el lugar del otro, esto implica ser sensibles, momento a momento, al cambio de los significados experimentados que fluyen en la otra persona” (Lapeña, 2012, p.46).

**Los juegos cooperativos.** Los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza sociocultural y profundamente pedagógica” (López, 2006, p. 17).

**Las relaciones interpersonales.** Son contactos profundos o superficiales que existen entre las personas durante la realización de cualquier actividad. (Rodríguez y Velázquez, 2011).

Las relaciones interpersonales son las capacidades que se poseen de desenvolverse y darse a conocer con otros individuos dentro de una sociedad y estas deben desarrollarse de manera que faciliten la convivencia con las personas que forman el entorno familiar, social y laboral.

**Socialización:** A través del juego los niños desarrollan las habilidades de sociales, es por ello importante incorporar en la actividad escolar los juegos ancestrales Según Alonso (2015).

## **2.4. Hipótesis de la investigación**

### **2.4.1. Hipótesis general**

- Los juegos cooperativos mejoran de manera positiva las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

- Los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023.
- Los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el aspecto social de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023.
- Los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023.

## **2.5. Variables de investigación**

### **2.5.1. Variable Independiente: Juegos cooperativos**

#### **Definición Conceptual**

Las actividades cooperativas son aquellas que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable (Velázquez Callado, C.,2002).

#### **Definición Operacional**

Se aplicará 15 experiencias de aprendizaje, que se realizará en un tiempo de 45 minutos a través de juegos de cooperación en base a las dimensiones.

Se acopiará con el instrumento de experimentación y se elaborará el material experimental.

### **2.5.2. Variable dependiente: Relaciones interpersonales post pandemia**

#### **Definición Conceptual**

Es Silveira (2014) define las relaciones interpersonales como el conjunto de interacciones entre dos o más personas que constituyen un medio eficaz para la comunicación, expresión de sentimientos y opiniones, las relaciones interpersonales, son también el origen de oportunidades, diversión y entretenimiento de los seres humanos, se consideran una fuente de aprendizaje, el cual, en ocasiones puede molestar o incomodar a los individuos, estas interacciones son un excelente medio de enriquecimiento personal, trato humano, pautas de comportamiento social y la satisfacción de la curiosidad, pues los demás son una fuente ilimitada de sorpresas, novedades, información, cambio de impresiones así como de opiniones.

### **Definición Operacional**

Son las relaciones evaluadas en el aspecto comunicativo, social y afectivo que los estudiantes de educación inicial mantienen entre sus pares. Se medirá con la ficha de observación.

## 2.6. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<b>Variable independiente</b>  Juegos cooperativos	Las actividades cooperativas son aquellas que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable (Velázquez Callado, C., 2002).	se aplicará 15 experiencias de aprendizaje, que se realizará en un tiempo de 45 minutos a través de juegos de cooperación en base a las dimensiones. Se acopiará con el instrumento de experimentación y se elaborará el material experimental.	Planificación cooperativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evidencia la inserción adecuada y pertinente y sus estrategias lúdicas en la planificación de la sesión.</li> <li>Programa las sesiones dando secuencialidad lógica a las actividades de acuerdo a la edad de los estudiantes para el logro de los aprendizajes previstos.</li> <li>La sesión presenta la dosificación de las actividades”.</li> <li>El diseño de sesión evidencia los procesos pedagógicos y cognitivos actualizadas a los nuevos enfoques pedagógicos.</li> <li>Prevé la organización del espacio de manera flexible y coherente con las actividades de aprendizaje</li> <li>La sesión presenta actividades del taller “juegos cooperativos”</li> <li>Implementa la sesión con recursos coherentes con las actividades de aprendizaje facilitando el acceso a los estudiantes de forma oportuna.</li> </ul>	No aplica	Nominal No aplica (material experimental)  Sesiones experimentales
			Ejecución participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>La sesión se desarrolla de manera vivencial con actividades para el taller “juegos cooperativos a los niños y niñas</li> <li>Los niños y niñas participan en la sesión con entusiasmo e interés en las actividades propuestas</li> <li>La sesión se desarrolla de acuerdo a lo programado</li> <li>El desarrollo de la sesión evidencia un clima acogedor, lúdico y grupal.</li> <li>La docente orienta a los niños y niñas sobre las acciones a realizar para mejorar sus logros de aprendizaje.</li> </ul>		

			Evaluación Divertida	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evidencia el recojo de información oportuna y relevante respecto al proceso realizado</li> <li>• Los criterios e indicadores de evaluación se ajustan a los aprendizajes para una medición precisa.</li> <li>• Los resultados de la evaluación permite tomar decisiones respecto al proceso de enseñanza aprendizaje</li> </ul>		
<b>Variable dependiente:</b>  Relaciones interpersonales post pandemia	Es Silveira (2014) define las relaciones interpersonales como el conjunto de interacciones entre dos o más personas que constituyen un medio eficaz para la comunicación, expresión de sentimientos y opiniones, las relaciones interpersonales, son también el origen de oportunidades, diversión y entretenimiento de los seres humanos, se consideran una fuente de aprendizaje, el cual, en ocasiones puede molestar o incomodar a los individuos, estas interacciones son un excelente medio de enriquecimiento personal, trato humano, pautas de comportamiento social y la satisfacción de la curiosidad, pues los demás son una fuente ilimitada de sorpresas, novedades, información, cambio de impresiones así como de opiniones.	Son las relaciones evaluadas en el aspecto comunicativo, social y afectivo que los estudiantes de educación inicial mantienen entre sus pares. Se medirá con la ficha de observación.	Aspecto comunicativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo cordial</li> <li>• Cuestionario</li> <li>• Comunicación empática</li> </ul>	-Acepta las opiniones de sus compañeros con facilidad. -Respeto las sugerencias que le dan sus compañeros. -Reconoce cuando su compañero se siente alegre o molesto.	Ordinal C = Inicio B = En proceso A = Logro esperado AD=logro destacado
			Aspecto social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración al grupo</li> <li>• Liderazgo compartido</li> <li>• Resolución de conflictos</li> </ul>	-Le agrada participar en los juegos de sus compañeros. -Respeto a sus compañeros. -Si causas algún conflicto en el aula se hace responsable.	
			Aspecto afectivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aceptación</li> <li>• Confianza y seguridad</li> <li>• Respeto</li> </ul>	-Entiende que sus opiniones no siempre serán aceptadas por todos -Puede decir NO cuando le piden que haga cosas que no le gustan. -Expresa sus ideas y sentimientos sin herir a los demás.	

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo y nivel de investigación**

##### **3.1.1. Tipo de investigación**

El presente proyecto de investigación será de tipo experimental, al respecto Hernández & Mendoza (2018) mencionan que la investigación de tipo experimental se enfoca en el acto de inspeccionar direcciones sobre preguntas que se encuentran dentro de un espacio de datos, lo cual está relacionado con el desarrollo de prerrequisitos o preguntas expresas y el anhelo del investigador por darles respuesta.

Del mismo modo Arias (2006) informa que este tipo de investigación es un sistema que comprende oprimir a un grupo de personas o objetos a una reunión o grupo de mejora o método (variable independiente), para notar las repercusiones o reacciones realizadas (variable dependiente).

En consecuencia y teniendo en cuenta a los autores mencionados anteriormente la investigación será de tipo experimental, porque a través de juegos cooperativos se evaluará el fortalecimiento de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa en estudio.

##### **3.1.2. Nivel de investigación**

El presente trabajo de investigación será de nivel explicativo, al respecto Carrasco (2005) orienta que el nivel explicativo busca dar sentido a las variables (causas moldeadoras y determinantes) que describen y conducen a la cuestión social que se investiga.

De la misma manera, Supo (2019) sostiene que en este nivel de investigación se realizan conexiones causales, por ejemplo, una variable independiente y dependiente, con la finalidad de que X afecta a Y.

En tal sentido el nivel de investigación asumido en la presente investigación será el nivel explicativo, debido a que habrá manipulación de variables, en este caso a través de juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales post pandemia.

### **3.2. Método de estudio**

Los métodos de estudio que se empleara en la presenta investigación son las siguientes:

#### **Método de Síntesis.**

Cerezal & Fiallo (2005) especifican que el método de síntesis es una actividad que establece intelectualmente la asociación o mezcla de las partes recién examinadas y hace concebible encontrar conexiones y características generadas entre los elementos de la realidad.

#### **Método Deductivo.**

Castillero (2017) especifica el método deductivo se basa en la investigación de la realidad presente y en la búsqueda de la comprobación o degradación de una razón fundamental que se espera demostrar.

#### **Método Inductivo.**

Castillero (2017) alude que el método inductivo se basa en adquirir cierres a partir de la impresión de factores reales. La percepción y la exploración permiten adquirir cierres muy evidentes, sin embargo, no permiten plantear teorías o supuestos.

#### **Método Hipotético.**

Castillero (2017) especifica que el método hipotético se basa en el periodo de teorías a partir de factores reales vistos a través del reconocimiento, teorías que producen especulaciones que, posteriormente, deben ser probadas y adulteradas a través de la experimentación.

### **3.3. Diseños de investigación**

La presente investigación tendrá un diseño pre experimental, es decir se trabajará con un solo grupo de experimentación, al respecto Hernández et al. (2014), fundamenta que los diseños de investigación pre experimentales controlan deliberadamente una variable independiente para observar su impacto en una o varias variables dependientes, sólo que difieren de los experimentos “puros” en el nivel de seguridad que se puede tener sobre la comparabilidad inicial de los grupos. Este diseño puede presentarse de la siguiente manera:

<b>GE : 01 X 02</b>
---------------------

Donde:

GE : representa al grupo experimental

01 : simboliza el pre test

X : representa a la variable experimental

02 : simboliza el post test

### 3.4. Población y muestra

#### 3.4.1. Población

Para Pineda et al. (1994), la población es el conjunto de individuos o elementos de los cuales se quiere obtener algo en una investigación determinada, dicha población puede estar conformado por individuos, criaturas, registros clínicos, nacimientos, pruebas de centros de investigación, percances callejeros, entre otros.

De igual forma Carrillo (2015) plantea que la población presenta atributos o condiciones normales que son objeto de estudio.

En consecuencia, la población considerada para el presente trabajo de investigación serán los niños y niñas de la Institución Educativa. N° 429-1/Mx-U Accoscca "Capullitos de Jesús". Huanta, 2023. N=14.

#### Tabla 1

*Tabla de la población de estudios de los niños y niñas de la Institución Educativa. N° 429-1/Mx-U Accoscca "Capullitos de Jesús". Huanta, 2023.*

<i>Niños y niñas de la Institución Educativa. N° 429-1/Mx-U</i>	Varones	Mujeres	Total
Sección A	08	06	14
<b>TOTAL</b>	<b>08</b>	<b>06</b>	<b>14</b>

**Fuente:** Registro de matrícula

#### 3.4.2. Muestra

La muestra es considerada, como indican Palella & Martins (2008), una sección o subconjunto de la población, dentro de la cual las características deben ser reproducidas con la mayor precisión posible.

De la misma manera Tamayo & Tamayo (2006) describen la muestra como un conjunto de tareas que se realizan para concentrarse en la dispersión de caracteres

explícitos de un universo o población en general, en vista de la impresión de una parte de la población considerada.

En tal sentido la muestra de estudios considerados en el presente trabajo de investigación serán los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial. N° 429-1/MX-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023. De la sección A. n=14

## **Tabla 2**

*Tabla de la muestra de estudios de los niños y niñas de la Institución Educativa de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca, Huanta, 2023.*

<i>Niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U</i>	Varones	Mujeres	Total
Sección A	08	06	14
<b>TOTAL</b>	<b>08</b>	<b>06</b>	<b>14</b>

**Fuente:** Tabla 2

### **3.5. Técnicas de muestreo**

La técnica de muestreo que se utilizará en la presente investigación será del tipo no probabilístico, al respecto Westreicher (2022) hace referencia a que la investigación de tipo no probabilístico es aquel en el que no todos los sujetos de la población tienen una probabilidad comparativa de ser elegidos para la exploración que se está creando.

Asimismo, Hernández (2012) indica que las muestras no probabilísticas son hipotéticamente frágiles.

### **3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

#### **3.6.1. Técnicas de recolección de datos**

En el presente trabajo de investigación se emplearán técnicas de recolección de datos como el experimento y la evaluación educativa, al respecto Irrazábal & Molinari (2005), mencionan expresan que técnicas experimentales, son estrategias específicas para la recolección de datos (prueba de conteo de aumentos y registro de respuestas), es decir, a los diferentes procedimientos y trabajos experimentales que permiten adquirir los datos que serán analizados e interpretados.

De la misma manera el Ministerio De Educación Y Formación Profesional (2020) alude a la evaluación educativa como un dispositivo de prueba y valoración utilizado para evaluar cómo aprende el alumno, y una observación y valoración de la experiencia educativa y su resultado.

**Tabla 3***Técnicas de recolección de datos*

<b>Variables</b>	<b>Técnicas</b>
<b>VI:</b> Juegos cooperativos	Experimento
<b>VD:</b> Relaciones interpersonales post pandemia	Evaluación educativa

**3.6.2. Instrumentos de recolección de datos**

Los instrumentos que emplearemos en el proceso de recolección de datos del trabajo de investigación serán el material experimental y la prueba educativa del pre y post test, al respecto Espinosa (2016) alude a que el material experimental es un conjunto común de componentes que son interrelacionados, reutilizables, y guardados en repositorios donde en un futuro son utilizados en los procesos de experimentación y replicación.

De la misma manera Shuttleworth (2009) sugiere que que la prueba educativa del pre y post test, son técnicas empleadas para probar la viabilidad de una mediación, en la que los medicamentos se utilizan en dos grupos de referencia en los que los resultados serán observados y estudiados.

**Tabla 4***Instrumentos de recolección de datos*

<b>Variables</b>	<b>Intrumentos</b>
<b>VI:</b> Juegos cooperativos	Material experimental
<b>VD:</b> Relaciones interpersonales post pandemia	Prueba educativa del pre y post test

**3.7. Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos**

En este trabajo de investigación el instrumento que se empleó la prueba de pre test y post test (antes y después), en los análisis de los datos se utilizó el procesador estadístico SPSS, organizando los datos en tablas de frecuencia y representándolo en gráficos estadísticos con su respectivo análisis e interpretación de los datos cuantitativos. Se calculó las medidas de tendencia centrales y medidas de dispersión o medidas de variabilidad. Según las técnicas estadísticas no paramétricas los datos fueron procesados teniendo en cuenta las escalas de medición ordinal para datos cuantitativos; este se empleó para realizar la prueba de normalidad para conocer la

distribución de los datos normales y no normales luego se izó el análisis y la comprobación de hipótesis.

La intención del instrumento es recoger la información o datos a través de juegos cooperativos para fortalecer las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa. N° 429-1/Mx-U Accoscca "Capullitos de Jesús". Huanta, 2023.

### **3.8. Aspectos éticos de la investigación**

La presente investigación está orientado y regido a las normas de redacción APA Séptima Edición. Por otro lado, es importante mencionar que durante la investigación los nombres de los participantes que serán utilizados a lo largo de la investigación serán guardados confidencialmente donde se respetara la privacidad e integridad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial. N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023, donde se redactará y se emitirá una autorización donde se dará conocer a los padres de familia, docentes y directos de la Institución en estudio donde se llevará a cabo la investigación.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1. Presentación y descripción de resultados

**Tabla 5**

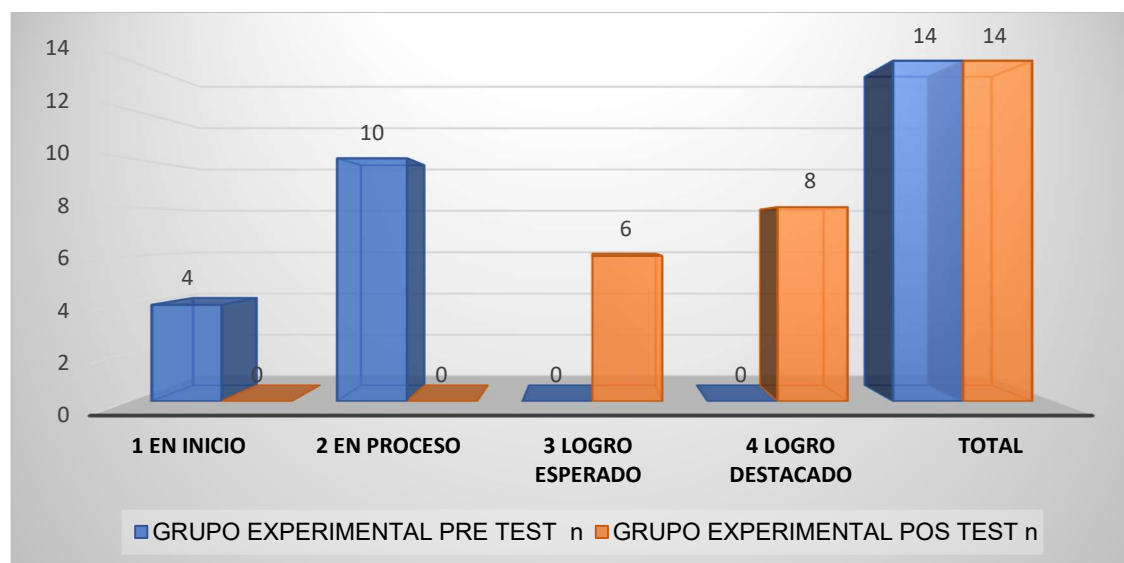
*Relaciones interpersonales pos pandemia*

Relaciones interpersonales post Pandemia	Intervalos	Grupo experimental			
		Pre test		Pos test	
		n	%	n	%
1 En inicio	0--10	4	29%	0	0%
2 En proceso	11 -- 13	10	71%	0	0%
3 Logro esperado	14--17	0	0%	6	43%
4 Logro destacado	18 -- 20	0	0%	8	57%
<b>TOTAL</b>		<b>14</b>	<b>100%</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Resultado del SPSS

**Figura 1**

*Relaciones interpersonales pos pandemia*



**Fuente:** Tabla 5

**Análisis:** En la Tabla 5, se presentan los resultados descriptivos relacionados con las relaciones interpersonales en niños y niñas de la I.E.I N° 429-1/Mx-U Capullitos

de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023, en el contexto de la era post pandemia de COVID-19. Antes de la implementación de juegos cooperativos como parte de una intervención, se observó que el 71% de los niños y niñas estaban en un proceso de mejorar y desarrollar sus habilidades en las relaciones interpersonales. No obstante, tras la implementación de un enfoque experimental basado en juegos de cooperación, se evidenció un cambio significativo en estas relaciones. En concreto, el 57% de los niños y niñas lograron establecer relaciones interpersonales que se consideraron destacadas y sobresalientes en términos de su progreso y calidad. Además, el 43% de los niños logró alcanzar un nivel de éxito en logro previsto en el desarrollo de sus habilidades en relaciones interpersonales. En consecuencia, la implementación de juegos cooperativos como estrategia educativa ha tenido un impacto positivo en la mejora de las relaciones interpersonales de los niños y niñas en la muestra estudiada, por lo que tiene implicaciones importantes para su desarrollo social y emocional en el contexto post pandémico.

**Tabla 6**

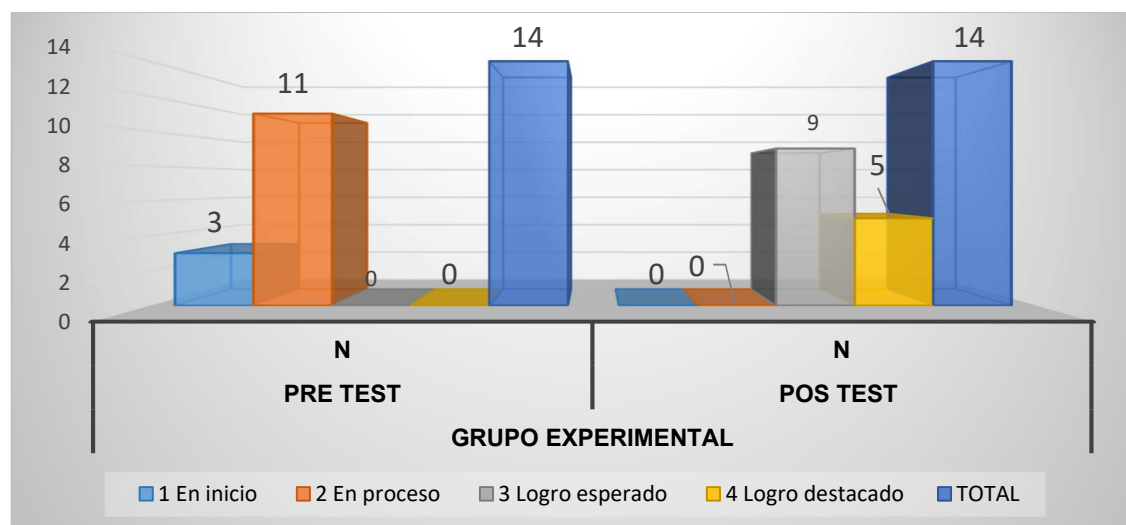
*Aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales pos pandemia*

Aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales pos pandemia	Intervalos	Grupo experimental			
		Pre test		Pos test	
		n	%	n	%
1 En inicio	0--10	3	21%	0	0%
2 En proceso	11 -- 13	11	79%	0	0%
3 Logro esperado	14--17	0	0%	9	64%
4 Logro destacado	18 -- 20	0	0%	5	36%
TOTAL		14	100%	14	100%

**Fuente:** Resultado del SPSS

**Figura 2**

*Aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales pos pandemia*



**Fuente:** Tabla 6

**Análisis.** En la Tabla 6, se presentan los resultados del aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales pos pandemia del COVID 19, en niños y niñas de la I.E.I N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023, se puede apreciar que antes de la intervención de los juegos cooperativos, el 79% de los niños y niñas se encontraban en proceso de desarrollar el aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales pos pandemia; sin embargo luego de la intervención con la estrategia de juegos cooperativos, se evidencia que, el 64% de niñas y niños logran un logro previsto de comunicación logrando sus relaciones interpersonales; así mismo, se destaca que un 36% de niños y niñas alcanzan un logro destacado de relaciones interpersonales en el aspecto comunicativo. Evidenciándose a si la efectividad de los juegos cooperativos en desarrollar la comunicación interpersonal.

**Tabla 7**

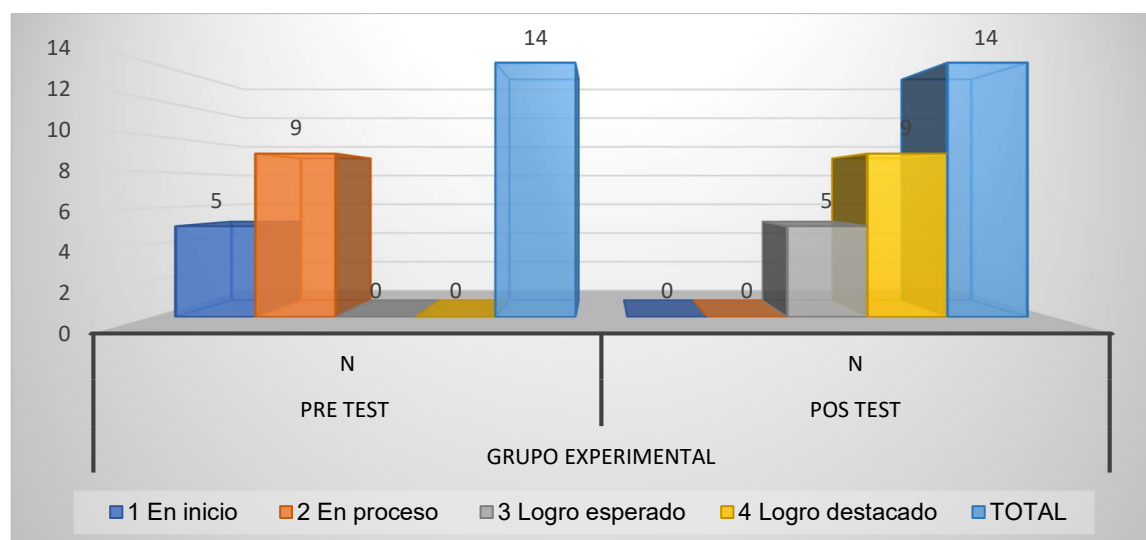
*Aspecto social de las relaciones interpersonales pos pandemia*

Aspecto social de las Relaciones interpersonales Post pandemia	Intervalos	Grupo experimental			
		Pre test		Post test	
		n	%	n	%
1 En inicio	0--10	5	36%	0	0%
2 En proceso	11 -- 13	9	64%	0	0%
3 Logro esperado	14--17	0	0%	5	36%
4 Logro destacado	18 -- 20	0	0%	9	64%
<b>TOTAL</b>		<b>14</b>	<b>100%</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultado del SPSS

**Figura 3**

*Aspecto social de las relaciones interpersonales pos pandemia*



Fuente: Tabla 7

**Análisis.** En la Tabla 7, se presentan los resultados del aspecto social de las relaciones interpersonales pos pandemia del COVID 19, en niños y niñas de la I.E.I N°

429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023, se puede apreciar que antes de la intervención de los juegos cooperativos, el 64% de los niños y niñas se encontraban en proceso de desarrollar el aspecto social de las relaciones interpersonales pos pandemia; sin embargo luego de la intervención con la estrategia de juegos cooperativos, se evidencia que, el 64% de niñas y niños logran un logro previsto de relacionarse con facilidad en el aspecto social de las relaciones interpersonales; así mismo, se destaca que un 36% de niños y niñas alcanzan un logro destacado de relacionarse en el aspecto social. Evidenciándose a si la efectividad de los juegos cooperativos en desarrollar el aspecto social de las relaciones interpersonales.

**Tabla 8**

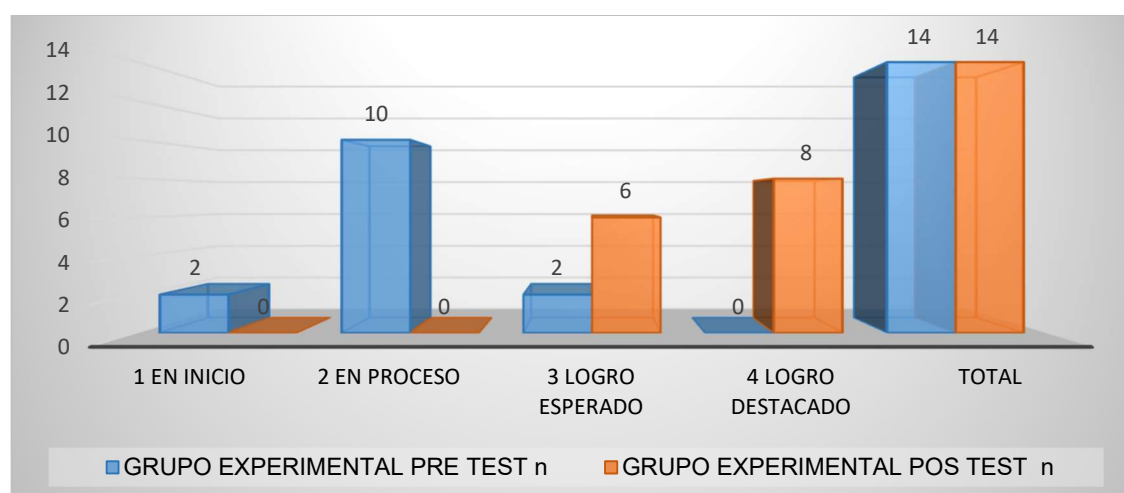
*Aspecto afectivo de las relaciones interpersonales pos pandemia*

Aspecto afectivo de las relaciones interpersonales Post pandemia	Intervalos	Grupo experimental			
		Pre test		Post test	
		n	%	n	%
1 En inicio	0--10	2	14%	0	0%
2 En proceso	11 -- 13	10	71%	0	0%
3 Logro esperado	14--17	2	14%	6	43%
4 Logro destacado	18 -- 20	0	0%	8	57%
<b>TOTAL</b>		<b>14</b>	<b>100%</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Fuente: Resultado del SPSS

**Figura 4**

*Aspecto afectivo de las relaciones interpersonales pos pandemia*



Fuente: Tabla 8

**Análisis.** En la Tabla 8, se aprecia los resultados del aspecto afectivo de las relaciones interpersonales pos pandemia del COVID 19, en niños y niñas de la I.E.I N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023, se evidencia que antes de la intervención con los juegos cooperativos, el 71% de los niños y niñas se encontraban en proceso de fortalecer el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales pos

pandemia; sin embargo luego de la intervención con la estrategia de juegos cooperativos, se observó que, el 57% de niñas y niños lograron mejorar el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales, alcanzando a si un logro previsto en sus relaciones afectivas; así mismo, se destaca que un 43% de niños y niñas logran mejorar el aspecto afectivo de sus relaciones interpersonales en un una escala de logro previsto, por lo que se evidencia la efectividad de los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de las relaciones interpersonales en el aspecto afectivo.

#### 4.2. Resultados a nivel inferencial

##### a) Prueba de normalidad.

**Tabla 9**

*Resultado de la prueba de normalidad. Resumen de prueba e rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Pre test relaciones interpersonales pos pandemia	,443	14	,000	,576	14	,000
Pos test relaciones interpersonales pos pandemia	,369	14	,000	,639	14	,000

A. Corrección de significación de Lilliefors

**Análisis.** En la Tabla 9, se destaca la importancia del análisis estadístico en relación con las interacciones interpersonales después de la pandemia. Esto se basa en la aplicación de la prueba de Levene de Shapiro-Wilk a las variables agregadas. Los resultados revelan de manera consistente valores asintóticos bilaterales significativos, con un margen de error menor a 0,05 en todas las mediciones realizadas antes y después de la intervención. Esto indica que los datos siguen una distribución no paramétrica, lo que nos lleva a optar por un enfoque estadístico no paramétrico para el análisis subsiguiente.

**Decisión.** Los resultados indican que las diferencias entre las variables observadas y las manipuladas son estadísticamente significativas, ya que los valores de p en todos los casos fueron consistentemente menores a 0.05. Esto resalta la relevancia de las discrepancias identificadas desde una perspectiva estadística. Dado que la variable que mide las relaciones interpersonales después de la pandemia fue evaluada utilizando una escala ordinal, por tanto, el procedimiento estadístico apropiado a seguir, corresponde a los rangos de Wilcoxon (prueba Z).

## b) Prueba de hipótesis

### Prueba de hipótesis general

- **Sistema de hipótesis.**

**Ho:** Los juegos cooperativos no mejoran de manera positiva las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa. I.E.I N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023.

**Ha:** Los juegos cooperativos mejoran de manera positiva las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa. I.E.I N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas

- **Decisión**

Si “p” (nivel significancia) < 0,05, se rechaza la Ho

Si “p” (nivel significancia) > 0,05, se acepta la Ho

El valor de “p” = 0,000 < 0,05

**Tabla 10**

*Prueba de hipótesis general:*

Estadísticos de prueba	
	Post test - pre test
Z	-3,557b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

**Resultados.** El análisis utilizando la prueba de Posiciones de Wilcoxon arrojó un valor estadístico Z de -3557, con un nivel de significancia extremadamente bajo de 0.000. Al ser este valor considerablemente menor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha=0.05$ , se rechaza de manera contundente la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados sólidamente confirman la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados, validando así plenamente la hipótesis alternativa formulada en el estudio.

**Conclusión estadística.** El estudio llevado a cabo en la Institución Educativa Inicial "N° 429-1/MX-U Accoscca "Capullitos de Jesús". Huanta, ha confirmado que juegos cooperativos fortalecen de manera positiva las relaciones interpersonales post

pandemia en los niños y niñas. Los resultados demuestran un avance significativo en los niños y niñas en el aspecto comunicativo, social y afectivo. Cada niño fue único y progresó a su propio ritmo, el desarrollo de estos aspectos pudo variar significativamente de un niño a otro. Los padres y los educadores desempeñamos un papel fundamental en apoyar y fomentar el desarrollo saludable de la comunicación, la socialización y la afectividad de los niños través de la interacción, el amor y el estímulo adecuados. En el tratamiento experimental realizado, a través de juegos cooperativos se observó la relevancia estadística de  $p$  ( $0.000 < 0.05$ ) y el estadístico  $Z$  ( $-3,557$ ), lo que sugiere que esta mejora no es aleatoria, sino que está directamente relacionada con la exitosa implementación de los juegos cooperativos.

### ***Prueba de primera hipótesis específica***

- **Sistema de hipótesis**

Ho: Los juegos cooperativos no mejoran de manera significativa el aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023.

Ha: Los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas

- **Decisión**

Si “ $p$ ” (nivel significancia)  $< 0,05$ , se rechaza la Ho

Si “ $p$ ” (nivel significancia)  $> 0,05$ , se acepta la Ho

El valor de “ $p$ ” =  $0,000 < 0,05$

**Tabla 11**

*Resultado de contraste de aspecto comunicativo entre pre y pos test*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
	Pre y pos test del aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales post pandemia
Z	-3,397b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

**Resultados.** El análisis utilizando la prueba de Posiciones de Wilcoxon arrojó un valor estadístico Z de -3,397, con un nivel de significancia extremadamente bajo de 0.001. Al ser este valor considerablemente menor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha=0.05$ , se rechaza de manera contundente la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados sólidamente confirman la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados, validando así plenamente la hipótesis alternativa formulada en el estudio.

**Conclusión estadística.** El estudio realizado en la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, 2023, ha confirmado de manera contundente que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas en las relaciones interpersonales posteriores a la pandemia. Los resultados revelan un avance notable en la capacidad de los niños y niñas para participar en diálogos cordiales, mostrarse observadores y hacer preguntas, así como para desarrollar una comunicación empática con los demás. Es fundamental destacar que el desarrollo comunicativo va más allá de la mera adquisición del lenguaje, abarcando la capacidad de comprender y responder de manera efectiva en las interacciones sociales. Los avances observados en este estudio se atribuyen directamente a la implementación exitosa de los juegos cooperativos, lo que se respalda estadísticamente con valores significativos de p ( $0.000 < 0.05$ ) y el estadístico Z (-3.397). Estos resultados indican de manera concluyente que la mejora en las habilidades comunicativas no es casual, sino que está directamente relacionada con la efectiva aplicación de los juegos cooperativos en el entorno educativo

### ***Prueba de segunda hipótesis específica***

- **Sistema de hipótesis**

**Ho:** Los juegos cooperativos no mejoran de manera significativa el aspecto social de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca-Huanta, 2023.

**Ha:** Los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el aspecto social de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca-Huanta, 2023.

- **Sistema de hipótesis**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas

- **Decisión**

Si "p" (nivel significancia) < 0,05, se rechaza la Ho

Si "p" (nivel significancia) > 0,05, se acepta la Ho

El valor de "p" = 0,000 < 0,05

**Tabla 12**

*Resultado de contraste de aspecto social entre pre y pos test*

Estadísticos de prueba	
Pre y post test del aspecto Social de las relaciones interpersonales post pandemia	
Z	-3,448b
Sig. Asintótica (bilateral)	,001
A. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	
B. Se basa en rangos negativos.	

**Resultados.** Los resultados del análisis utilizando la prueba de Posiciones de Wilcoxon son muy reveladores. El valor estadístico Z de -3.448 indica una discrepancia significativa entre las muestras analizadas. Este valor de Z se compara con un nivel de significancia de 0.001, que es mucho menor que el nivel crítico establecido previamente en  $\alpha=0.05$ . Los datos respaldan de manera concluyente la hipótesis alternativa planteada en el estudio. Esto significa que hay evidencia sólida y confiable de que existe una diferencia significativa en las variables analizadas

**Conclusión estadística.** El estudio realizado en la Institución Educativa "N° 429-1/MX-U Capullitos de Jesús de Accoscca, en Huanta, ha confirmado de manera contundente que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aspecto social de las relaciones interpersonales pos pandemia en los niños y niñas. Los resultados revelan un avance significativo en la habilidad de los niños y niñas para el reconocimiento, integración al grupo, cooperación mutua y liderazgo compartido. Elogiar y alentar a un niño por sus logros en estas áreas fomenta su autoestima, refuerza un comportamiento positivo y promueve relaciones saludables con los demás. También les ayuda a comprender la importancia de estas habilidades en la vida cotidiana. Los avances observados en este estudio se atribuyen directamente a la implementación exitosa de los juegos cooperativos, lo que se respalda estadísticamente con valores significativos de p ( $0.001 < 0.05$ ) y el estadístico Z (-3.448). Estos resultados indican de manera concluyente que la mejora en las habilidades en lo social no es casual, sino que está directamente relacionada con la aplicación de los juegos cooperativos.

**Prueba de tercera hipótesis específica**

- **Sistema de hipótesis**

Ho: Los juegos cooperativos no mejoran de manera significativa el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accosca-Huanta, 2023.

Ha: Los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accosca-Huanta, 2023.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de wilcoxon para muestras relacionadas

- **Decisión**

Si “p” (nivel significancia) < 0,05, se rechaza la Ho

Si “p” (nivel significancia) > 0,05, se acepta la Ho

El valor de “p” = 0,000 < 0,05

**Tabla 13**

*Resultado de contraste de aspecto afectivo entre pre y pos test*

Estadísticos de pruebaa	
	Pre y pos test del aspecto afectivo de las relaciones interpersonales post pandemia
Z	-3,397b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

**Resultados.** El análisis utilizando la prueba de Posiciones de Wilcoxon reveló un valor estadístico Z de -3.397, con un valor de significancia de 0.001. Dado que este valor es menor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha=0.05$ , se rechaza la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95%. Esto confirma de manera sólida la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados, respaldando así la hipótesis alternativa formulada en el estudio. En definitiva, los resultados brindan un fuerte respaldo a la idea de que el pos test demuestra una mejora

significativa en el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales en comparación con el pre test.

**Conclusión estadística.** El estudio realizado en la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca- Huanta, ha confirmado de manera contundente que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aspecto afectivo de las relaciones interpersonales pos pandemia en los niños y niñas. Los resultados demuestran un avance notable en la capacidad de los niños y niñas para la aceptación, el auto concepto, confianza y seguridad y la autorrealización. Cuando un niño logra estos aspectos, está en camino de desarrollar una salud mental positiva, relaciones interpersonales gratificantes y una base sólida para un crecimiento personal satisfactorio. Estas habilidades y cualidades son esenciales para su bienestar y éxito en la vida. Estos avances se atribuyen a las estrategias pedagógicas basadas en los juegos cooperativos. La relevancia estadística es respaldada por los valores de  $p$  ( $0.001 < 0.05$ ) y el estadístico  $Z$  ( $-3.397$ ), lo que sugiere que esta mejora no es aleatoria, sino que está directamente relacionada con la exitosa implementación de los juegos de cooperación.

#### **4.3. Discusión de resultados**

La discusión de resultados, nos permitió triangular nuestros resultados, con los antecedentes investigativos y las teorías más relevantes en función al estudio, por conseguita detallamos los siguientes:

Como primer objetivo esencial nos planteamos determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas, del cual llegamos a los siguientes resultados descriptivos el 71% de los niños y niñas estaban en un proceso de mejora, desarrollo y fortalecimiento de sus habilidades en relaciones interpersonales. No obstante, tras la implementación de un enfoque experimental basado en juegos de cooperación, se evidenció un cambio significativo en estas relaciones. En concreto, el 57% de los niños y niñas lograron establecer relaciones interpersonales que se consideraron destacadas y sobresalientes en términos de su progreso y calidad. Estos resultados llevados a cabo a las pruebas de inferencia, nos determina un valor estadístico  $Z$  de  $-3.557$ , con un nivel de significancia extremadamente bajo de  $0.000$ , con el que se confirmó la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados, por lo que concluimos que juegos cooperativos mejoran de manera positiva las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas. Estos resultados se asemejan con los estudios de Cadenas (2021) cuando concluye que los juegos cooperativos se han evidenciado como un recurso

eficaz para reforzar las relaciones entre personas. En el transcurso de la pandemia, numerosas personas exploraron formas de establecer relaciones y compartir vivencias mediante juegos, tanto en línea como de mesa. Es posible que esta tendencia perdure en la era post pandemia, dado que se ha apreciado la importancia de estos juegos en la consolidación de lazos sociales.

De acuerdo al resultado de mi investigación, observo cambio significativo en el desarrollo de habilidades en relaciones interpersonales pos pandemia de niños y niñas después de la implementación de un enfoque experimental basado en juegos de cooperación. Antes de la intervención, el 71% de los niños y niñas estaban en proceso de desarrollo, pero después, el 57% logró establecer relaciones interpersonales destacadas y sobresalientes en términos de calidad y progreso. Además, se realizó un análisis de inferencia que arrojó un valor estadístico Z de -3.557 con un nivel de significancia extremadamente bajo de 0.000, lo que confirmó una diferencia estadísticamente significativa en los datos analizados. Esto sugiere que la implementación de juegos cooperativos tuvo un impacto positivo en el desarrollo de habilidades en relaciones interpersonales en este grupo de niños y niñas; por otro parte, los estudios de Cárdenas (2021), también destacan la eficacia de los juegos cooperativos en el refuerzo de las relaciones interpersonales, pero se basa en una perspectiva más general. Menciona que durante la pandemia, muchas personas buscaron formas de conectarse y compartir experiencias a través de juegos, ya sea en línea o de mesa. Esto demuestra que los juegos cooperativos se han convertido en una herramienta importante para mantener y mejorar lazos sociales en situaciones desafiantes como la pandemia. La afirmación de que esta tendencia podría perdurar en la era post pandemia sugiere que la sociedad ha reconocido el valor de estos juegos como medio de consolidación de relaciones.

La presente investigación también se asemeja con los estudios de Sánchez (2021) cuando concluye los padres dicen no haber percibido que la crisis sanitaria haya repercutido al estado de ánimo de sus hijos, en cambio uno de los aspectos que sí ha sufrido un mayor nivel de afectación tras la pandemia han sido las habilidades sociales. En el confinamiento la población infantil no ha tenido la oportunidad de interactuar con su grupo de iguales, lo cual ha provocado un “parón” en la adquisición y puesta en práctica de habilidades sociales como la comunicación, la empatía, la cooperación o el autocontrol; así mismo, cuando señala que la pandemia causó un aumento en el aislamiento social, y los juegos cooperativos proporcionaron una forma divertida y segura de mantener la conexión con amigos y familiares a pesar de las restricciones.

Post pandemia, es probable que las personas sigan utilizando los juegos cooperativos como una herramienta para combatir el aislamiento y mantenerse conectadas.

Los resultados de nuestro estudio confirmaron que los juegos cooperativos mejoraron significativamente las relaciones interpersonales en niños y niñas después de la pandemia, respaldados por un valor estadístico Z de -3.557 y un nivel de significancia extremadamente bajo de 0.000. Esto sugiere que la implementación de juegos cooperativos tuvo un impacto positivo y medible en el desarrollo de habilidades sociales en este grupo de estudio, por otro lado, el estudio de Sánchez en (202) se centra en una perspectiva más general sobre el impacto de la pandemia en las habilidades sociales de los niños. Sánchez señala que, según los padres, la crisis sanitaria no parece haber afectado significativamente el estado de ánimo de sus hijos, pero ha tenido un impacto notable en las habilidades sociales. Durante el confinamiento, los niños no tuvieron la oportunidad de interactuar con sus pares, lo que resultó en una interrupción en la adquisición y práctica de habilidades sociales como la comunicación, la empatía, la cooperación y el autocontrol.

Sin embargo, ambos estudios convergen en la importancia de las habilidades sociales y la necesidad de abordar su desarrollo. Mientras que en nuestro estudio sugerimos que los juegos cooperativos son una herramienta eficaz para mejorar estas habilidades, el estudio de Sánchez proporciona un contexto más amplio sobre cómo la pandemia impactó negativamente las habilidades sociales debido al aislamiento social.

Como primer objetivo específico nos planteamos determinar la influencia de los juegos cooperativos en el fortalecimiento del aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas, del cual llegamos a los siguientes resultados descriptivos el 79% de los niños y niñas se encontraban en proceso de desarrollar el aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales pos pandemia; sin embargo luego de la intervención con la estrategia de juegos cooperativos, se evidencia que, el 64% de niñas y niños logran un logro previsto de comunicación logrando sus relaciones interpersonales. Estos resultados en la prueba inferencial nos arrojaron un valor estadístico Z de -3,397, con un nivel de significancia extremadamente bajo de 0.001, por lo que se concluyen que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas en las relaciones interpersonales posteriores a la pandemia. A similares resultados a llegado los estudios de Palacio y Garzón (2021) cuando concluyen la lúdica, en sus diferentes expresiones permite la socialización natural de los niños y las niñas, a través del juego, aprenden, se conocen a sí mismos, se relacionan con los demás y con su entorno, con estas actividades lúdicas también aprenden a expresarse y comunicar sus

emociones. Los juegos cooperativos pueden ser una herramienta valiosa para el desarrollo de habilidades comunicativas en niños y niñas, lo que puede tener un impacto positivo en sus relaciones interpersonales en la infancia y en el futuro.

La discusión de resultados basada en los estudios de Reny (2023) y Palacio y Garzón (2021) ofrece evidencia sólida sobre el impacto significativo de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas en las relaciones interpersonales posteriores a la pandemia.

De acuerdo a nuestros resultados los juegos cooperativos tuvieron un efecto cuantificable y estadísticamente significativo en el desarrollo de habilidades comunicativas. El valor estadístico Z de -3.397 con un nivel de significancia extremadamente bajo de 0.001 respalda la idea de que estos juegos realmente marcan la diferencia. Esto significa que los niños y niñas que participaron en juegos cooperativos experimentaron mejoras medibles en sus habilidades para comunicarse en situaciones interpersonales.

El estudio de Palacio y Garzón (2021) complementan estos resultados al destacar la importancia de la lúdica, incluyendo los juegos cooperativos, como una herramienta para la socialización y el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños y niñas. La lúdica proporciona un entorno natural para que los niños se relacionen con los demás, se conozcan a sí mismos y expresen sus emociones de manera efectiva. Esto refuerza la idea de que los juegos cooperativos no solo son entretenidos, sino que también son educativos y formativos en términos de habilidades comunicativas, por ello estos resultados respaldan la tesis de que los juegos cooperativos son una herramienta valiosa para el desarrollo de habilidades comunicativas en niños y niñas, lo que, a su vez, tiene un impacto positivo en sus relaciones interpersonales. Estos juegos no solo fomentan la comunicación verbal, sino que también promueven la escucha activa, la empatía y la resolución de conflictos, habilidades esenciales para el éxito en las relaciones humanas. Además, el valor estadístico significativo en nuestro estudio añade el peso científico a la afirmación de que los juegos cooperativos son una estrategia efectiva en este contexto.

Como segundo objetivo específico nos planteamos determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora del aspecto social de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas, del cual llegamos a los siguientes resultados descriptivos, el 64% de los niños y niñas se encontraban en proceso de desarrollar el aspecto social de las relaciones interpersonales pos pandemia; sin embargo luego de la intervención con la estrategia de juegos cooperativos, se evidencia

que, el 64% de niñas y niños logran un logro previsto de relacionarse con facilidad en el aspecto social de las relaciones interpersonales. Estos resultados en las pruebas de inferencia nos demuestran un valor estadístico Z de -3.448 indicando una discrepancia significativa entre las muestras analizadas, con la que se concluyó que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aspecto social de las relaciones interpersonales pos pandemia en los niños y niñas. Estos resultados se asemejan con los estudios de Sánchez (2021) cuando concluye: los padres dicen no haber percibido que la crisis sanitaria haya repercutido al estado de ánimo de sus hijos, en cambio uno de los aspectos que sí ha sufrido un mayor nivel de afectación tras la pandemia han sido las habilidades sociales. En el confinamiento la población infantil no ha tenido la oportunidad de interactuar con su grupo de iguales, lo cual ha provocado un “parón” en la adquisición y puesta en práctica de habilidades sociales como la comunicación, la empatía, la cooperación o el autocontrol, frente a ello, los juegos cooperativos promueven la colaboración y la toma de decisiones en equipo. Los niños y niñas que participan en estos juegos tienden a desarrollar una mayor habilidad para trabajar en conjunto y para resolver problemas en grupo.

La discusión de resultados basada en nuestro estudio y la de Sánchez (2021) proporcionó una sólida base para nuestro estudio que explora el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo del aspecto social de las relaciones interpersonales en niños y niñas posteriores a la pandemia. Estos resultados respaldan la idea de que los juegos cooperativos pueden ser una herramienta efectiva para abordar la afectación de las habilidades sociales en la infancia durante y después de situaciones de confinamiento y distanciamiento social.

Nuestro estudio utilizó pruebas de inferencia y un valor estadístico Z de -3.448 con un nivel de significancia significativamente bajo para demostrar una discrepancia significativa entre las muestras analizadas. Esto sugiere de manera concluyente que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo y significativo en el desarrollo del aspecto social de las relaciones interpersonales en niños y niñas posteriores a la pandemia. Los resultados respaldan la noción de que estos juegos pueden ser una estrategia efectiva para abordar los desafíos sociales surgidos durante la pandemia.

Por otro lado, el estudio de Sánchez (2021) proporciona un contexto relevante al destacar que uno de los aspectos más afectados en los niños y niñas tras la pandemia fueron las habilidades sociales debido al confinamiento y la falta de interacción con sus pares. La investigación de Sánchez también subraya la importancia de habilidades sociales como la comunicación, la empatía, la cooperación y el autocontrol en el desarrollo de relaciones interpersonales saludables.

La relación entre ambos estudios radica en la capacidad de los juegos cooperativos para abordar específicamente la carencia de habilidades sociales causada por la pandemia. Estos juegos promueven la colaboración, la comunicación efectiva, la empatía y la cooperación, lo que coincide con las habilidades sociales mencionadas como deficitarias en el estudio de Sánchez. Los resultados de ambos estudios se complementan y respaldan mutuamente la idea de que los juegos cooperativos pueden ser una estrategia valiosa para mejorar el desarrollo del aspecto social de las relaciones interpersonales en niños y niñas posteriores a situaciones de confinamiento y aislamiento social.

Como tercer y último objetivo específico en nuestro estudio nos planteamos determinar la influencia de los juegos cooperativos en el fortalecimiento del aspecto afectivo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas, del cual llegamos a los siguientes resultados, descriptivos el 71% de los niños y niñas se encontraban en proceso de fortalecer el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales pos pandemia; sin embargo luego de la intervención con la estrategia de juegos cooperativos, se observó que, el 57% de niñas y niños lograron fortalecer el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales, alcanzando a si un logro previsto en sus relaciones afectivas. Estos resultados llevados a cabo a las pruebas de inferencia nos demuestran un valor estadístico Z de -3.397, con un valor de significancia de 0.001, por lo que se concluyó que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aspecto afectivo de las relaciones interpersonales pos pandemia en los niños y niñas. A similares resultados a llegados los estudios de Hernández, (2020) cundo concluye: se ideó una estrategia educativa destinada a guiar el fomento de las relaciones interpersonales mediante la utilización de juegos cooperativos, con el propósito de estimular su habilidad para adaptarse y relacionarse con sus compañeros de manera más efectiva. Los juegos cooperativos pueden requerir que los niños expresen sus emociones y se comuniquen con sus compañeros sobre cómo se sienten. Esto fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación emocional y la expresión de sentimientos en un entorno seguro y de apoyo. Los juegos cooperativos suelen ser divertidos y relajantes. Participar en estas actividades puede ayudar a los niños y niñas a reducir el estrés y la ansiedad, lo que puede tener un impacto positivo en su estado de ánimo y en la forma en que se relacionan con los demás.

La discusión de resultados basada en los estudios de Reny (2023) y Hernández (2020) ofrece un sólido respaldo para una tesis que explora el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo del aspecto afectivo de las relaciones interpersonales en niños y niñas posteriores a la pandemia. Estos resultados indican claramente que los

juegos cooperativos tienen un efecto significativo en el desarrollo de habilidades afectivas en los niños y niñas, lo que contribuye positivamente a su capacidad de relacionarse con los demás.

De acuerdo a los resultados de nuestro estudio pruebas de inferencia y un valor estadístico Z de -3.397 con un nivel de significancia extremadamente bajo para demostrar una discrepancia significativa entre las muestras analizadas. Esto respalda de manera concluyente la idea de que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo y medible en el desarrollo del aspecto afectivo de las relaciones interpersonales en niños y niñas posteriores a la pandemia. Los resultados respaldan la noción de que estos juegos pueden ser una estrategia efectiva para abordar el desarrollo de habilidades afectivas en situaciones de crisis como la pandemia.

Por otro lado, el estudio de Hernández (2020) proporciona un contexto relevante al destacar cómo se ideó una estrategia educativa centrada en el uso de juegos cooperativos para fomentar las relaciones interpersonales y estimular la adaptación y relación efectiva entre los compañeros. Esta estrategia se alinea con los resultados de nuestro estudio, ya que los juegos cooperativos no solo promueven la colaboración y la adaptación, sino que también pueden requerir que los niños expresen sus emociones y se comuniquen de manera efectiva con sus compañeros sobre cómo se sienten. Esto demuestra que los juegos cooperativos no solo son entretenidos, sino que también son herramientas valiosas para el desarrollo de habilidades afectivas.

Podemos destacar que, estos resultados respaldan la tesis de que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aspecto afectivo de las relaciones interpersonales en niños y niñas posteriores a situaciones de crisis como la pandemia. Estos juegos promueven la expresión emocional, reducen el estrés y la ansiedad, y fomentan una interacción más positiva y relajante entre los participantes. Además, la evidencia estadística en nuestro estudio añade el peso veraz a la afirmación de que los juegos cooperativos son una estrategia efectiva en este contexto.

## CONCLUSIONES

**Primero:** El estudio llevado a cabo en la Institución Educativa Inicial "N° 429-1/MX-U Capullitos de Jesús de Accoscca " Sección "A". Huanta, ha confirmado que juegos cooperativos mejoran de manera positiva las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas. Los resultados demuestran un avance significativo en los niños y niñas en el aspecto comunicativo, social y afectivo. Estos avances se deben al uso de juegos cooperativos. Para confirmar esta afirmación, hemos realizado un análisis de Wilcoxon Rank, que arrojó un valor de medida Z de -3.557. Este valor indica de manera concluyente que los resultados de la evaluación realizada después de la intervención son significativamente mejores que los obtenidos en la evaluación inicial. Esto se respalda aún más por el nivel de importancia estadística, representado por un valor de  $p=0.000$ . Es importante destacar que este valor de  $p=0.000$  es mucho más bajo que el umbral establecido de  $\alpha=0.05$  ( $p=0.000 < 0.05$ ;  $Z = -3.557$ ). La discrepancia entre el valor de  $p$  y el umbral de significancia refuerza la idea de que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales después de la pandemia (Tabla n° 10).

**Segundo:** El estudio realizado en la Institución Educativa Inicial "N° 429-1/MX-U Capullitos de Jesús de Accoscca, en Huanta, ha confirmado de manera contundente que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas en las relaciones interpersonales posteriores a la pandemia. Los resultados revelan un avance notable en la capacidad de los niños y niñas para participar en diálogos cordiales, mostrarse observadores y hacer preguntas, así como para desarrollar una comunicación empática con los demás. Para respaldar esta afirmación, llevamos a cabo un análisis utilizando la prueba de rango de Wilcoxon, y el resultado fue un valor Z de -3.397. Este resultado proporciona una evidencia sólida de que los efectos observados después de la evaluación posterior a la mediación son sustancialmente superiores en comparación con los resultados iniciales. Este hallazgo se refuerza aún más por el nivel de significancia estadística, que se establece en un valor de  $p=0.000$ . Es importante destacar que este valor de  $p=0.000$  es significativamente menor que el valor de referencia de  $\alpha=0.05$  ( $p=0.000 < 0.05$ ;  $Z = -3.397$ ). La discrepancia entre el valor de  $p$  y el umbral de significancia respalda a un más la idea de que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en el fortalecimiento del aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales después de la pandemia (Tabla n° 11).

**Tercero:** El estudio realizado en la Institución Educativa Inicial "N° 429-1/MX-U Capullitos de Jesús de Accoscca, en Huanta, ha confirmado de manera contundente

que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aspecto social de las relaciones interpersonales pos pandemia en los niños y niñas. Los resultados revelan un avance significativo en la habilidad de los niños y niñas para el reconocimiento, integración al grupo, cooperación mutua y liderazgo compartido. Estos se evidenciaron de la implementación de los juegos cooperativos. Para confirmar esta afirmación, hemos realizado un análisis de rangos de Wilcoxon, que arrojó un valor de medida de Z de -3.448. Este valor indica de manera concluyente que los resultados de la evaluación realizada después de la intervención son significativamente mejores que los obtenidos en la evaluación inicial. Esto se respalda aún más por el nivel de importancia estadística, representado por un valor de  $p=0.001$ . Es importante destacar que este valor es mucho más bajo que el umbral establecido de  $\alpha=0.05$  ( $p=0.001 < 0.05$ ;  $Z = -3.448$ ). La discrepancia entre el valor de p y el umbral de significancia refuerza la idea de que los juegos cooperativos fortalecen de manera significativa el aspecto social de las relaciones interpersonales post pandemia (Tabla nº 12).

**Cuarto:** El estudio realizado en la Institución Educativa Inicial "Nº 429-1/MX-U Capullitos de Jesús de Accoscca, en Huanta, en Huanta, ha confirmado de manera contundente que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aspecto afectivo de las relaciones interpersonales pos pandemia en los niños y niñas. Los resultados demuestran un avance notable en la capacidad de los niños y niñas para la aceptación, el auto concepto, confianza y seguridad y la autorrealización. Para respaldar esta afirmación, llevamos a cabo un análisis utilizando la prueba de rango de Wilcoxon, y el resultado fue un valor Z de -3.397. Este resultado proporciona una evidencia sólida de que los efectos observados después de la evaluación posterior a la mediación son sustancialmente superiores en comparación con los resultados iniciales. Este hallazgo se refuerza aún más por el nivel de significancia estadística, que se establece en un valor de  $p=0.001$ . Es importante destacar que este valor de  $p=0.001$  es significativamente menor que el valor de referencia de  $\alpha=0.05$  ( $p=0.001 < 0.05$ ;  $Z = -3.397$ ). La discrepancia entre el valor de p y el umbral de significancia respalda a un más la idea de que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en el fortalecimiento del aspecto afectivo de las relaciones interpersonales después de la pandemia (Tabla nº 13).

## RECOMENDACIONES

**Primero:** Al Ministerio de Educación implementar programas escolares que aborden el bienestar emocional y proporcionen apoyo psicológico a los estudiantes para ayudarles a lidiar con el estrés y la ansiedad relacionados con la pandemia.

**Segundo:** A las diferentes directoras de Educación inicial de la región Ayacucho, a fin de establecer canales de comunicación abierta y constante con los padres y docentes para comprender mejor las necesidades individuales de cada niño y compartir estrategias para promover relaciones interpersonales saludables en el hogar.

**Tercero:** A los docentes de aula en Educación inicial promover el juego cooperativo, proporcionar juguetes y actividades que fomenten el juego en grupo y la colaboración entre los niños. Crear oportunidades para el juego al aire libre: El juego al aire libre proporciona un entorno propicio para que los niños interactúen y desarrollen relaciones interpersonales mientras disfrutan del entorno natural.

**Cuarto:** A los padres de familia: Establecer una comunicación abierta y constante con sus hijos, escuchándolos activamente y respondiendo a sus preguntas y preocupaciones de manera afectuosa. Pasar tiempo de calidad con sus hijos, participando en actividades que fomenten la interacción y la conexión emocional, como juegos, lectura o manualidades en familia. Enseñar a sus hijos a ponerse en el lugar de los demás y a comprender y respetar los sentimientos y perspectivas de los demás.

## REFERENCIAS

- Arias, F. (2006). El proyecto de investigación: Guía para su elaboración. Caracas. Venezuela: Episteme
- Ayala Esquivel, Delia; Elme Flores, Mónica; Quispe Gálvez, Karen Janet (2018). Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial "Teófila Agüero de Jáuregui", Ayacucho – 2016. <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2607>
- Cadenas Reyes, L. E. (2021). Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3274>
- Cadenas Reyes, L. E. (2021). Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial.
- Carrasco, S. (2005). Metodología de la Investigación científica. (Primera ed.).
- Carrillo Flores, A. L. (2015). MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN. POBLACIÓN Y MUESTRA. UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO, TEXCOCO. <http://ri.uaemex.mx/oca/bitstream/20.500.11799/35134/1/secme-21544.pdf>
- Castillero Mimenza, O. (3 de Abril de 2017). Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>
- Cernaque Sullon, M. M., & Montalvo Garcia, V. (2021). Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales afectada por COVID 19 en niños de 5 años de la IE 11024, Chiclayo. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/9958>
- Constantino Espino, E. M. (2021). Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa N° 323-Ferreñafe.
- Deni Salazar, psicóloga y académica de la Universidad del Valle de México, Campus Coyoacán. <https://laureate-comunicacion.com/prensa/falta-de-contacto-interpersonal-durante>.
- Docente de educación inicial, Yulda Arroyo Soto, infantil ACCOSCCA, 17 de junio del 2022.
- Escalante Rodríguez, T. E., & Sánchez Manguashca, Á. R. (2021). Juegos de salón mejoran las relaciones interpersonales en tiempo de emergencia sanitaria entre los actores de la Unidad Educativa Stephen Hawking en el cantón Santo Domingo, periodo 2020-2021 (Bachelor's thesis, Santo Domingo: UCE).

- Escobar Lucana, D. J. (2020). ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO.
- Espinosa, E. (2016). Gestión de Materiales Experimentales y su Uso en Replicaciones de Experimentos: Un Mapeo Sistemático de la Literatura. *Revista electrónica de Computación, Informática, Biomédica y Electrónica*, vol. 5 (no. 3).
- Gualdrón. (2021). La pandemia de COVID-19 y su impacto en los. *revista de la facultad de ciencias de la salud*, 24. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71969866002>
- Helen Wylie, UNICEF Nueva York, 4 de marzo de 2021. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/1-cada-7-ninos-jovenes-ha-vivido-confinado-hogar-durante-gran-parte-ano#:~:text=NUEVA%20YORK%2C%204%20de%20marzo,su%20salud%20mental%20y%20su>.
- Hernández, O. (2012). *Estadística Elemental para Ciencias Sociales*. (Tercera Edición). San José, Costa Rica: Editorial Universidad de Costa Rica.
- Hernández, R. y Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Gra Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. [http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wpcontent/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p\\_92\\_95.pdf](http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wpcontent/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p_92_95.pdf)
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). México D.F, México: McGrawHill.
- Irrazábal, N., & Molinari, M, C., (2005). *Técnicas experimentales en la investigación de la comprensión del lenguaje*. Universidad de Buenos Aires, Argentina, vol. 37 (no. 3).
- Marrone. (2018). La teoría del apego y el psicodrama. *Revista Clínica Contemporanea*, 9. Obtenido de <https://www.revistaclinicacontemporanea.org/archivos/cc2018v9n2a12.pdf>
- Ministerio De Educación Y Formación Profesional. (2020). *Guía para la elaboración de pruebas de evaluación educativa*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
- Orlick, T. (1996). *Libres para cooperar, libres para crear dimensiones de los juegos cooperativos planteados por* (Orlick, 1996):
- Palacio Farfán, L. M., & Garzón Cruz, S. P. (2023). La lúdica como instrumento mediador de la gestión emocional en primera infancia. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/5501>


- Parella, S. y Martins, F. (2008). Metodología de la Investigación Cuantitativa (2ª Edición). Caracas: FEDUPEL.
- Pedro Grados Smith, economista por la Universidad de Lima y director de la Carrera de Economía de esta Casa de Estudios 29 of april of 2020. <https://www.ulima.edu.pe/en/node/17788>.
- Perry DG, Kusel SJ, Perry LC. Victims of peer aggression. *Developmental Psychology* 1988;24(6):807-814.
- Pineda, E. B., de Alvarado, E. L., & de Canales, F. H. (1994). Metodología de la investigación. Segunda edición. Washington: Organización Panamericana De La Salud.
- Ríos Jara, H. R. Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI N° 049 "Divino Niño Jesús", Ocos, 2020. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26335>
- Shuttleworth, M. (03 de Noviembre de 2009). EXPLORABLE Think Outside The Box. <https://explorable.com/es/diseños-de-prueba-previa-y-posterior>
- Supo, L. (2019). Niveles de Investigación. SINCIE. <https://www.youtube.com/watch?v=FJy2tGgEmHs>
- Tamayo y Tamayo, M. (2006). Técnicas de Investigación. (2ª Edición). México: Editorial Mc Graw Hill.
- UNICEF. (16 de 9 de 2021). Las escuelas siguen cerradas para casi 77 millones de estudiantes 18 meses después de la pandemia, dice UNICEF. Nota de Prensa. Obtenido de <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/las-escuelas-siguen-cerradas-para-casi-77-millones-de-estudiantes-18-meses-pandemia>
- UNICEF. (27 de 7 de 2020). Al menos una tercera parte de los niños en edad escolar de todo el mundo no tuvo acceso a la educación a distancia durante el cierre de las escuelas debido a la COVID-19, según un nuevo informe de UNICEF. Comunicado de prensa. Obtenido de <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/al-menos-una-tercera-parte-de-los-ni%C3%B1os-en-edad-escolar-de-todo-el-mundo-no-tuvo>
- Westreicher, G. (01 de Abril de 2022). Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/muestreo-no-probabilistico.html>

**ANEXOS**

**ANEXO 1**

RD de Aprobación del Proyecto de Investigación.

*“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”*




**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
RM.N° 267-2020-MINEDU**

**APROBACIÓN DE LOS PROYECTOS DE  
INVESTIGACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS  
DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE X CICLO SECCIÓN A**

**R.D. No. 242 -2023- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

**Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR  
DIRECTOR GENERAL (e)**



HUANTA - 2023



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Resolución Directoral N° 242-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 18 de setiembre del 2023

Visto, el Informe N° 038-2023-DI-EESPP"JSCO"-HTA con Expediente N° TM20232143-F de fecha 18/09/2023, presentado por el Lic. Máximo Contreras Cconovilca, Formador del curso de Investigación y los proyectos adjuntos;



**CONSIDERANDO:**

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera Pública de sus docentes; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes de los Programas de Estudios y Carreras Profesionales en este centro superior de Formación Inicial Docente realicen Investigación Educativa conducente a su titulación y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por los estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe X ciclo sección A, para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación;

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador de Investigación Lic. Máximo Contreras Cconovilca en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle", por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. - APROBAR,** los *Proyectos de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

N°	RESPONSABLE	TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
01	AYALA ROSAS, Doris Yeny	LOS LECTOJUEGOS Y LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P "HUANCAYOCC" DE HUANTA 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737

Reapertura RM. N° 228-82-ED

Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED

Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED

Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU



02	CRISOSTOMO ARAUJO, Ruth Graciela	USO DE LAS CANCIONES INFANTILES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-P. CHANCARAY, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
03	CRUZ QUISPE, Radai Salma	PICTOGRAMAS EN LA ARTICULACIÓN VERBAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-2/MX-P “EL MUNDO DEL SABER” NUEVA JERUSALÉN – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
04	CRUZ QUISPE, Aydeé	ESTRATEGIAS DE LECTURAS ICONO VERBALES PARA DESARROLLAR LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-96/Mx-P DE LA VEGA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
05	CURO BENDEZU, Ruth Raquel	LOS JUEGOS ETNOMATEMÁTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL AREA DE MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-22/Mx-U DE SECCLLAS - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
06	CURO QUISPE, Marisol	EL TEATRO COMO ESTRATEGIA EN EL FOMENTO DEL CUIDADO DE LA HIGIENE PERSONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429.14/Mx-U DE ESPIRITU SANTO - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
07	FERNANDEZ QUISPE, Yurina	TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS EN LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347/Mx-P. DE MACACHACRA - IGUAÍN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
08	HUAYRA ASTOPILLO, Katty	INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-176/Mx-P MADRE TERESA DE CALCUTA HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
09	LUJAN PINEDA, Liz Wendy	INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
10	MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine	JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-P DE CHANCARAY – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
11	MENDEZ VARGAS, Lizbeth	CUENTOS INFANTILES EN LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-30/Mx-P PUCARAQAY DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
12	MENDOZA HUAMAN, Yulisa	ESTRATEGIAS DE CUENTOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DEL CUIDADO MEDIO AMBIENTAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

		INICIAL N° 429-2/Mx-P EL MUNDO DEL SABER DE NUEVA JERUSALEN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
13	OVALLE CORONADO, Beatriz	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LAS NOCIONES DE CONTEO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-30 /Mx-P PUCARAQAY DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
14	PALOMINO MENDOZA, Ruth Karina	USO DE TITERES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P HUANCAYOCC DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
15	PANCOBO MALPICA, Lizeth Rocío	INFLUENCIA DE LA ESTRATEGIA DE CANTO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA MUSICAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-176/Mx-P MADRE TERESA DE CALCUTA DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
16	QUISPE QUISPE, Ciriana	JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-I/Mx-U CAPULLITOS DE JESÚS DE ACCOSCCA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
17	RAMIREZ CRUZ, Liz Pamela	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17 Mx-P HUANCAYOCC - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
18	RICRA ONOFRE, María Isabel	METODO MONTESORI EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
19	RIVEROS CANCHARI, Nancy Cleofé	INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA MEJORA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347/Mx-P DE MACACHACRA – IGUAÍN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
20	ROSAS MAURI, Medalit Libia	TALLER DE DINÁMICA MOTIVACIONAL EN LA MEJORA DE LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
21	UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela	INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
22	VALENZUELA PIZARRO, Cleydy Flor	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS EN LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°347/Mx-P DE MACACHACRA – IGUAÍN - HUANTA, 2023.





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

		Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
23	VARGAS CHAVEZ, Rebeca	TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN INICIAL N° 429-96/Mx-P LA VEGA – HUAMANGUILLA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
24	YARANGA GUTIERREZ, Roxana	TALLER DE PSICOMOTRICIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BÁSICAS LOCOMOTRICES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-176/Mx-P MADRE TERESA DE CALCUTA DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
25	YARANGA RETAMOZO, Shayury Neftalyn	ASEO PERSONAL COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 335/Mx-P JUAN FRANCISCO SANTILLANA BARBOZA DE MAYNAY – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
26	ZAMBRANO CUADROS, Mariela	PROGRAMA DE LONCHERAS SALUDABLES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-2/Mx-P EL MUNDO DEL SABER DE NUEVA JERUSALÉN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca

**SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR**, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la ejecución del Proyecto de Investigación Educativa; bajo la orientación del Formador del curso como Asesor, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados y en concordancia con los documentos normativos de la Escuela.

**TERCERO.- COMUNICAR**, a las áreas internas, a las interesadas, asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**



**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.

**ANEXO 2**

RD de Expedito de la Tesis.

*“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”*



**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
RM.N° 267-2020-MINEDU**

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE  
EXPEDITO DE TESIS**

**R.D. No. 283 -2024- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR  
DIRECTOR GENERAL (e)  
OFICIO No 0017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER



HUANTA - 2024



*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

*Resolución Directoral N° 0283-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA*

Huanta, 06 de marzo del 2024

Visto, el Informe de Opinión N° 139,140,141,142y143-2024-JUA/EESPP"JSCO"-HTA de fecha 06/03/2024, presentado por el Dr. Wilber A. Reyes Araujo, Jefe de Formación Continua;



**CONSIDERANDO:**

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes de los Programas de Estudios en este centro superior de Formación Inicial Docente realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que, es necesario aprobar en calidad de expedito las Tesis de Investigación Educativa, presentados por las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación y puedan asumir ese rol en concordancia con las normas del sector.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Jefe de la Unidad de Formación Continua Dr. Wilber A. Reyes Araujo en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y facultado por el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER, por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO las TESIS DE INVESTIGACIÓN** siguientes:

N°	INVESTIGADOR(A)	TESIS	PROGRAMA ESTUDIOS
01	CERDAN FERNANDEZ, YENIFER	LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°-429-96/Mx-U "LA VEGA" DE HUANTA, 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

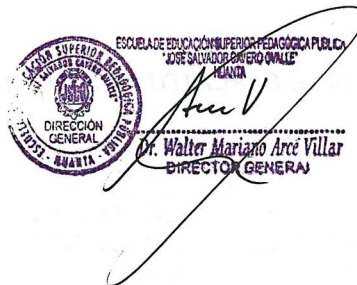
Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

02	FLORES VARGAS, ZAIDA	EL CUENTO INFANTIL EN EL DESARROLLO DEL AUTOCONTROL EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°38256/Mx-P "MARÍA URRIBARRI GÓMEZ", DE HUANTA 2022	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
03	MENDOZA HUAMAN, Yulisa	ESTRATEGIAS DE CUENTOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DEL CUIDADO MEDIO AMBIENTAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-2/Mx-P EL MUNDO DEL SABER DE NUEVA JERUSALEN - HUANTA, 2023.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
04	QUISPE QUISPE, Ciriana	JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-I/Mx-U CAPULLITOS DE JESÚS DE ACCOSCCA – HUANTA, 2023.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
04	ZAMBRANO CUADROS, Mariela	PROGRAMA DE LONCHERAS SALUDABLES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-2/Mx-P EL MUNDO DEL SABER DE NUEVA JERUSALEN - HUANTA, 2023.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

**SEGUNDO. - AUTORIZAR,** a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación de la Tesis cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

**TERCERO.- COMUNICAR,** a las áreas internas, a las interesadas, asimismo, publicar en la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**



**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.

## ANEXO 3

RD de Fecha de Sustentación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-86-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

*Resolución Directoral No. 0357-2024 - EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 27 de marzo de 2024

Visto, el Expediente TM20241308-F de fecha 15 de marzo del 2024 y la Resolución Directoral de Expedito No 0283-2024-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA de fecha 06 de marzo de 2024;

### CONSIDERANDO:

La LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Título Profesional de Licenciado (a) en Educación* a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Docente previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DE LA TESIS** conducente a la **OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN** de acuerdo al siguiente detalle:

<b>TESIS</b>	
<b>JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-I/Mx-U CAPULLITOS DE JESÚS DE ACCOSCCA – HUANTA, 2023.</b>	
<b>AUTORA</b>	<b>QUISPE QUISPE, Ciriana</b>
<b>PROGRAMA DE ESTUDIOS</b>	<b>EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE</b>
<b>FECHA</b>	<b>06 DE ABRIL DE 2024</b>
<b>HORA</b>	<b>9:00 A.M.</b>
<b>LUGAR</b>	<b>AUDITORIO INSTITUCIONAL</b>

**SEGUNDO.- COMUNICAR** a la interesada y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- PÚBLICAR** la resolución en la web institucional.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE**

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
prd/sec.



## ANEXO 4

### RD de Jurados de Sustentación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

*Resolución Directoral No. 0252-2024 - EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 27 de marzo de 2024

Visto, el Expediente TM20241308-F de fecha 15 de marzo del 2024 y la Resolución Directoral de Expedito No 0283-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA de fecha 06 de marzo de 2024;



#### CONSIDERANDO:

La LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los/las egresados (as) de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Título Profesional de Licenciado (a) en Educación* a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación Docente previa sustentación de tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- NOMINAR;** a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**, tal como se detalla a continuación:

<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	<b>VOCAL</b>	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

<b>TESIS</b>	
<b>JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-I/Mx-U CAPULLITOS DE JESÚS DE ACCOSCCA – HUANTA, 2023.</b>	
<b>AUTORA</b>	<b>QUISPE QUISPE, Ciriana</b>
<b>PROGRAMA DE ESTUDIOS</b>	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
<b>FECHA</b>	06 DE ABRIL DE 2024
<b>HORA</b>	9.00 A.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO INSTITUCIONAL

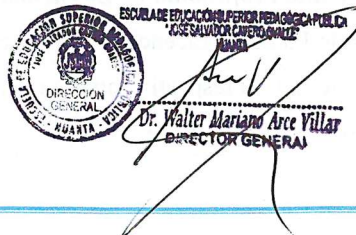
**SEGUNDO.- COMUNICAR** al Jurado Examinador e interesada, el contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- AUTORIZAR** la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE**

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
prd/sec.



## ANEXO 5

### Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIALES DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023.</p>	<p>Antecedentes internacionales</p> <p>Antecedentes Nacionales</p> <p>Antecedentes regionales</p> <p>Antecedentes locales</p> <p>Bases teóricas</p> <p>Teorías relacionadas al tema</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Los juegos cooperativos mejoran de manera positiva las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial. N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023.</p>	<p><b>VI</b></p> <p>Juegos cooperativos</p> <p><b>DIMENSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación cooperativa</li> <li>• Ejecución participativa</li> <li>• Evaluación Divertida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencia la inserción adecuada y pertinente y sus estrategias lúdicas en la planificación de la sesión.</li> <li>• Programa las sesiones dando secuencialidad lógica a las actividades de acuerdo a la edad de los estudiantes para el logro de los aprendizajes previstos.</li> <li>• La sesión presenta la dosificación de las actividades".</li> <li>• El diseño de sesión evidencia los procesos pedagógicos y cognitivos actualizadas a los nuevos enfoques pedagógicos.</li> <li>• Prevé la organización del espacio de manera flexible y coherente con las actividades de aprendizaje</li> <li>• La sesión presenta actividades del taller "juegos cooperativos"</li> <li>• Implementa la sesión con recursos coherentes con las actividades de aprendizaje facilitando el acceso a los estudiantes de forma oportuna.</li> <li>• La sesión se desarrolla de manera vivencial con actividades para el taller "juegos cooperativos a los niños y niñas</li> <li>• Los niños y niñas participan en la sesión con entusiasmo e interés en las actividades propuestas</li> <li>• -La sesión se desarrolla de acuerdo a lo programado</li> <li>• El desarrollo de la sesión evidencia un clima acogedor, lúdico y grupal.</li> <li>• La docente orienta a los niños y niñas sobre las acciones a realizar para mejorar sus logros de aprendizaje.</li> <li>• Se evidencia el recojo de información oportuna y relevante respecto al proceso realizado</li> <li>• Los criterios e indicadores de evaluación se ajustan a los aprendizajes para una medición precisa.</li> <li>• Los resultados de la evaluación permiten tomar decisiones respecto al proceso de enseñanza aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Paradigma:</b> positivista</li> <li>• <b>Enfoque:</b> cuantitativa</li> <li>• <b>Tipo de estudio:</b> Experimental</li> <li>• <b>Nivel:</b> Explicativo</li> <li>• <b>Diseños de investigación:</b> Pre experimental</li> <li>• <b>Población:</b> la población considerada para el presente trabajo de investigación serán los niños y niñas del primer de la Institución Educativa Inicial. N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023. N=26.</li> <li>• <b>Muestra:</b> la muestra de estudios considerados en el presente trabajo de investigación serán los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta,</li> </ul>

<p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en el aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial .N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023?</p> <p>¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en el aspecto social de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial .N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023?</p> <p>¿En qué medida los juegos cooperativos influyen en el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial .N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial .N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el aspecto social de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial .N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial .N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023.</p>		<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el aspecto comunicativo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial .N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023.</p> <p>Los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el aspecto social de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial .N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023.</p> <p>Los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el aspecto afectivo de las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial .N° 429-1/Mx-U Capullitos de Jesús de Accoscca. Huanta, 2023.</p>	<p><b>VD</b></p> <p>Relaciones interpersonales post pandemia</p> <p><b>DIMENSIÓN</b></p> <p>Aspecto comunicativo</p> <p>Aspecto social</p> <p>Aspecto afectivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo cordial</li> <li>• Cuestionario</li> <li>• Comunicación empática</li> <li>• Integración al grupo</li> <li>• Liderazgo compartido</li> <li>• Resolución de conflictos</li> <li>• Aceptación</li> <li>• Confianza y seguridad</li> <li>• Respeto</li> </ul>	<p>2023. De la sección A. n=15.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Técnicas de muestreo:</b> no probabilísticos</li> <li>• <b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b> Experimento y evaluación educativa Material experimental y la prueba educativa del pre y post test</li> <li>• <b>(Validez y confiabilidad):</b> el Instrumento se somete al juicio de experto. Confiabilidad. Los ítems se someten a una prueba de alfa de crombash.</li> <li>• <b>Técnicas de procesamiento. Estadística descriptiva.</b> Excel spss</li> <li>• <b>Estadística inferencial.</b> Prueba de normalidad y prueba de hipótesis</li> </ul>
--	--	--	---	--	--	---

## ANEXO 6

### Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<b>Variable independiente</b>  Juegos cooperativos	Las actividades cooperativas son aquellas que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable (Velázquez Callado, C., 2002).	se aplicará 15 experiencias de aprendizaje, que se realizará en un tiempo de 45 minutos a través de juegos de cooperación en base a las dimensiones. Se acopiará con el instrumento de experimentación y se elaborará el material experimental.	Planificación cooperativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evidencia la inserción adecuada y pertinente y sus estrategias lúdicas en la planificación de la sesión.</li> <li>Programa las sesiones dando secuencialidad lógica a las actividades de acuerdo a la edad de los estudiantes para el logro de los aprendizajes previstos.</li> <li>La sesión presenta la dosificación de las actividades”.</li> <li>El diseño de sesión evidencia los procesos pedagógicos y cognitivos actualizadas a los nuevos enfoques pedagógicos.</li> <li>Prevé la organización del espacio de manera flexible y coherente con las actividades de aprendizaje</li> <li>La sesión presenta actividades del taller “juegos cooperativos”</li> <li>Implementa la sesión con recursos coherentes con las actividades de aprendizaje facilitando el acceso a los estudiantes de forma oportuna.</li> </ul>	No aplica	Nominal No aplica (material experimental)  Sesiones experimentales
			Ejecución participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>La sesión se desarrolla de manera vivencial con actividades para el taller “juegos cooperativos a los niños y niñas</li> <li>Los niños y niñas participan en la sesión con entusiasmo e interés en las actividades propuestas</li> <li>La sesión se desarrolla de acuerdo a lo programado</li> <li>El desarrollo de la sesión evidencia un clima acogedor, lúdico y grupal.</li> <li>La docente orienta a los niños y niñas sobre las acciones a realizar para mejorar sus logros de aprendizaje.</li> </ul>		

			Evaluación Divertida	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evidencia el recojo de información oportuna y relevante respecto al proceso realizado</li> <li>• Los criterios e indicadores de evaluación se ajustan a los aprendizajes para una medición precisa.</li> <li>• Los resultados de la evaluación permite tomar decisiones respecto al proceso de enseñanza aprendizaje</li> </ul>		
<b>Variable dependiente:</b>  Relaciones interpersonales post pandemia	Es Silviera (2014) define las relaciones interpersonales como el conjunto de interacciones entre dos o más personas que constituyen un medio eficaz para la comunicación, expresión de sentimientos y opiniones, las relaciones interpersonales, son también el origen de oportunidades, diversión y entretenimiento de los seres humanos, se consideran una fuente de aprendizaje, el cual, en ocasiones puede molestar o incomodar a los individuos, estas interacciones son un excelente medio de enriquecimiento personal, trato humano, pautas de comportamiento social y la satisfacción de la curiosidad, pues los demás son una fuente ilimitada de sorpresas,	Son las relaciones evaluadas en el aspecto comunicativo, social y afectivo que los estudiantes de educación inicial mantienen entre sus pares. Se medirá con la ficha de observación.	Aspecto comunicativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo cordial</li> <li>• Cuestionario</li> <li>• Comunicación empática</li> </ul>	-Acepta las opiniones de sus compañeros con facilidad. -Respeto las sugerencias que le dan sus compañeros. -Reconoce cuando su compañero se siente alegre o molesto.	Ordinal C = Inicio B = En proceso A = Logro esperado AD=logro destacado
			Aspecto social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración al grupo</li> <li>• Liderazgo compartido</li> <li>• Resolución de conflictos</li> </ul>	-Le agrada participar en los juegos de sus compañeros. -Respeto a sus compañeros. -Si causas algún conflicto en el aula se hace responsable.	

	novedades, información, cambio de impresiones así como de opiniones.		Aspecto afectivo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aceptación</li><li>• Confianza y seguridad</li><li>• Respeto</li></ul>	-Entiende que sus opiniones no siempre serán aceptadas por todos -Puede decir NO cuando le piden que haga cosas que no le gustan. -Expresa sus ideas y sentimientos sin herir a los demás.	
--	--	--	------------------	--	--	--

## ANEXO 7

### Matriz de instrumental.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA DE MEDICIÓN	VALORACIÓN
Variable independiente  Juegos cooperativos	Planificación cooperativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Evidencia la inserción adecuada y pertinente y sus estrategias lúdicas en la planificación de la sesión.</li> <li>-Programa las sesiones dando secuencialidad lógica a las actividades de acuerdo a la edad de los estudiantes para el logro de los aprendizajes previstos.</li> <li>-La sesión presenta la dosificación de las actividades”.</li> <li>-El diseño de sesión evidencia los procesos pedagógicos y cognitivos actualizadas a los nuevos enfoques pedagógicos.</li> <li>-Prevé la organización del espacio de manera flexible y coherente con las actividades de aprendizaje</li> <li>-La sesión presenta actividades del taller “juegos cooperativos”</li> <li>-Implementa la sesión con recursos coherentes con las actividades de aprendizaje facilitando el acceso a los estudiantes de forma oportuna.</li> </ul>	No aplica	Observación	Sesiones experimentales	Nominal	Experimental
	Ejecución participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>-La sesión se desarrolla de manera vivencial con actividades para el taller “juegos cooperativos a los niños y niñas</li> <li>-Los niños y niñas participan en la sesión con entusiasmo e interés en las actividades propuestas</li> <li>-La sesión se desarrolla de acuerdo a lo programado</li> <li>-El desarrollo de la sesión evidencia un clima acogedor, lúdico y grupal.</li> <li>-La docente orienta a los niños y niñas sobre las acciones a realizar para mejorar sus logros de aprendizaje.</li> </ul>					
	Evaluación Divertida	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se evidencia el recojo de información oportuna y relevante respecto al proceso realizado</li> <li>-Los criterios e indicadores de evaluación se ajustan a los aprendizajes para una medición precisa.</li> <li>-Los resultados de la evaluación permite tomar decisiones respecto al proceso de enseñanza aprendizaje</li> </ul>					

<b>Variable dependiente:</b> Relaciones interpersonales post pandemia	Aspecto comunicativo	Dialogo cordial Cuestionario Comunicación empática	-Acepta las opiniones de sus compañeros con facilidad. -Respeto las sugerencias que le dan sus compañeros. -Reconoce cuando su compañero se siente alegre o molesto.	Pre- test y post test	Ficha de observación	Ordinal	C = Inicio B = En proceso A = Logro esperado AD=logro destacado
	Aspecto social	Integración al grupo Liderazgo compartido Resolución de conflictos	-Le agrada participar en los juegos de sus compañeros. -Respeto a sus compañeros. -Si causas algún conflicto en el aula se hace responsable.				
	Aspecto afectivo	Aceptación Confianza y seguridad Respeto	-Entiende que sus opiniones no siempre serán aceptadas por todos -Puede decir NO cuando le piden que hagas cosas que no le gustan. -Expresa sus ideas y sentimientos sin herir a los demás.				





## ANEXO 9

Validación de instrumentos, juicio de expertos y prueba de confiabilidad.



### ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

#### FICHA DE VALIDACIÓN

#### INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

##### DATOS GENERALES:

**Título de la Investigación:** Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-1/Mx-U Accoscca "Capullitos de Jesús". Huanta, 2023.

**Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:** Ficha de observación.

##### ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																				✓
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				✓
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				✓

##### PROMEDIO DE VALORACION

100

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy Buena (x)

Nombres y Apellidos	Frida Mayhua Quispe.	DNI	43499113
Título Profesional	Licenciada en Educación Inicial		
Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Magíster		
Mención	Administración de la Educación		

Lugar y Fecha: Huanta, 24 de Mayo 2023

*[Firma manuscrita]*



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**

**FICHA DE VALIDACIÓN**

**INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES:**

**Título de la Investigación:** Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-1/Mx-U Accoscca "Capullitos de Jesús". Huanta, 2023.

**Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:** Ficha de observación.

**ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN**

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																				✓
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				✓
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				✓

**PROMEDIO DE VALORACION**

100

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy Buena (✓)

Nombres y Apellidos	Walter Carrasco Canchani	DNI	28272522
Título Profesional	Lic. Educación secundaria		
Especialidad	Filosofía - Psicológica		
Grado Académico	Magister		
Mención	Psicología Educativa		

Lugar y Fecha: Huanta, 24 de Mayo 2023



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-1/Mx-U Accoscca "Capullitos de Jesús". Huanta, 2023.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de observación.

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																				✓
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				✓
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				✓

PROMEDIO DE VALORACION

90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy Buena (x)

Nombres y Apellidos	Maria J. León Peraltta	DNI	
Título Profesional	Lic. en Educación		
Especialidad	Lengua Literaria		
Grado Académico	Magister		
Mención	Psicología Educativa		

Lugar y Fecha: Huanta, 24 de Mayo 2023

## ANEXO 10

Prueba de confiabilidad.

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>			
		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	0,0
	Total	12	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>			
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos	
	,946	,948	9

### INTERPRETACIÓN:

La prueba de confiabilidad para la variable relaciones interpersonales pos pandemia en una muestra de 12 unidades y 9 números de elementos, nos arrojó un alfa de Cronbach de 0,946 expresando muy alta confiabilidad; por tanto los resultados son cercanos a 1 en consecuencia la el instrumento es aplicable en todas las unidades de estudio.

## ANEXO 11

Prueba de pre test

### FICHA DE OBSERVACION

#### FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

El presente FICHA DE OBSERVACIÓN al niño o niña tiene como finalidad estimar las relaciones interpersonales post pandemia en las dimensiones del aspecto comunicativo, social y afectivo en niños y niñas de Educación inicial.

1 EN INICIO (0 -10) =C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD
------------------------	---------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------

#### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENCIÓN ASPECTO COMUNICATIVO.			PRE TEST	DIMENSIÓN ASPECTO SOCIAL			PRE TEST	DIMENSIÓN ASPECTO AFECTIVO			PRE TEST
	Dialogo cordial	Cuestionario	Comunicación empática		Integración al grupo	Liderazgo compartido	Resolución de conflictos		Aceptación	Confianza y seguridad	Respeto	
	Acepta las opiniones de sus compañeros con facilidad.	Respeta las sugerencias que le dan sus compañeros	Reconoce cuando su compañero se siente alegre o molesto.		Le agrada participar en los juegos de sus compañeros.	Respeta a sus compañeros.	Si causas algún conflicto en el aula se hace responsable.		Entiende que sus opiniones no siempre serán aceptadas por todos	Puede decir NO cuando le piden que hagas cosas que no le gustan.	Expresa sus ideas y sentimientos sin herir a los demás.	
1	12	11	12	12	12	11	12	12	12	11	12	12
2	13	13	13	13	12	14	14	13	11	14	15	14

3	10	09	11	10	09	10	11	10	12	12	10	11
4	12	10	11	11	12	11	10	11	10	13	11	11
5	12	11	11	11	11	10	12	11	12	11	12	12
6	12	11	11	11	10	10	11	10	11	10	12	11
7	13	12	12	12	12	13	14	13	15	13	15	14
8	11	09	09	10	09	10	11	10	12	11	11	11
9	10	10	11	10	10	09	10	10	10	10	10	10
10	12	11	12	12	11	10	12	11	12	11	11	11
11	09	08	09	10	09	10	10	09	09	10	10	10
12	12	10	11	11	12	10	12	11	12	12	12	12
13	12	11	13	12	11	11	11	11	12	13	10	12
14	12	12	13	12	12	11	11	11	11	11	13	11

## ANEXO 12

Prueba de pos test

### FICHA DE OBSERVACION

#### FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

El presente FICHA DE OBSERVACIÓN al niño o niña tiene como finalidad estimar las relaciones interpersonales post pandemia en las dimensiones del aspecto comunicativo, social y afectivo en niños y niñas de Educación inicial.

1 EN INICIO (0 -10) =C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN L ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD
------------------------	---------------------------	-------------------------------	-------------------------------------

#### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENCIÓN ASPECTO COMUNICATIVO.			POS TEST	DIMENSIÓN ASPECTO SOCIAL			POS TEST	DIMENSIÓN ASPECTO AFECTIVO			POS TEST
	Dialogo cordial	Cuestionario	Comunicación empática		Integración al grupo	Liderazgo compartido	Resolución de conflictos		Aceptación	Confianza y seguridad	Respeto	
	Acepta las opiniones de sus compañeros con facilidad.	Respeto las sugerencias que le dan sus compañeros	Reconoce cuando su compañero se siente alegre o molesto.		Le agrada participar en los juegos de sus compañeros.	Respeto a sus compañeros.	Si causas algún conflicto en el aula se hace responsable.		Entiende que sus opiniones no siempre serán aceptadas por todos	Puede decir NO cuando le piden que haga cosas que no le gustan.	Expresa sus ideas y sentimientos sin herir a los demás.	
1	15	16	16	16	17	17	18	17	18	16	17	17
2	16	18	18	17	17	17	19	18	18	17	18	18
3	17	18	19	18	18	18	18	18	18	19	18	18

4	18	17	18	18	19	18	17	18	18	18	17	18
5	18	19	17	18	18	18	17	18	17	17	18	17
6	16	17	16	16	19	17	17	18	18	17	19	18
7	18	17	17	17	18	17	18	18	17	18	19	18
8	16	15	15	15	15	16	15	15	17	16	17	17
9	16	17	16	16	17	16	17	17	16	15	17	16
10	17	18	19	18	18	18	17	18	19	18	18	18
11	16	15	17	16	16	15	15	15	17	17	18	17
12	18	17	18	18	18	17	17	17	18	16	18	17
13	16	18	17	17	17	18	18	18	17	18	18	18
14	18	17	16	17	18	18	17	18	18	17	18	18

**ANEXO 13**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**MATERIAL EXPERIMENTAL**

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-1/Mx-U  
CAPULLITOS DE JESÚS DE ACCOSCCA-HUANTA, 2023.**

**Para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial  
intercultural bilingüe**

**AUTORA**

Quispe Quispe, Ciriana

**ASESOR**

Dr. Contreras Cconovilca, Máximo

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones pedagógicas

**Huanta-Ayacucho-Perú**

**2024**

**MATERIAL EXPERIMENTAL**

## **INTRODUCCIÓN**

El presente material experimental es elaborado con el objetivo de conocer las relaciones inter personales post pandemia de los niños y de esta manera aportar en beneficio a su formación.

Los juegos cooperativos son una estrategia sobre las actividades que se realizaran para mejorar las relaciones interpersonales post pandemia de los niños y lograr los objetivos de nuestra investigación, esta propuesta se trabaja con los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la sección A en la Institución Educativa Inicial “*Capullitos de Jesús de Accoscca*” Para la elaboración de esta propuesta se tomó en cuenta a los autores como: Venegas Rubiales, & García Ortega (2018), Omeñaca (2002), Carranza (1996). Está constituido de la siguiente manera la fundamentación, el objetivo de los juegos cooperativos y la descripción de las actividades. Precisamente con esta finalidad se encuentra en las 15 sesiones.

### **Fundamentación**

Groos (1902), el juego es un método investigativo en la cual se basa en el desarrollo del pensamiento y la creatividad a la vez está basada en los estudio de Darwin en que él va indicar que las especies se adaptan al medio es por ello el juego nos prepara para la vida.

Asimismo va contribuir para el desarrollo de las capacidades en la preparación de los niños y durante la etapas de la vida en la que podemos mencionar algunos juegos como el gato jugando con el avillo en lo cual se aprenderá como se debe cazar ratones o jugando con las manos, además va decir que es parte de la naturaleza, el juego en para que servir para el buen desarrollo de las actividades mediante sus habilidades ya mediante el juego más adelante el niño ya va tener con se pueda defender cuando sea adulto en lo cual esto no va quedar ahí sino va ir de generación en generación en lo cual se va enseñar durante su aprendizaje.

### **Enfoques:**

#### **Enfoque constructivista**

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia en los niños mediante sus desarrollo y su etapa en la que se da las distintas capacidades sensoriales en el nos ayuda en el aprendizaje y la manera para desenvolvemos ya que Piaget hace mención a las fases del juegos en que consiste la evolución del pensamiento humano como el juego simple de ejercicio el símbolo y el reglado en se desarrolló como juegos ficticios o juegos grupales en lo cual se basa en la creatividad de cada niño.

Para poder tener un buen desarrollo cognitivo y esto se va dar en cuatro etapa como la sensomotriz esto se da desde el momento que nacemos hasta los dos años .la etapa preoperativa desde los 2 a 6 años , la etapa operativa de 6 a 11 y la etapa de pensamiento de 11 años en los sucesivos ya que mediante estas etapas el niño tiene la capacidad de entender , pensar y aprender sobre las cosas que están a su alrededor así mismo la manipulación de los objeto en base a la exploraciones ya gracias a ellos son niños son más despierto o experimentados por que están desarrollando al máximo sus habilidades como los juegos los dibujos y la imaginación ya que mediante estas capacidades los niños hoy en día son más despierto en la que pueden llegar a determinar los objeto de una manera rápida , a partir de los 12 años la personas entran a un proceso de pensar y a razonar sobre las cosas porque es una etapa de madurez y de cambios físicos y psicológicos en lo cual van adquiriendo mejores conocimientos para explorar el mundo .

### **Enfoque socio constructivista**

Según Vigotsky (1924) da a conocer que con los juegos surgen las necesidad de estar en contacto con las personas por ello va existir dos líneas de cambios evolutivos en la uno va depender de la biología en la percepción de la especie y el otro es la organización cultural propia mediante estas actividades los niños pueden lograr adquirir diferentes capacidades , sin embargo en algunos casos los niños van a llegar a utilizar su imaginación con los objetos explorados así mismo se va dar mejor desarrollo en su aprendizaje.

Por ello estos autores mencionan que el juego es muy importante en el desarrollo psicológico, emocional, social y pedagógico en el niño.

### **OBJETIVO.**

Mejorar las relaciones interpersonales post pandemia a través de los juegos cooperativos que implica mayor participación en los indicadores dialogo cordial, cuestionario, comunicación empática, integración al grupo, liderazgo compartido, resolución de conflictos, aceptación, confianza y seguridad y respeto, en los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “Capullitos de Jesús de Accoscca”.

### **Descripción de juegos cooperativos de la aplicación en la investigación.**

- 1. Denominación: “Nos divertimos jugando al paracaídas y aprendemos a cooperar”**

**Material:** Mochila y paracaídas.

**Dimensión:** Aspecto comunicativo.

**Desarrollo:** Todos los niños y niñas hacen un círculo y sujetan el paracaídas con las manos a la altura de la cintura aproximadamente. La maestra coloca una pelota de tamaño mediano y que no sea muy pesada en el centro del paracaídas. Los niños y niñas tienen que hacer que se desplace haciendo un círculo y evitando que se caiga la pelota al suelo. De esta manera entrar en confianza y los niños se sientan más cómodos al realizar el juego.

2. **Denominación:** “**PATICIPAMOS EN LA FIESTA DE LA ALDEA.**”

**Material:** Mesas y música.

**Dimensión:** Aspecto social.

**Desarrollo:** Primero se separan las sillas, a las esquinas de la clase, quedando en el centro, solo las mesas. Decimos a los niños y niñas que “hoy la sala se convierte en una aldea y estamos de fiesta”. Cantamos y bailamos canciones conocidas por la aldea libremente, pero de repente en un momento dado se para la música, les decimos a los niños que comienza a llover y se tienen que refugiar en las cabañas, es decir se deben meter debajo de las mesas, cuando para de llover se vuelve a reanudar la música y los niños tienen que salir de debajo de las mesas “cabañas” y seguir bailando.

Cada vez entraremos en cabañas diferentes y con gente diferente. Quien se quede fuera de las cabañas se puede mojar. Si sucede esto, iremos a buscarle. Hay que hacer hueco para todos.

3. **Denominación:** “**NOS DESPLAZAMOS AGARRADOS A UN ARO.**”

**Material:** Aros.

**Dimensión:** Aspecto comunicativo.

**Desarrollo:** la maestra coloca un aro de gimnasia en el suelo en el centro de la sala. Indico a dos niñas que lo cojan y lo lleven a un lugar concreto. Lo hacemos de nuevo, esta vez con tres niñas o niños. Luego con cuatro y cinco. Les indico acciones a realizar agarradas al aro: Elevar los brazos, caminar hacia la ventana

4. **Denominación:** “**NOS DIVERTIMOS JUGANDO A PASA LA BOLA.**”

**Material:** pelota y juguetes.

**Dimensión:** Aspecto afectivo.

**Desarrollo:** Los niños y niñas sentados en un círculo, pasa una pelota al niño de al lado y éste a su compañera y así consecutivamente, lo repetimos igual en sentido contrario. También explica que podemos pasar una caricia en la mano para tenerlas más calentitas los días que hace frío. Podemos calentar la cara a quien está al lado con una caricia sobre la cara para practicarlo los días de frío, podemos pasar juguetes, libros, peluches, los abrazamos.

5. **Denominación: “JUGAMOS COOPERANDO A TIERRA, AGUA Y AIRE.”**

**Material:** Mochila y paracaídas.

**Dimensión:** Aspecto social.

**Desarrollo:** los niños y niñas agarran los bordes del paracaídas y estiran por completo. Hacemos un corro muy grande, agitamos la tela del paracaídas a ras de suelo cuando decimos TIERRA. Agitamos el paracaídas a la altura de la cintura cuando se dice la palabra AGUA. Removemos la tela a la altura de los hombros cada vez que se dice AIRE. Lo repetimos varias veces.

6. **Denominación: “JUGAMOS A CONSTRUCCIONES EN GRUPO.”**

**Material:** Cartones y cintas de embalaje.

**Dimensión:** Aspecto comunicativo.

**Desarrollo:** Se juntan dos o tres niños y niñas para hacer una construcción con los bloques de plástico, madera, encajes o con cajas de cartón. Se les indica que colaboren unas con otras. Podemos hacerlo después en grupos de cuatro o cinco.

7. **Denominación: “JUGAMOS A LAS SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS.”**

**Material:** sillas y musica.

**Dimensión:** Aspecto afectivo.

**Desarrollo:** Colocamos las sillas en círculo mirando hacia el exterior. Habrá tantas sillas como personas participantes. Todos los niños y niñas cantan una canción conocida por el grupo bailando alrededor. Cuando acaba la canción, cada una se sienta en una silla. Lo repiten varias veces mientras disfrutan sentados en las sillas y comentando los posibles conflictos que surgen. Después, cada vez que acaba la canción se va quitando alguna silla. Les pedimos que todas se sienten en las sillas que van quedando. Nadie es eliminado, cuando alguien se queda sin silla, pide permiso para sentarse en las rodillas o al lado de otra niña. Se ayudan a sentarse

unas sobre otras, cada vez hay menos sillas. Pararemos la actividad cuando veamos que hay dificultad en que todas se sienten.

**8. Denominación: “UNA ELEFANTA SE BALANCEABA”**

**Material:** canción.

**Dimensión:** Aspecto afectivo.

**Desarrollo:** contamos que los elefantes viven en el bosque. Cuando encuentran una tela de araña, les gusta subirse y balancearse con suavidad para que no se rompa y no romper la casa de la araña. Estos elefantes estudian los números y aprenden a contar. Los elefantes cuentan, hasta cuatro, por ejemplo 1,2,3,4 y a veces llaman a sus amigos, se pone en el centro del grupo balanceándose y cantando.

Una elefanta

se balanceaba

sobre la tela de una araña.

Como veía que no se caía,

fueron a llamar a otra elefanta.

Se llama a otra elefanta que serán los niños: ¡Elefanta! La nueva elefanta se agarra conmigo y contamos: Uno y dos. Repetimos la canción con la palabra dos. Llamamos a otra elefanta. Contamos y cantamos la canción de nuevo, así varias veces.

**9. Denominación: “ENCUENTRA EL ROMPECABEZAS.”**

**Material:** Rompecabezas.

**Dimensión:** Aspecto comunicativo.

**Desarrollo:** Se entrega un rompecabezas gigante al grupo. repartimos las piezas a cada niño y niña, observan sus piezas y buscan a la niña o niño que tiene la pieza complementaria.

Los rompecabezas pueden ser de varias piezas, los niños y niñas arman el rompecabezas de manera cooperativa y comunican sus necesidades, reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo, sin competir entre ellos.

**10. Denominación: “NOS DIVERTIMOS JUGANDO A PALOMITAS DE MÁIZ.”**

**Material:** Paracaída, pelotas y mochila.

**Dimensión:** Aspecto social.

**Desarrollo:** Primero todos los niños y niñas agarran el paracaídas a la altura de la cintura, la maestra echa encima del paracaídas pelotas de trapos, de futbol y de papel, todos los niños y niñas mueven el paracaídas arriba y abajo para que las pelotas reboten como si fuesen palomitas de maíz en una sartén cuidando que ninguna se salga. Los niños y niñas repiten varias veces el juego, luego hablan de lo sucedido y los posibles problemas que hayan surgido.

11. **Denominación:** “JUGAMOS A AROS MUSICALES.”

**Material:** Aros.

**Dimensión:** Aspecto comunicativo.

**Desarrollo:** Colocamos en el suelo un aro por niña o niño. Todos bailan al son de una música alegre, cuando paramos la música todas se meten dentro de un aro. Lo volvemos a repetir, pero esta vez con un aro menos.

Seguimos así sucesivamente de manera que cada vez habrá menos aros y por tanto cada vez habrá más personas dentro de cada aro, cuando hayamos quitado tres de los aros paramos la actividad.

12. **Denominación:** “EL CORAZÓN DE LA PIÑA.”

**Material:** Fruta e imágenes de piña.

**Dimensión:** Aspecto social.

**Desarrollo:** Dibujamos en el patio la espiral que vamos a hacer en torno a la última niña de la fila, que no se moverá.

Nos ponemos de pié en una sala amplia sin muebles, o separamos las mesas de la clase, y nos agarramos todas en forma de tren poniendo las manos encima de los hombros de la que va delante, menos la primera que no tiene a nadie delante. Cantamos la siguiente poesía de forma rítmica a la vez que la primera persona camina despacio con pasos cortos hacia adelante dando vueltas en torno a la última niña que estará quieta. La iremos envolviendo como capas diferentes de una piña.

El corazón de la piña se va envolviendo, se va envolviendo. Todos los niños y niñas se van uniendo, se van uniendo, cuando hemos formado la piña en torno a la última

niña, nos quedamos pegaditas acurrucaditas con la cabeza apoyada hacia el centro imaginando que escuchamos el corazón de la piña.

Después cantamos:

El corazón de la piña se va desenvolviendo, se va desenvolviendo. Todos los niños y niñas se van desuniendo, se van desuniendo. Luego vamos caminando en sentido contrario hasta que se deshace la espiral. Podemos repetir la actividad de nuevo comenzando por el otro extremo de la fila.

**13. Denominación: JUGAMOS ¡QUE VIENE MAMÁ PATA! Y APRENDAMOS A COOPERAR**

**Material:** Canción .

**Dimensión:** Aspecto social.

**Desarrollo:** Todas nos agarramos en fila por la cintura y cantamos esta canción:

¡ Que viene mamá pata! Pachín (Paso)

¡ Que viene papá pato! Pachín (Paso)

¡ Que vienen los patitos! Pachín, pachín, pachín (Tres pasos)

Pachín, pachín, pachín.

Mucho cuidado con lo que haces.

Pachín, pachín, pachín.

A las patitas no pises.

Avanzando un paso en cada tiempo del compás.

Después lo repetimos con otro animal (gallina, perro, vaca, . . . ) imitando el carácter de cada animal. Con el cangrejo lo repetimos avanzando hacia atrás de espaldas.

Finalmente abrimos las piernas, elevamos la mano derecha, la ponemos por debajo de las piernas y con la mano izquierda cogemos la mano derecha que se nos ofrece.

A partir de esta postura cantamos la canción de nuevo refiriéndonos a los elefantes.

**14. Denominación: JUGAMOS A PASA LA PELOTA Y APRENDEMOS A COOPERAR.**

**Material:** Pelotas y juguetes.

**Dimensión:** Aspecto afectivo.

**Desarrollo:** Primero comenzamos con todas los niños y niñas sentados en un círculo.

Segundo pasa una pelota al niño de al lado y éste a su compañera y así consecutivamente, tercero lo repetimos igual en sentido contrario.

También explica que podemos pasar una caricia en la mano para tenerlas más calentitas los días que hace frío.

Podemos calentar la cara a quien está al lado con una caricia sobre la cara para practicarlo los días de frío, pasamos juguetes, libros, peluches y los abrazos.

**15. Denominación: NOS DIVERTIMOS JUGANDO AL ARCO DE TRIUNFO.**

**Material:** Pelotas y juguetes.

**Dimensión:** Aspecto afectivo.

**Desarrollo:** Se divide a los niños y niñas en dos grupos, forman filas separadas. La primera persona de cada fila pasa una pelota (o cualquier otro objeto) por debajo de sus piernas a la siguiente persona, y luego corre a ponerse al final de la fila. La segunda persona hace lo mismo, y así sucesivamente. Este juego se puede hacer también pasando la pelota por encima de las cabezas. Puede ser hacia delante o hacia atrás.

**PLAN DE ACCIÓN PARA LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE ACOPIO DE INFORMACIÓN.**

**1. DATOS GENERALES:**

- a) APELLIDOS Y NOMBRES: Ciriana Quispe Quispe
- b) PROGRAMA: Educación Inicial IB
- c) TITULO: Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales post pandemia en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 429-1/Mx-U Accoscca “Capullitos de Jesús”. Huanta, 2023.
- d) PERIODO DE APLICACIÓN: 05 DE JUNIO del 2023
- e) INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 429-1/Mx-U Accoscca “Capullitos de Jesús”.

<b>Nº</b>	<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE Nº</b>	<b>NOMBRE DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>FECHA</b>
1	01	Aplicación del pre test	31/05/2023
1	01	NOS DIVERTIMOS JUGANDO AL PARACAÍDAS Y APRENDEMOS A COOPERAR.	05/06/2023
2	02	PATICIPAMOS EN LA FIESTA DE LA ALDEA.	06/06/2023
3	03	NOS DESPLAZAMOS AGARRADAS A UN ARO	07/06/2023
4	04	NOS DIVERTIMOS JUGANDO A PASA LA BOLA.	12/06/2023
5	05	JUAGAMOS COOPERANDO A TIERRA, AGUA Y AIRE.	13/06/2023
6	06	JUGAMOS A CONSTRUCCIONES EN GRUPO.	14/06/2023
7	07	JUGAMOS A LAS SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS	19/06/2023
8	08	UNA ELEFANTA SE BALANCEABA.	20/06/2023
9	09	ENCUENTRA EL ROMPECABEZAS.	21/06/2023
10	10	NOS DIVERTIMOS JUGANDO A PALOMITAS DE MAÍZ.	26/06/2023
11	11	JUGAMOS A AROS MUSICALES	27/06/2023
12	12	EL CORAZÓN DE LA PIÑA.	28/06/2023
13	13	JUGAMOS ¡QUE VIENE MAMÁ PATA!	03/07/2023
14	14	JUGAMOS A PASA LA PELOTA Y APRENDEMOS A COOPERAR.	04/07/2023
15	15	NOS DIVERTIMOS JUGANDO AL ARCO DE TRIUNFO.	05/07/2023
15	15	Aplicación del pos test	05/07/2023



## “Nos divertimos jugando al paracaídas y aprendemos a cooperar”

### I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza"
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Lunes 05 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

### II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:

ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo.</li> <li>❖ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Expresa sus emociones; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación..	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo cooperando el juego del paracaídas. <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego de cooperación.
		<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b>				
						❖ Cuaderno de campo







### ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS



<p style="text-align: center;"><b>I N I C I O</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta a los niños y niñas la canción "cuca- la cancion de paracaidas".</li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Les gusto la canción? ¿De qué trataba canción? ¿Cómo se sentía el niño de la canción? ¿Ustedes alguna vez vieron un paracaídas? ¿Cómo era el paracaídas?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Ustedes saben cómo es el juego del paracaídas?</li> <li>• <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y las niñas juegan en equipo el juego del paracaídas y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Canción</p> <p style="text-align: center;">Dialogo</p> 
<p style="text-align: center;"><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra les muestra una mochila y pregunta: ¿Que habrá dentro de la mochila?</li> <li>❖ La maestra presenta un paracaídas y pregunta a los niños y niñas: ¿Sabes que es un paracaídas? ¿Conocen el juego del paracaídas? ¿Cómo se jugará el juego del paracaídas?, ¿alguna vez jugaron el juego del paracaídas?</li> <li>❖ La maestra da a conocer: la intención de la sesión es jugar en equipo el juego del paracaídas y aprender a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> <li>❖ La maestra da las indicaciones para jugar al paracaídas. Rueda la pelota.</li> <li>❖ Todos los niños y niñas hacen un círculo y sujetan el paracaídas con las manos a la altura de la cintura aproximadamente. La maestra coloca una pelota de tamaño mediano y que no sea muy pesada en el centro del paracaídas. Los niños y niñas tienen que hacer que se desplace haciendo un círculo y evitando que se caiga la pelota al suelo.</li> <li>❖ Al terminar de jugar, pedimos a los niños y niñas, que dialoguen de la actividad realizada.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Mochila</p>  <p style="text-align: center;">Paracaídas</p>  <p style="text-align: center;">Pelota</p>  <p style="text-align: center;">Diálogo</p> 
<p style="text-align: center;"><b>C I E R R E</b></p>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido.        ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué utilizamos para ello?, ¿Algo fue difícil de hacer? ¿Qué te gustó hacer?</p>	<p style="text-align: center;">Diálogo.</p> 

  
 DIRECCIÓN  
 HUANTA  
 Prof. Yuliana Arroyo  
 (DIRECCIÓN)

FIRMA DE LA DIRECTORA

UNIDAD EJECUTORA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 RECARDO PÉREZ PALMIRA VALDIVIA  
 Prof. Yuliana Arroyo  
 (DOCENTE)

Docente de aula

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN ASPECTO COMUNICATIVO.		
	Dialogo cordial	Cuestionario	Comunicación empática
	Acepta las opiniones de sus compañeros con facilidad.	Respetar las sugerencias que le dan sus compañeros	Reconoce cuando su compañero se siente alegre o molesto.
1	2	2	2
2	1	2	2
3	2	2	2
4	2	1	2
5	1	2	2
6	2	2	1
7	2	2	1
8	2	2	2
9	1	2	1
10	1	2	2
11	2	1	1
12	1	2	2
13	2	2	1
14	2	2	2



## "PATICIPAMOS EN LA FIESTA DE LA ALDEA."

### I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza"
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Martes 06 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

### II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:









ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJ E	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo.</li> <li>❖ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación..	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en la fiesta de la aldea.  <b>INTANGIBLE:</b> E: Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en la fiesta de la aldea.
		<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b>				

### ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.



**III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
<p style="text-align: center;"><b>I N I C I O</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta a los niños y niñas una imagen de una aldea con sus habitantes bailando .</li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué están haciendo las personas de la imagen? ¿Ustedes quisieran ser parte de la aldea?</li> <li>• <b>Problematicación:</b> ¿Nosotros podríamos convertir el aula en una aldea?</li> <li>• <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan “la fiesta de la aldea” y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Dialogo</p> 
<p style="text-align: center;"><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra da las siguientes indicaciones para jugar: Primero se separan las sillas, a las esquinas de la clase, quedando en el centro, solo las mesas. Decimos a los niños y niñas que “hoy la sala se convierte en una aldea y estamos de fiesta” . Cantamos y bailamos canciones conocidas por la aldea libremente, pero de repente en un momento dado se para la música, les decimos a los niños que comienza a llover y se tienen que refugiar en las cabañas, es decir se deben meter debajo de las mesas, cuando para de llover se vuelve a reanudar la música y los niños tienen que salir de debajo de las mesas “cabañas” y seguir bailando. Cada vez entraremos en cabañas diferentes y con gente diferente. Quien se quede fuera de las cabañas se puede mojar. Si sucede esto, iremos a buscarle. Hay que hacer hueco para todos.</li> <li>❖ Luego los niños y niñas juegan de acuerdo a las indicaciones de la maestra.</li> <li>❖ La maestra junto a los niños y niñas hablan de lo sucedido y los posibles problemas que hayan surgido.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> </ul>	<p> Mesas</p> <p> Canciones</p> <p> Música</p> <p> Dialogo</p> 
<p style="text-align: center;"><b>C I E R R E</b></p>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué utilizamos para ello?, ¿Algo fue difícil de hacer? ¿Qué te gustó hacer?</p>	<p> Diálogo.</p> 


 DIRECCIÓN  
 HUANTA  
 FIRMA DE LA DIRECTORA

UNIDAD EJECUTORA 805 - EDUCACIÓN  
 HUANTA  
 FIRMA  
 Docente de aula

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENCIÓN ASPECTO COMUNICATIVO.		
	Dialogo cordial	Cuestionario	Comunicación empática
	Acepta las opiniones de sus compañeros con facilidad.	Respeta las sugerencias que le dan sus compañeros	Reconoce cuando su compañero se siente alegre o molesto.
1	2	2	2
2	2	2	2
3	2	2	2
4	2	2	2
5	1	2	2
6	2	2	1
7	1	2	2
8	2	2	2
9	2	2	1
10	1	2	2
11	2	2	1
12	1	2	2
13	2	2	1
14	2	2	2



## “NOS DESPLAZAMOS AGARRADOS A UN ARO.”

### I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	“Fortaleza
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Miércoles 07 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U “ACCOSCCA”

### II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:









ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJ E	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo.</li> <li>❖ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación..	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego “nos desplazamos agarrados a un aro”. <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego “nos desplazamos agarrados a un aro”.  <b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b> ❖ Cuaderno de campo

### ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.



**III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra junto a los niños y niñas bailan la canción. <b>El Baile del Hula Hoop.</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6WuDLVcpesU">https://www.youtube.com/watch?v=6WuDLVcpesU</a></li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Cómo bailamos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo movimos? ¿Qué utilizamos para bailar?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Podemos bailar con un solo aro dos o más compañeros?</li> <li>• <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan “nos desplazamos agarrados a un aro” y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Dialogo</p> 
<b>D E S A R R O L L O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra da las siguientes indicaciones para jugar:</li> <li>❖ Primero coloco un aro de gimnasia en el suelo en el centro de la sala. segundo dos niñas o niños lo agarran y lo llevan a un lugar concreto. Luego lo hacemos de nuevo, esta vez con tres niñas o niños. Luego con cuatro y cinco. Tercero les indico acciones a realizar agarradas al aro: Elevar los brazos, caminar hacia la ventana.</li> <li>❖ Luego los niños y niñas juegan de acuerdo a las indicaciones de la maestra.</li> <li>❖ La maestra formará grupos de 2, 3 u otro número entre los niños y niñas. Cada grupo deberá coger un aro e ir desplazándose por el espacio llevando a cabo las indicaciones que la educadora vaya dando. Por ejemplo: vamos caminando por el espacio con el aro levantado lo más arriba posible, luego caminos y todos los niños/as dentro del aro agarrándolo, etc.</li> <li>❖ La maestra junto a los niños y niñas hablan de lo sucedido y los posibles problemas que hayan surgido.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> </ul>	<p> Aros</p>  <p> Pito</p> <p> Dialogo</p> 
<b>C I E R R E</b>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué utilizamos para ello?, ¿Algo fue difícil de hacer? ¿Qué te gustó hacer?</p>	<p> Diálogo.</p> 

UNIDAD EJECUTIVA 355 - EDUCACIÓN - HUANTA  
RECARDO PÉREZ  
DIRECCIÓN DE ASESORIA TÉCNICA  
FIRMA DE LA DIRECTORA

UNIDAD EJECUTIVA 355 - EDUCACIÓN - HUANTA  
RECARDO PÉREZ  
Próf. Vilda Estro Arroyo  
Docente de aula

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN ASPECTO SOCIAL		
	Integración al grupo	Liderazgo compartido	Resolución de conflictos
	Le agrada participar en los juegos de sus compañeros.	Respeto a sus compañeros.	Si causas algún conflicto en el aula se hace responsable.
1	2	2	2
2	2	2	2
3	2	2	2
4	2	1	2
5	1	2	2
6	2	2	1
7	2	2	2
8	2	2	1
9	2	2	1
10	2	2	2
11	2	2	1
12	1	2	2
13	2	2	1
14	2	1	2



# "NOS DIVERTIMOS JUGANDO A PASA LA BOLA."

## I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Lunes 12 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

## II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:






ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJ E	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.					Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en pasa la bola.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo.</li> <li>❖ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación..	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego pasa a bola. <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego pasa la bola.	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cuaderno de campo</li> </ul>

## ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.



**III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta a los niños y niñas un video TRABAJO en EQUIPO:LA COOPERACION <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fULBjv0fS2A">https://www.youtube.com/watch?v=fULBjv0fS2A</a></li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ¿Qué observaron? ¿Qué están haciendo los animales del video? ¿Ustedes trabajan en equipo? ¿Ayudamos a nuestros amigos?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Nosotros podremos jugar en equipos, ayudando a los demás?</li> <li>• <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan "Pasa la bola." y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	<p>Canción</p>  <p>Dialogo</p> 
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en que consiste el juego "Pasa la bola" Primero comenzamos con todas los niños y niñas sentados en un círculo. Segundo pasa una pelota al niño de al lado y éste a su compañera y así consecutivamente Tercero lo repetimos igual en sentido contrario. También explica que podemos pasar una caricia en la mano para tenerlas más calentitas los días que hace frío. Podemos calentar la cara a quien está al lado con una caricia sobre la cara para practicarlos los días de frío. Podemos pasar juguetes, libros, peluches, los abrazamos.</li> <li>❖ Luego los niños y niñas juegan de acuerdos a las indicaciones de la maestra.</li> <li>❖ La maestra junto a los niños y niñas hablan de lo sucedido y los posibles problemas que hayan surgido.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un círculo todos echados y les pedimos cerrar los ojos y escuchen la melodía suave, fuerte y al final ninguna melodía, luego abrirán los ojos y comentarán acerca de cómo se sintieron participando de este juego.</li> </ul>	<p>👉 Pelota</p>  <p>👉 Juguetes</p> <p>👉 Peluche</p> <p>👉 Caricias, abrazos.</p> <p>👉 Música</p> <p>👉 Dialogo</p> 
C I E R R E	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido.        ¿Qué aprendimos? ¿Qué piensan del juego? ¿Qué utilizamos para ello? ¿Porque será importante trabajar en colaboración en el juego? ¿Algo fue difícil de hacer? ¿Qué te sorprendió o confundió del juego?</p>	<p>👉 Diálogo.</p> 

  
 HUANTA  
 DIRECCIÓN  
 FIRMA DE LA DIRECTORA

  
 HUANTA  
 PROF. YULIA ARROYO  
 Docente de aula

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN ASPECTO AFECTIVO		
	Aceptación	Confianza y seguridad	Respeto
	Entiende que sus opiniones no siempre serán aceptadas por todos	Puede decir NO cuando le piden que hagas cosas que no le gustan.	Expresa sus ideas y sentimientos sin herir a los demás.
1	2	2	2
2	2	1	3
3	2	2	2
4	2	2	2
5	2	2	2
6	2	2	2
7	2	2	3
8	2	2	2
9	2	2	2
10	1	2	2
11	2	2	2
12	2	2	3
13	2	2	2
14	2	2	2



## "JUAGAMOS COOPERANDO A TIERRA, AGUA Y AIRE."

### I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza"
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Martes 13 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

### II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:






ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJ E	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo.</li> <li>❖ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<p>Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.</p>	<p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.</p> <p>Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</p>	<p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.</p> <p>Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación..</p>	<p><b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego tierra, agua y aire.</p> <p><b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego tierra, agua y aire.</p>	<p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.</p> <p>Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego TIERRA, AGUA Y AIRE.</p>
						<p><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cuaderno de campo</li> </ul>

### ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.



**III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta una mochila de paracaídas a los niños y niñas y pregunta: ¿Que habrá dentro de la mochila? Los niños y niñas palpan y responde que es un paracaídas.</li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Ustedes alguna vez vieron un paracaídas? ¿Cómo era el paracaídas? ¿Saben que es un paracaídas? ¿Conocen algún juego con paracaídas? ¿Cómo se jugará el juego del paracaídas?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Nosotros podríamos jugar en equipos, el juego del paracaídas?</li> <li>• <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan "TIERRA, AGUA Y AIRE." y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	<p>Mochila</p>  <p>Dialogo</p> 
<b>D E S A R R O L L O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en que consiste el juego "TIERRA, AGUA Y AIRE" Primero agarramos por los bordes y estiramos la tela al completo. Hacemos un corro muy grande. Segundo agitamos la tela del paracaídas a ras de suelo cuando decimos TIERRA. Tercero agitamos el paracaídas a la altura de la cintura cuando se dice la palabra AGUA. Cuarto removemos la tela a la altura de los hombros cada vez que se dice AIRE. Lo repetimos varias veces. La maestra pregunta ¿Nosotros podemos jugar según las indicaciones de juego?</li> <li>❖ Luego los niños y niñas juegan a "TIERRA, AGUA Y AIRE" de acuerdos a las indicaciones de la maestra.</li> <li>❖ La maestra junto a los niños y niñas hablan de lo sucedido y los posibles problemas que hayan surgido.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un circulo todos echados y les pedimos cerrar los ojos y escuchen la melodía suave, fuerte y al final ninguna melodía, luego abrirán los ojos y comentarán acerca de cómo se sintieron participando de este juego.</li> </ul>	<p>Paracaídas</p>  <p>Sonido</p> <p>Dialogo</p> 
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> Reflexionamos acerca lo aprendido.        ¿Qué aprendimos? ¿Qué piensan del juego? ¿Qué utilizamos para ello? ¿Por qué será importante trabajar en colaboración en el juego? ¿Algo fue difícil de hacer? ¿Qué te sorprendió o confundió del juego?</p>	<p>Diálogo.</p> 



FIRMA DE LA DIRECTORA

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

Docente de aula

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN ASPECTO SOCIAL		
	Integración al grupo	Liderazgo compartido	Resolución de conflictos
	Le agrada participar en los juegos de sus compañeros.	Respeto a sus compañeros.	Si causas algún conflicto en el aula se hace responsable.
1	3	3	2
2	2	2	3
3	3	2	2
4	2	2	2
5	2	2	2
6	2	2	2
7	2	2	3
8	2	2	2
9	2	2	2
10	3	2	2
11	2	2	2
12	2	3	3
13	2	3	2
14	2	2	3



## “JUGAMOS A CONSTRUCCIONES EN GRUPO.”

### I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	“Fortaleza
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Miércoles 14 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U “ACCOSCCA”

### II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:












ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
PERSONAL  SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> <li>Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.  Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.  Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación..	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego construcciónes en grupo. <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego construcciónes en grupo.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.  Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego construcciónes en grupo.
		<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b>				
						<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de campo</li> </ul>

### ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.



**III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta un carro hecho de cartón: empieza a correr sobre ella, al ritmo de la canción "Las Ruedas Del Autobús".</li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observaron? ¿De qué estará hecho el carro? ¿Cómo está elaborado? ¿Saben que materiales se usaron?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Nosotros podríamos construir un carro en equipo?</li> <li>• <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan a "JUGAMOS A CONSTRUCCIONES EN GRUPO." y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	<p>Carro de cartón</p>  <p>Canción Dialogo</p> 
<b>D E S A R R O L L O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en qué consiste el juego "JUGAMOS A CONSTRUCCIONES EN GRUPO".</li> <li>❖ Se forman grupos de dos o tres personas para hacer una construcción con cajas de cartón. Se les indica que colaboren unas con otras. Podemos hacerlo después en grupos de cuatro o cinco.</li> <li>❖ Luego los niños y niñas juegan a "TIERRA, AGUA Y AIRE" de acuerdo a las indicaciones de la maestra.</li> <li>❖ Para construir el carro, la maestra les entrega cinta de embalaje, pintura para que todos en equipo lo terminen.</li> <li>❖ La maestra junto a los niños y niñas habla de lo sucedido y los posibles problemas que hayan surgido.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un círculo todos echados y les pedimos a los niños y niñas acostarse boca arriba con los brazos extendidos y los ojos cerrados, luego lentamente elevan los brazos y lentamente los colocan al piso y comentarán acerca de ¿Cómo se sintieron participando de este juego? ¿Qué les gustó? ¿Qué les disgustó?</li> </ul>	<p> Caja de cartones</p>  <p> Cinta de embalaje</p> <p> Pintura</p> <p> Sonido</p> <p> Dialogo</p> 
<b>C I E R R E</b>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca de lo aprendido.</p> <p>¿Qué aprendimos? ¿Qué piensan del juego? ¿Qué utilizamos para ello? ¿Por qué será importante trabajar en colaboración en el juego? ¿Algo fue difícil de hacer? ¿Qué te sorprendió o confundió del juego?</p>	<p> Diálogo.</p> 

  
 UNIDAD EJECUTIVA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PEDAGÓGICA - HUANTA  
 Prof. Yulda Soto Arroyo  
 DIRECTORA

FIRMA DE LA DIRECTORA

  
 Prof. Yulda Soto Arroyo  
 Docente de aula

Docente de aula

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENCIÓN ASPECTO COMUNICATIVO.		
	Dialogo cordial	Cuestionario	Comunicación empática
	Acepta las opiniones de sus compañeros con facilidad.	Respetar las sugerencias que le dan sus compañeros	Reconoce cuando su compañero se siente alegre o molesto.
1	3	3	2
2	2	2	3
3	3	2	3
4	2	3	2
5	3	3	2
6	3	2	3
7	2	2	3
8	2	2	2
9	4	3	4
10	3	3	4
11	2	2	2
12	3	3	3
13	3	3	2
14	2	2	3



## "JUGAMOS A LAS SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS."

### I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza"
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Lunes 19 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

### II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:










ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo.</li> <li>❖ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.  Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.  Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, y desacuerdo o preocupación..	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego de "Sillas musicales cooperativas". <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego "Sillas musicales cooperativas"	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego "Sillas musicales cooperativas".  <b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b> ❖ Cuaderno de campo

### ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta a los niños y niñas un video musical "El Juego de Las Sillas Musicales canción infantil".  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TWBH2sGJfRo">https://www.youtube.com/watch?v=TWBH2sGJfRo</a></li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ¿Qué observaron? ¿De qué trataba el video? ¿Qué están haciendo los niños del video? ¿Saben cómo se llama el juego? ¿Les gustaría jugar el juego del video?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Nosotros podremos jugar en equipo el juego de las sillas musicales?</li> <li>• <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan a las "SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS." y aprenden a jugar sin eliminar del juego a sus compañeros.</li> </ul>	<p>Video musical</p>  <p>Canción Dialogo</p> 
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en que consiste el juego "SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS."</li> <li>❖ Colocamos las sillas en círculo mirando hacia el exterior. Habrá tantas sillas como personas participantes.</li> <li>❖ Todos los niños y niñas cantan una canción conocida por el grupo bailando alrededor. Cuando acaba la canción, cada una se sienta en una silla. Lo repiten varias veces mientras disfrutan sentándose en las sillas y comentando los posibles conflictos que surgen. Después, cada vez que acaba la canción se va quitando alguna silla. Les pedimos que todas se sienten en las sillas que van quedando. Nadie es eliminado. Cuando alguien se queda sin silla, pide permiso para sentarse en las rodillas o al lado de otra niña. Se ayudan a sentarse unas sobre otras. Cada vez hay menos sillas. Pararemos la actividad cuando veamos que hay dificultad en que todas se sienten.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo, sin competir entre ellos.</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un círculo todos echados y les pedimos a los niños y niñas acostarse boca arriba con los brazos extendidos y los ojos cerrados, luego lentamente elevar los brazos y lentamente colocarlos al piso.</li> </ul>	<p> sillas</p> <p> canciones</p> <p> Sonido</p> <p> Dialogo</p> 
C I E R R E	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <p>¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué les ha parecido el juego? ¿Qué sensaciones han tenido? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas les han gustado más? ¿Alguien se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así? ¿Alguien se ha hecho daño? ¿Qué podemos hacer para jugar bien a este juego?</p>	<p> Diálogo</p> 

UNIDAD EJECUTORA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 RECARDO PÉREZ PALMA VALDIVIA  
  
 DIRECCIÓN Yulda Soto Arroyo  
 DIRECTOR(A)  
 FIRMA DE LA DIRECTORA

UNIDAD EJECUTORA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 RECARDO PÉREZ PALMA VALDIVIA

Prof. Yulda Soto Arroyo  
 DNI: 41109  
  
 DIRECTORA

DOCENTE DE AULA

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN ASPECTO AFECTIVO		
	Aceptación	Confianza y seguridad	Respeto
	Entiende que sus opiniones no siempre serán aceptadas por todos	Puede decir NO cuando le piden que haga cosas que no le gustan.	Expresa sus ideas y sentimientos sin herir a los demás.
1	4	3	4
2	4	3	3
3	3	4	3
4	3	3	3
5	3	3	3
6	3	3	3
7	3	3	3
8	3	4	4
9	4	3	4
10	3	3	4
11	4	3	3
12	3	3	3
13	3	3	2
14	4	3	3



## "UNA ELEFANTA SE BALANCEABA"

### I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza"
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Martes 20 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

### II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:








ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo.</li> <li>❖ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.  Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.  Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación..	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego de "una elefanta se balanceaba".  <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego "una elefanta se balanceaba".	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego "una elefanta se balanceaba".  <b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b> ❖ Cuaderno de campo

### ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta a los niños y niñas un video musical "Un elefante se balanceaba". <a href="https://www.youtube.com/watch?v=950AAFxgivk">https://www.youtube.com/watch?v=950AAFxgivk</a></li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ¿Qué observaron? ¿De qué trataba el video? ¿Qué está haciendo el elefante? ¿Sabes cómo se llama la canción?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Nosotros podremos jugar en equipo del elefante?</li> <li>• <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas aprenden a jugar "UNA ELEFANTA SE BALANCEABA" y aprenden a cooperar</li> </ul>	<p>Video musical</p>  <p>Canción Dialogo</p> 
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en que consiste el juego "UNA ELEFANTA SE BALANCEABA"</li> <li>❖ La maestra cuenta que los elefantes viven en el bosque. Cuando encuentran una tela de araña, les gusta subirse y balancearse con suavidad para que no se rompa y no romper la casa de la araña. Estos elefantes estudian los números y aprenden a contar. Los elefantes cuentan, hasta cuatro, por ejemplo 1,2,3,4 y a veces llaman a sus amigos.</li> <li>❖ La maestra se pone en el centro del grupo balanceándose y cantando.  <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">           Una elefanta            se balanceaba            sobre la tela de una araña.            Como veía que no se caía,            fueron a llamar a otra elefanta.         </div> </li> <li>❖ La maestra llama a otra elefanta que serán los niños: ¡Elefanta! La nueva elefanta se agarra conmigo y contamos: Uno y dos.</li> <li>❖ Repetimos la canción con la palabra dos. Llamamos a otra elefanta. Contamos y cantamos la canción de nuevo. Así varias veces.</li> <li>❖ Luego la maestra hablar de la amistad, de la colaboración, de la confianza mutua.</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un círculo todos echados y les pedimos a los niños y niñas acostarse boca arriba con los brazos extendidos y los ojos cerrados, luego lentamente elevar los brazos y lentamente colocarlos al piso.</li> </ul>	<p> canciones</p> <p> Dialogo</p> 
C I E R R E	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <p>¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué les ha parecido el juego? ¿Qué sensaciones han tenido? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas les han gustado más? ¿Alguien se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así? ¿Alguien se ha hecho daño? ¿Qué podemos hacer para jugar bien a este juego?</p>	<p> Diálogo</p> 

  
  
 FIRMA DE LA DIRECTORA

UNIDAD EJECUTORA 205 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 ROSARIO PÉREZ  
  
 Docente de Aula

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN ASPECTO AFECTIVO		
	Aceptación	Confianza y seguridad	Respeto
	Entiende que sus opiniones no siempre serán aceptadas por todos	Puede decir NO cuando le piden que hagas cosas que no le gustan.	Expresa sus ideas y sentimientos sin herir a los demás.
1	4	4	3
2	4	3	4
3	3	4	4
4	3	3	4
5	4	4	3
6	3	3	4
7	4	3	3
8	3	4	4
9	4	3	4
10	4	3	4
11	4	3	3
12	3	4	3
13	4	3	3
14	4	3	3



## “ENCUENTRA EL ROMPECABEZAS.”

### I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza"
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Miércoles 21 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

### II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:









ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.					Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego encuentra el rompecabezas.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo.</li> <li>❖ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación..	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego de "encuentra el rompecabezas". <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego "encuentra el rompecabezas".	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cuaderno de campo</li> </ul>

### ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta a los niños y niñas un video musical "Ayudando a los niños a resolver conflictos".  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HbPGxL2Wjz0&amp;pp=ygUobmnDsW9zIGF5dWRhbmRvIGVudHJlIGVsbG9zICBwYXJhIG5pw7Fvcw%3D%3D">https://www.youtube.com/watch?v=HbPGxL2Wjz0&amp;pp=ygUobmnDsW9zIGF5dWRhbmRvIGVudHJlIGVsbG9zICBwYXJhIG5pw7Fvcw%3D%3D</a></li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ¿Qué observaron? ¿De qué trataba el video? ¿Qué están haciendo los niños del video? ¿Saben cómo se llama el juego? ¿Les gustaría jugar el juego del video?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Nosotros podremos jugar en equipo el juego de las encuentra el rompecabezas?</li> <li>❖ <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan "ENCUENTRA EL ROMPECABEZAS." y aprenden a comunicar sus sentimientos.</li> </ul>	<p>Video musical</p>  <p>Canción Dialogo</p> 
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en que consiste el juego "ENCUENTRA EL ROMPECABEZAS."</li> <li>❖ La maestra menciona: primero la maestra entrega un rompecabezas gigante al grupo. Segundo reparte las piezas a cada niño y niña. Tercero cada niño y niña observan sus piezas y buscan a la niña o niño que tiene la pieza complementaria. Los rompecabezas pueden ser de varias piezas. Los niños y niñas arman el rompecabezas de manera cooperativa y comunican sus necesidades.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo, sin competir entre ellos.</li> <li>❖ Luego la maestra hablar de la amistad, de la colaboración, de la confianza mutua.</li> <li>z</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un circulo todos echados y les pedimos a los niños y niñas acostarse boca arriba con los brazos extendidos y los ojos cerrados, luego lentamente elevar los brazos y lentamente colocarlos al piso.</li> </ul>	<p> Rompeca bezas</p>  <p> Dialogo</p> 
CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <p>¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué les ha parecido el juego? ¿Qué sensaciones han tenido? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas les han gustado más? ¿Alguien se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así? ¿Alguien se ha hecho daño? ¿Qué podemos hacer para jugar bien a este juego?</p>	<p> Diálogo</p> 

UNIDAD EJECUTORA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 RECTORADO PEREZ ROSA VALDIVIA  
 DIRECCIÓN  
 [Firma]

FIRMA DE LA DIRECTORA

UNIDAD EJECUTORA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 RECTORADO PEREZ ROSA VALDIVIA

[Firma]  
 Docente

DOCENTE DE AULA

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENCIÓN ASPECTO COMUNICATIVO.		
	Dialogo cordial	Cuestionario	Comunicación empática
	Acepta las opiniones de sus compañeros con facilidad.	Respeta las sugerencias que le dan sus compañeros	Reconoce cuando su compañero se siente alegre o molesto.
1	4	4	3
2	4	3	4
3	3	4	4
4	3	3	4
5	4	4	3
6	3	3	4
7	4	3	3
8	3	4	4
9	4	3	4
10	4	3	4
11	4	3	3
12	3	4	3
13	4	3	3
14	4	3	3



## “NOS DIVERTIMOS JUGANDO A PALOMITAS DE MAÍZ.”

### I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	“Fortaleza”
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Lunes 26 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U “ACCOSCCA”

### II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:







ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo.</li> <li>❖ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.  Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.  Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación..	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego “jugando a palomitas de maíz”.  <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego “jugando a palomitas de maíz”.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego “jugando a palomitas de maíz”.
		<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b>				
❖ Cuaderno de campo						

### ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta una mochila de paracaídas a los niños y niñas y pregunta: ¿Que habrá dentro de la mochila? Los niños y niñas palpan y responde que es un paracaídas y pelotas.</li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Ustedes alguna vez vieron un paracaídas? ¿Cómo era el paracaídas? ¿Saben que es un paracaídas? ¿Conocen algún juego con paracaídas? ¿Cómo se jugará el juego del paracaídas?</li> <li>• <b>Problematicación:</b> ¿Nosotros podremos jugar en equipo el juego de las palomitas de maíz?</li> <li>❖ <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas aprenden a jugar a palomitas de maíz y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	<p>Mochila</p>  <p>Diálogo</p> 
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en que consiste el juego "Jugando a palomitas de maíz". Primero todos los niños y niñas agarran el paracaídas a la altura de la cintura. Segundo la maestra echa encima del paracaídas pelotas de trapos, de futbol y de papel Tercero todas los niños y niñas mueven el paracaídas arriba y abajo para que las pelotas reboten como si fuesen palomitas de maíz en una sartén cuidando que ninguna se salga Los niños y niñas lo repetimos varias veces el juego.</li> <li>❖ La maestra junto a los niños y niñas hablan de lo sucedido y los posibles problemas que hayan surgido.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un circulo todos echados y les pedimos cerrar los ojos y escuchen la melodía suave, fuerte y al final ninguna melodía, luego abrirán los ojos y comentarán acerca de cómo se sintieron participando de este juego.</li> </ul>	<p>Paracaídas</p>  <p>Pelotas</p>  <p>Diálogo</p> 
C I E R R E	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <p>¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué les ha parecido el juego? ¿Qué sensaciones han tenido? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas les han gustado más? ¿Alguien se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así? ¿Alguien se ha hecho daño? ¿Qué podemos hacer para jugar bien a este juego?</p>	<p>Diálogo</p> 




FIRMA DE LA DIRECTORA




DOCENTE DE AULA

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN ASPECTO SOCIAL		
	Integración al grupo	Liderazgo compartido	Resolución de conflictos
	Le agrada participar en los juegos de sus compañeros.	Respeto a sus compañeros.	Si causas algún conflicto en el aula se hace responsable.
1	3	3	3
2	3	3	3
3	3	3	4
4	4	3	4
5	3	3	4
6	3	4	3
7	3	3	3
8	3	4	4
9	3	3	4
10	3	4	4
11	3	3	3
12	3	4	3
13	3	3	3
14	3	3	4



## JUGAMOS A AROS MUSICALES

### I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza"
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Martes 27 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

### II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:





ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.					Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego aros musicales.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo.</li> <li>❖ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego aros musicales.  <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego aros musicales.	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cuaderno de campo</li> </ul>

### ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>MOTIVACIÓN: MOTIVACIÓN:</b> La maestra junto a los niños y niñas bailan la canción. <b>El Baile del Hula Hoop.</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6WuDLVcpesU">https://www.youtube.com/watch?v=6WuDLVcpesU</a></li> <li><b>SABER PREVIO:</b> Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Cómo bailamos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo movimos? ¿Qué utilizamos para bailar? ¿Saben algún juego con los aros?</li> <li><b>Problematización:</b> ¿Alguna vez jugaron aros musicales?</li> <li>❖ <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan a los aros musicales y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> 
<b>D E S A R R O L L O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en que consiste el juego aros musicales.</li> <li>❖ Colocamos en el suelo un aro por niña o niño. Todos bailan al son de una música alegre.</li> <li>Cuando paramos la música todas se meten dentro de un aro. Lo volvemos a repetir, pero esta vez con un aro menos.</li> <li>Seguimos así sucesivamente de manera que cada vez habrá menos aros y por tanto cada vez habrá más personas dentro de cada aro.</li> <li>Cuando hayamos quitado tres cuartos de los aros paramos la actividad.</li> <li>❖ La maestra junto a los niños y niñas hablan de lo sucedido y los posibles problemas que hayan surgido.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un círculo todos echados y les pedimos cerrar los ojos y escuchen la melodía suave, fuerte y al final ninguna melodía, luego abrirán los ojos y comentarán acerca de cómo se sintieron participando de este juego.</li> </ul>	<p>Aros</p>  <p>Diálogo</p> 
<b>C I E R R E</b>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca de lo aprendido.</p> <p>¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué les ha parecido el juego? ¿Qué sensaciones han tenido? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas les han gustado más? ¿Alguien se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así? ¿Alguien se ha hecho daño? ¿Qué podemos hacer para jugar bien a este juego?</p>	<p>Diálogo</p> 


 CAPITULO 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 RECTORADO PEREZ PALMA ALDIVIA  
 Rector Valvia S. Arroyo  
 (Firma)

FIRMA DE LA DIRECTORA

UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
 HUANTA - AYACUCHO

(Firma)  
 DOCENTE DE AULA

DOCENTE DE AULA

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENCIÓN ASPECTO COMUNICATIVO.		
	Dialogo cordial	Cuestionario	Comunicación empática
	Acepta las opiniones de sus compañeros con facilidad.	Respetar las sugerencias que le dan sus compañeros	Reconoce cuando su compañero se siente alegre o molesto.
1	3	4	4
2	4	3	3
3	3	4	4
4	4	3	4
5	3	3	4
6	4	4	3
7	4	3	3
8	3	4	4
9	3	3	4
10	3	4	4
11	3	3	3
12	3	4	3
13	3	3	3
14	4	3	4



## EL CORAZÓN DE LA PIÑA

### I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza"
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Miércoles 28 de Junio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

### II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:







ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> <li>Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.  Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.  Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego el corazón de la piña.  <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego el corazón de la piña.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego el corazón de la piña.
		<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b>				
						<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de campo</li> </ul>

### ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta una piña a los niños y niñas. Luego lo corta en rodajas.</li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Cómo es la piña? ¿Qué hicimos con la piña? ¿Qué forma tienen el rodaje de piña?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Alguna vez jugaron el corazón de la piña??</li> <li>❖ <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan el juego el corazón de la piña. Y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	Piña  Diálogo 
<b>D E S A R R O L L O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en que consiste el juego el corazón de la piña.</li> <li>❖ Les explicamos lo que es una piña. La dibujamos. Dibujamos una rodaja de piña para que entiendan cómo es el corazón. Dibujamos en el patio la espiral que vamos a hacer en torno a la última niña de la fila, que no se moverá. Nos ponemos de pie en una sala amplia sin muebles, o separamos las mesas de la clase, y nos agarramos todas en forma de tren poniendo las manos encima de los hombros de la que va delante, menos la primera que no tiene a nadie delante. Cantamos la siguiente poesía de forma rítmica a la vez que la primera persona camina despacio con pasos cortos hacia adelante dando vueltas en torno a la última niña que estará quieta. La iremos envolviendo como capas diferentes de una piña.</li> <li>❖ El corazón de la piña se va envolviendo, se va envolviendo. Todos los niños y niñas se van uniendo, se van uniendo. Cuando hemos formado la piña en torno a la última niña, nos quedamos pegaditas acurrucaditas con la cabeza apoyada hacia el centro imaginando que escuchamos el corazón de la piña.</li> <li>❖ Después cantamos: El corazón de la piña se va desenvolviendo, se va desenvolviendo. Todos los niños y niñas se van desuniendo, se van desuniendo. Y vamos caminando en sentido contrario hasta que se deshace la espiral. Podemos repetir la actividad de nuevo comenzando por el otro extremo de la fila.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un círculo todos echados y les pedimos cerrar los ojos y escuchen la melodía suave, fuerte y al final ninguna melodía, luego abrirán los ojos y comentarán acerca de cómo se sintieron participando de este juego.</li> </ul>	Imagen de piña.  Imagen del rodaje de la piña.  Diálogo 
<b>C I E R R E</b>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido. ¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué les ha parecido el juego? ¿Qué sensaciones han tenido? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas les han gustado más? ¿Alguien se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así?</p>	Diálogo 



UNIDAD EJECUTORA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
RECAREPO PEREZ PALMA VALDIVIA  
Prof. Yulda Soto Arroyo  
DNI: 42258100  
DIRECTORA

FIRMA DE LA DIRECTORA

UNIDAD EJECUTORA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
RECAREPO PEREZ PALMA VALDIVIA  
Prof. Yulda Soto Arroyo  
DNI: 42258100  
DOCENTE DE AULA

DOCENTE DE AULA

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN ASPECTO SOCIAL		
	Integración al grupo	Liderazgo compartido	Resolución de conflictos
	Le agrada participar en los juegos de sus compañeros.	Respeto a sus compañeros.	Si causas algún conflicto en el aula se hace responsable.
1	3	3	4
2	3	4	3
3	3	4	4
4	4	3	4
5	3	3	4
6	3	4	3
7	4	3	3
8	3	4	4
9	4	3	4
10	3	4	4
11	4	3	3
12	3	4	4
13	3	4	3
14	4	3	4



# JUGAMOS ¡QUE VIENE MAMÁ PATA! Y APRENDAMOS A COOPERAR

## I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza"
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Lunes 03 de Julio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

## II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:






ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.					Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego ¡que viene mamá pata!
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> <li>Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego ¡que viene mamá pata! <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego ¡que viene mamá pata!	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de campo</li> </ul>

## ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.

## III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta una canción a los niños y niñas. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4YYDR5xvPTI">https://www.youtube.com/watch?v=4YYDR5xvPTI</a></li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ¿De qué trata las canciones? ¿Qué que hacían los patos? ¿Cómo marchaban los patos?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Alguna vez jugaron que viene la mamá pata?</li> <li>❖ <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan el juego el que viene mamá pata. Y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	<p>Video</p>  <p>Diálogo</p> 
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en que consiste el juego ¡que viene mamá pata!</li> <li>❖ Todas nos agarramos en fila por la cintura y cantamos esta canción:           <ul style="list-style-type: none"> <li>¡ Que viene mamá pata! Pachín (Paso)</li> <li>¡ Que viene papá pato! Pachín (Paso)</li> <li>¡ Que vienen los patitos! Pachín, pachín, pachín (Tres pasos)</li> </ul> </li> </ul> <p>Pachín, pachín, pachín.          Mucho cuidado con lo que haces.          Pachín, pachín, pachín.          A las patitas no pises.          Avanzando un paso en cada tiempo del compás.</p> <p>Después lo repetimos con otro animal (gallina, perro, vaca, . . . ) imitando el carácter de cada animal. Con el cangrejo lo repetimos avanzando hacia atrás de espaldas.</p> <p>Finalmente abrimos las piernas, elevamos la mano derecha, la ponemos por debajo de las piernas y con la mano izquierda cogemos la mano derecha que se nos ofrece. A partir de esta postura cantamos la canción de nuevo refiriéndonos a los elefantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un círculo todos echados y les pedimos cerrar los ojos y escuchen la melodía suave, fuerte y al final ninguna melodía, luego abrirán los ojos y comentarán acerca de cómo se sintieron participando de este juego.</li> </ul>	<p>Canción</p>  <p>Búfer</p> <p>Diálogo</p> 
C I E R R E	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <p>¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué les ha parecido el juego? ¿Qué sensaciones han tenido? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas les han gustado más? ¿Alguien se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así?</p>	<p>Diálogo</p> 

UNIDAD EJECUTORA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 CAREDO, PÉREZ PALMA VALDIVIA  
 DIRECCIÓN  
 Prof. Yulda Soto Arroyo  
 Dni. 4226100  
 DIRECTORA(a)

FIRMA DE LA DIRECTORA

UNIDAD EJECUTORA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 REYES, GÓMEZ YALBIA VALDIVIA  
 Prof. Yulda Soto Arroyo  
 Dni. 4226100  
 DIRECTORA(a)

DOCENTE DE AULA

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN ASPECTO SOCIAL		
	Integración al grupo	Liderazgo compartido	Resolución de conflictos
	Le agrada participar en los juegos de sus compañeros.	Respeto a sus compañeros.	Si causas algún conflicto en el aula se hace responsable.
1	4	3	4
2	3	4	3
3	3	4	4
4	4	3	4
5	3	4	4
6	3	4	3
7	4	4	3
8	3	4	4
9	4	3	4
10	3	4	4
11	4	3	3
12	3	4	4
13	4	4	3
14	4	3	4



# JUGAMOS A PASA LA PELOTA Y APRENDEMOS A COOPERAR.

## I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza"
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Martes 04 de Julio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

## II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:






ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> <li>Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.  Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.  Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego pasar la pelota.  <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego pasa la pelota.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.  Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en pasa la pelota.
		<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuaderno de campo</li> </ul>				

## ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.

## III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta a los niños y niñas un video "Cuerdas", Cortometraje completo</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw">https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw</a></li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observaron? ¿Qué está haciendo la niña del video? ¿Ustedes ayudan a sus amigos? ¿ustedes juegan con sus amigos?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Nosotros podremos jugar en equipos, ayudando a los demás?</li> <li>❖ <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan "Pasa la pelota." y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	<p>Video</p>  <p>Dialogo</p> 
<b>D E S A R R O L L O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en que consiste el juego "Pasa la pelota" Primero comenzamos con todas los niños y niñas sentados en un círculo. Segundo pasa una pelota al niño de al lado y éste a su compañera y así consecutivamente Tercero lo repetimos igual en sentido contrario. También explica que podemos pasar una caricia en la mano para tenerlas más calentitas los días que hace frío. Podemos calentar la cara a quien está al lado con una caricia sobre la cara para practicarlo los días de frío. Podemos pasar juguetes, libros, peluches, los abrazamos.</li> <li>❖ Luego los niños y niñas juegan de acuerdos a las indicaciones de la maestra.</li> <li>❖ La maestra junto a los niños y niñas hablan de lo sucedido y los posibles problemas que hayan surgido.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un circulo todos echados y les pedimos cerrar los ojos y escuchen la melodía suave, fuerte y al final ninguna melodía, luego abrirán los ojos y comentarán acerca de cómo se sintieron participando de este juego.</li> </ul>	<p>👋 Pelota</p>  <p>👋 Juguetes</p> <p>👋 Peluche</p> <p>👋 Caricias, abrazos.</p> <p>👋 Música</p> <p>👋 Dialogo</p> 
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <p>¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué les ha parecido el juego? ¿Qué sensaciones han tenido? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas les han gustado más? ¿Alguien se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así?</p>	<p>👋 Diálogo</p> 

UNIDAD EJECUTORA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 RECAREDO PEREZ PALMA VALDIVIA  
  
 Prof. Yulda Soto Arroyo  
 DNI: 42258100  
 DIRECTORA (H)

FIRMA DE LA DIRECTORA

UNIDAD EJECUTORA 305 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 RECAREDO PEREZ PALMA VALDIVIA  
  
 Prof. Yulda Soto Arroyo  
 DNI: 42258100  
 DIRECTORA (H)

DOCENTE DE AULA

## FICHA DE OBSERVACION

VALORACIÓN			
1 EN INICIO (0 - 10) = C	2 EN PROCESO (11 -13) = B	3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A	4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN ASPECTO AFECTIVO		
	Aceptación	Confianza y seguridad	Respeto
	Entiende que sus opiniones no siempre serán aceptadas por todos	Puede decir NO cuando le piden que hagas cosas que no le gustan.	Expresa sus ideas y sentimientos sin herir a los demás.
<b>1</b>	4	4	4
<b>2</b>	4	4	3
<b>3</b>	3	4	4
<b>4</b>	4	3	4
<b>5</b>	3	4	4
<b>6</b>	4	4	3
<b>7</b>	4	4	3
<b>8</b>	3	4	4
<b>9</b>	4	3	4
<b>10</b>	3	4	4
<b>11</b>	4	4	3
<b>12</b>	4	4	4
<b>13</b>	4	4	3
<b>14</b>	4	4	4



# NOS DIVERTIMOS JUGANDO AL ARCO DE TRIUNFO.

## I. DATOS PERSONALES:

DOCENTE DE AULA	Yulda Soto Arroyo
DIRECTORA	Yulda Soto Arroyo
SECCIÓN	"Fortaleza"
EDAD	3, 4 y 5 años
FECHA	Miércoles 05 de Julio del 2023
DOCENTE PRACTICANTE	Quispe Quispe Ciriana.
I.E.I	N°429-1/MX.U "ACCOSCCA"

## II. APRENDIZAJE ESPERANDOS:










ÁREA/ ENFOQUE	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS			EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS		
P E R S O N A L  S O C I A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se valora a sí mismo.</li> <li>❖ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.  Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.  Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	<b>TANGIBLE:</b> Juega en equipo, cooperando en el juego al arco de triunfo.  <b>INTANGIBLE:</b> Expresa sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía y ayudar a sus pares en el juego al arco de triunfo.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Autorregula sus emociones y reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar en el juego el arco de triunfo.
		<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b>				
❖ Cuaderno de campo						

## ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las Diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos por encima de cualquier diferencia.

## III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:



MOMENTOS	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES O RECURSOS
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra presenta a los niños y niñas pelota, juguete y un peluche.</li> <li>• <b>SABER PREVIO:</b> Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué podríamos jugar con estos materiales? ¿Todos nosotros podríamos jugar con estos materiales?</li> <li>• <b>Problematización:</b> ¿Nosotros podríamos jugar el juego del arco del triunfo?</li> <li>❖ <b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas juegan al "arco del triunfo." y aprenden a cooperar con sus compañeros de manera mutua.</li> </ul>	<p>Pelota, juguetes y peluches.</p> <p>Dialogo</p> 
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La maestra explica en que consiste el juego al arco de triunfo.</li> <li>❖ La maestra divide a los niños y niñas en dos grupos.</li> <li>❖ Los niños y niñas forman filas separadas. La primera persona de cada fila pasa una pelota (o cualquier otro objeto) por debajo de sus piernas a la siguiente persona, y luego corre a ponerse al final de la fila.</li> <li>❖ La segunda persona hace lo mismo, y así sucesivamente.</li> <li>❖ Este juego se puede hacer también pasando la pelota por encima de las cabezas. Puede ser hacia delante o hacia atrás.</li> <li>❖ La maestra junto a los niños y niñas hablan de lo sucedido y los posibles problemas que hayan surgido.</li> <li>❖ Reforzamos que es muy importante trabajar en equipo y cooperar con los compañeros para lograr un solo objetivo.</li> <li>❖ Al terminar de jugar los niños (as) forman un círculo todos echados y les pedimos cerrar los ojos y escuchen la melodía suave, fuerte y al final ninguna melodía, luego abrirán los ojos y comentarán acerca de cómo se sintieron participando de este juego.</li> </ul>	<p> Pelota</p>  <p> Juguetes</p> <p> Peluche</p> <p> Dialogo</p> 
C I E R R E	<p><b>EVALUACIÓN:</b> reflexionamos acerca lo aprendido.</p> <p>¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué les ha parecido el juego? ¿Qué sensaciones han tenido? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas les han gustado más? ¿Alguien se ha sentido incómoda? ¿Qué le ha hecho sentir así?</p>	<p> Diálogo</p> 



UNIDAD EJECUTORA 205 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 REGISTRO PERU 2716816  
 Prof. Yulda Soto Arroyo  
 DNI: 72262100  
 (800027044)

FIRMA DE LA DIRECTORA

UNIDAD EJECUTORA 205 - EDUCACIÓN - HUANTA  
 REGISTRO PERU 2716816  
 Prof. Yulda Soto Arroyo  
 DNI: 72262100  
 (800027044)

DOCENTE DE AULA

## FICHA DE OBSERVACION

<b>VALORACIÓN</b>			
<b>1 EN INICIO (0 - 10) =C</b>	<b>2 EN PROCESO (11 -13) = B</b>	<b>3 EN LOGRO ESPERADO (14 - 17) = A</b>	<b>4 EN LOGRO DESTACADO (18 - 20) = AD</b>

### RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nº ORDEN O CODIGO DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN ASPECTO AFECTIVO		
	Aceptación	Confianza y seguridad	Respeto
	Entiende que sus opiniones no siempre serán aceptadas por todos	Puede decir NO cuando le piden que hagas cosas que no le gustan.	Expresa sus ideas y sentimientos sin herir a los demás.
<b>1</b>	4	4	4
<b>2</b>	4	4	4
<b>3</b>	3	4	4
<b>4</b>	4	3	4
<b>5</b>	4	4	3
<b>6</b>	4	4	3
<b>7</b>	4	4	3
<b>8</b>	3	4	4
<b>9</b>	4	3	4
<b>10</b>	3	4	4
<b>11</b>	3	4	4
<b>12</b>	4	4	4
<b>13</b>	3	4	4
<b>14</b>	4	4	4

## ANEXO 14

Carta de consentimiento de la autorización de la autoridad de la I.E.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación No 16737  
Reapertura RM No 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS No 010-85-ED  
Renovación de Funcionamiento DS No. 09-94-ED  
Escuela de Educación RM No 267-2020-MINEDU

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Huanta, 22 de setiembre de 2023

**OFICIO N° 325 -2023-D.G./EESP.Pub. "JSCO"-HTA.**

**SEÑORA : Prof. YULDA SOTO ARROYO**  
**Directora de la N° 429-1/MX-U ACCOSCCA "CAPULLITOS DE JESÚS"**

**ASUNTO : Solicita Autorización para ejecución de Proyecto de Investigación**

**REF. : Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP"JSCO"-HTA.**

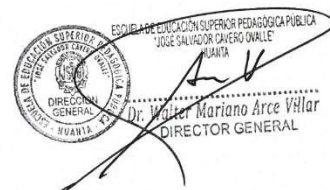
Tengo el agrado de dirigirme a usted, para expresarle el saludo cordial y afectuoso a nombre de la comunidad educativa de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, la finalidad del presente es para solicitar a su Despacho la **AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** de acuerdo al detalle siguiente:

<b>PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</b>
JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-1/MX-U ACCOSCCA "CAPULLITOS DE JESÚS", HUANTA 2023.
<b>INVESTIGADORA</b>
QUISPE QUISPE, Ciriana
<b>PROGRAMA DE ESTUDIOS</b>
Programa de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Se adjunta la resolución de aprobación del proyecto de investigación.

Agradeciendo de manera anticipada su aceptación, aprovecho la oportunidad para expresarle mi más sincera consideración y estima personal.

Atentamente,



c.c: Archivo  
WMAV/D.G. (e)  
pdr/sec

*“Año de La Unidad, la Paz y el Desarrollo”*

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°  
429-1/MX-U “CAPULLITOS DE JESÚS” ACCOSCCA.  
HUANTA.**

**OTORGA**

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE  
INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA**

Por medio del presente se emite la constancia de **APLICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA**, de acuerdo al detalle siguiente:

INVESTIGADORA	QUISPE QUISPE, CIRIANA
DNI	48187755
ESPECIALIDAD	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
TÍTULO	JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-1/Mx-U ACCOSCCA “CAPULLITOS DE JESÚS”, HUANTA 2023.
PERIODO DE EJECUCIÓN	2023

Se expide el presente documento oficial para los fines académicos y administrativos que la interesada viera por conveniente.

Huanta, 21 de diciembre de 2023



## ANEXO 15

Evidencias fotográficas

Figura 01



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo de cooperación para armar un juguete de caja de cartón y cintas.

Figura 02



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo de cooperación para armar un juguete de caja de cartón y cintas.

**Figura 03**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo en equipo para mantener la pelota dentro del paracaídas

**Figura 04**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo en equipo para mantener la pelota dentro del paracaídas

**Figura 05**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo en equipo para descubrir que contiene la mochila.

**Figura 06**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo en equipo para descubrir que contiene la mochila.

**Figura 07**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo en cooperación para jugar la fiesta de la aldea.

**Figura 08**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo en cooperación para jugar la fiesta de la aldea.

**Figura 09**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo en grupo la cooperación para jugar los aros musicales.

**Figura 10**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía a los niños y niñas trabajando sus relaciones interpersonales a través del trabajo en equipo.

**Figura 11**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía a los niños y niñas trabajando sus relaciones interpersonales a través del trabajo en equipo.

**Figura 12**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo en equipo para mejorar las relaciones personales a través del juego pasa la bola.

**Figura 13**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo en equipo para mejorar las relaciones personales a través del juego pasa la bola.

**Figura 14**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo en equipo para pasar caricias en el juego pasa la bola.

**Figura 15**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo de cooperación en el juego “Agua, tierra y aire”

**Figura 16**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo de cooperación en el juego “Agua, tierra y aire”

**Figura 17**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo de cooperación en el juego “Agua, tierra y aire”

**Figura 18**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo de cooperación para armar un juguete de caja de cartón y cintas.

**Figura 19**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo de cooperación para armar un juguete de caja de cartón y cintas.

**Figura 20**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo de cooperación para jugar el elefante se balanceaba.

**Figura 20**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo de cooperación para jugar las sillas musicales.

**Figura 21**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo de cooperación para jugar a la piña.

**Figura 22**



**Nota:** Se evidencia en la fotografía el trabajo de cooperación para jugar a la piña.