

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

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Juegos Cooperativos para el desarrollo del Trabajo Colaborativo
de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82
Ongoy, 2024

Para Obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTORA

VARGAS ARÉVALO, Nélida

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-1908-5468>

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del niño y el adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2026



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Siendo las **11:30 a.m. del 12 de abril de 2025**, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN del TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** "JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 82 ONGOY 2024.", presentado por la egresada **VARGAS AREVALO, NELIDA** con código de matrícula **31477612**.

Del Programa de Profesionalización Docente de **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0268-2025-EESPPÚB."JSCO"/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 14 (CATORCE).

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

RESULTADO FINAL: APROBADA

La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTA** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**.

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



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO



vº Bº DIRECTOR GENERAL



FECHA	DÍA	MES	AÑO
	12	04	2025

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

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE						
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU						

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR						
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	OFICIO N° 2915-2024-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-OA-URH						

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0268-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA						
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0269-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA						

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL:							
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN							

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:	
JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 82 ONGOY 2024.	

FECHA	12 / 04 / 2025	HORA	11:30 A.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"		

N° Matrícula	APELLIDOS YNOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
31477612	VARGAS AREVALO, NELIDA	14	15	14	14



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO



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 desaprobatario con tinta roja.
- La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0280-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 82 ONGOY, 2024"**, presentado por la egresada **Vargas Arévalo, Nélica**, del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 12% 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/1114GkB4xDmotKq3zboPeXXBch6vlsxL6?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, 16 de octubre de 2026


Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Prof. José Luis Pizarro Pizarro
Área de Validación de Originalidad

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validaciones JSCO

VARGAS ARÉVALO, Nélida B Rev.docx

- 263 VARGAS ARÉVALO, Nélida B
- Validaciones JOSACO 2026
- Enterprise-Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cervero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3680267891

Fecha de entrega

15 oct 2026, 11:28 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

16 oct 2026, 8:28 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

VARGAS_ARÉVALO_Nélida_B_Rev.docx

Tamaño del archivo

90.1 KB

39 páginas

10.608 palabras

59.257 caracteres

12% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 12% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 5% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

12%	 Fuentes de Internet
0%	 Publicaciones
5%	 Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	
1library.co		3%
2	Internet	
repositorio.uigv.edu.pe		2%
3	Internet	
bibliotecadigital.uca.edu.ar		2%
4	Trabajos del estudiante	
Universidad Cesar Vallejo		<1%
5	Internet	
repositorio.unh.edu.pe		<1%
6	Internet	
repositorio.eespjsco.edu.pe		<1%
7	Internet	
repositorio.ucv.edu.pe		<1%
8	Internet	
repositorio.uladech.edu.pe		<1%
9	Internet	
repositorio.uns.edu.pe		<1%
10	Internet	
ispff.edu.pe		<1%
11	Internet	
repositorio.unemi.edu.ec		<1%

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

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Juegos Cooperativos para el desarrollo del Trabajo Colaborativo
de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82
Ongoy, 2024

Para Obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTORA

VARGAS ARÉVALO, Nélida

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-1908-5468>

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

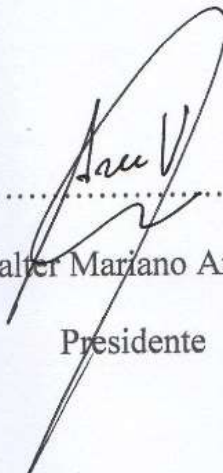
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del niño y el adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2026



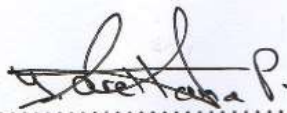
Dr. Walter Mariano Arce Villar

Presidente



Mg. Cangana Canchari Walter

Secretario



Dra. Orellana Perez Yolanda Apolinaria

Vocal

Dedico este trabajo de investigación, en primer lugar, a Dios, por darme la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para continuar con mi formación profesional y superar las dificultades que se presentaron durante este camino.

A mis padres y familiares, por brindarme su amor, apoyo incondicional y confianza en cada etapa de mi vida. Sus consejos y sacrificios me motivaron a seguir adelante y a luchar por alcanzar mis metas profesionales..

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por acompañarme en cada etapa de mi formación profesional, brindándome fortaleza, sabiduría y perseverancia para culminar satisfactoriamente este trabajo de investigación.

Expreso mi sincero agradecimiento a los docentes que contribuyeron a mi formación académica y profesional, por compartir sus conocimientos, experiencias y orientaciones, las cuales fueron importantes para el desarrollo de mis competencias pedagógicas e investigativas.

Asimismo, agradezco a los directivos y docentes de la Institución Educativa Inicial N.º 82 de Ongoy por brindarme las facilidades necesarias para desarrollar la investigación. De manera especial, agradezco a los niños de cuatro años que participaron en las actividades, pues su entusiasmo, disposición y participación hicieron posible la recopilación de la información necesaria para este estudio.

Finalmente, agradezco a mi familia y a todas las personas que me brindaron su apoyo, comprensión y motivación durante el desarrollo de esta investigación y a lo largo de mi formación profesional.

PRESENTACIÓN

El presente trabajo de investigación, titulado “Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 82 Ongoy, 2024”, se desarrolló con la finalidad de emplear los juegos cooperativos para favorecer el trabajo colaborativo en los niños de educación inicial.

La investigación surgió del interés por fortalecer las habilidades que permiten a los niños relacionarse con sus compañeros, participar en actividades compartidas, asumir responsabilidades y actuar con autonomía. En este sentido, los juegos cooperativos constituyeron una estrategia pedagógica orientada a promover la participación conjunta y la consecución de objetivos comunes.

El estudio comprendió la aplicación de una evaluación inicial y una evaluación final a una muestra de diez estudiantes de cuatro años. Para recoger la información se utilizó la técnica de observación y una ficha de observación. Los datos obtenidos fueron procesados mediante procedimientos estadísticos descriptivos e inferenciales, lo que permitió comparar los resultados antes y después de la intervención.

El documento presenta el planteamiento del problema, los fundamentos teóricos, la metodología, los resultados y su discusión, así como las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación. De esta manera, busca aportar información sobre el uso de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para favorecer el trabajo colaborativo durante la educación inicial.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, VARGAS AREVALO, NELIDA, identificada con DNI N.º 31477612, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, autora del trabajo de investigación titulado "Juegos Cooperativos para el desarrollo del Trabajo Colaborativo de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 82 Ongoy, 2024", al amparo de la Ley N.º 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), autoplagio (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.

16 de octubre de 2026



Vargas Arevalo, Nelida
DNI N.º 31477612



INDICE DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTO	xi
PRESENTACIÓN	xii
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	xiii
INDICE DE CONTENIDO	¡Error! Marcador no definido.
INDICE DE ANEXO	xvii
INDICE DE TABLA.....	xviii
RESUMEN	xix
ABSTRACT	xx
PISI QILLQA	xxi
INTRODUCCION.....	xxii

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema.....	24
1.2 Formulación del Problema	25
1.1.1 Problema General	25
1.1.2 Problemas Específicos.....	25
1.2 Objetivos.....	26
1.2.1 Objetivo General	26
1.2.2 Objetivos Específicos	26
1.3 Justificación.....	26
1.3.1 Justificación por Implicancias Prácticas.....	26
1.3.2 Justificación por Valor Teórico	26
1.3.3 Justificación Metodológica.....	27

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1	Antecedentes del Problema	28
2.1.1	Internacionales.....	28
2.1.2	Nacional	29
2.1.3	Local	31
2.2	Bases Teóricas	32
2.2.1	Juegos Cooperativos.....	32
2.2.2	Trabajo Colaborativo.....	36
2.3	Definición de Términos Básicos	41
2.4	Hipótesis de la Investigación.....	42
2.4.1	Hipótesis General	42
2.4.2	Hipótesis Específicas.....	42
2.5	Cuadro de Operacionalización de las Variables de Estudio.....	43

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Tipo de Estudio.....	45
3.2	Método de Estudio.....	45
3.3	Diseño de Investigación	46
3.4	Población y Muestra	47
3.5	Técnicas de Muestreo	47
3.6	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	47
3.7	Validez y Confiabilidad.....	48
3.7.1	Validez.	48
3.7.2	Confiabilidad.....	48
3.8	Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos.	49

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION DE LA INVESTIGACION

4.1	Presentación de Resultados	50
-----	----------------------------------	----

4.1.1	Resultados Descriptivos	50
4.1.2	Resultados de la Prueba de Normalidad.....	53
4.1.3	Resultados de la Prueba de Hipótesis.....	53
4.2	Discusión de Resultados.....	56
	CONCLUSIONES.....	59
	RECOMENDACIONES	60
	REFERENCIAS	61
	ANEXOS	65

INDICE DE ANEXO

Anexo 1 Resolución de aprobación de proyecto.	66
Anexo 2 Resolución de expedito de tesis	69
Anexo 3 R.D. autorización de sustentación.....	72
Anexo 4 R:D Nominación de Jurados	74
Anexo 5 Matriz de consistencia.	76
Anexo 6 Matriz Operacional	79
Anexo 7 Matriz instrumental.....	81
Anexo 8 Instrumento de recolección de datos.....	83
Anexo 9 Validación por juicio de expertos	84
Anexo 10 Prueba de confiabilidad del instrumento	87
Anexo 11 Matriz de datos PRE TEST.....	88
Anexo 12 matriz de datos del POST TEST.....	89
Anexo 13 Material Experimental	90
Anexo 14 Carta autorización emitida por la I.E que autoriza la aplicación de la investigación.....	150
Anexo 15 Evidencias fotográficas.....	151

INDICE DE TABLA

Tabla 1. Validez del instrumento según juicio de expertos.....	48
Tabla 2. Resumen del procesamiento de casos	49
Tabla 3. Estadísticas de fiabilidad del instrumento	49
Tabla 4. Nivel de desarrollo del trabajo colaborativo en el pretest y postest	50
Tabla 5. Nivel de interacción social en el pretest y postest.....	51
Tabla 6. Nivel de desarrollo cognitivo en el pretest y postest.....	52
Tabla 7. Nivel de responsabilidad y autonomía en el pretest y postest	52
Tabla 8. Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para el trabajo colaborativo	53
Tabla 9. Prueba de Wilcoxon para el desarrollo del trabajo colaborativo.....	54
Tabla 10. Prueba de Wilcoxon para la dimensión interacción social.....	54
Tabla 11. Prueba de Wilcoxon para la dimensión desarrollo cognitivo.....	55
Tabla 12. Prueba de Wilcoxon para la dimensión responsabilidad y autonomía.....	55
Tabla 13. Síntesis de la contratación de hipótesis	56
Tabla 2. Resumen del procesamiento de casos	87
Tabla 3. Estadísticas de fiabilidad del instrumento	87

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo emplear los juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 82 de Ongoy, 2024. El estudio fue de tipo aplicado, de nivel explicativo y diseño preexperimental, con un solo grupo al que se aplicó una evaluación de pretest y postest. La población estuvo constituida por 23 estudiantes y la muestra por 10 niños de cuatro años, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de datos se emplearon la técnica de observación y una ficha de observación. Los resultados descriptivos evidenciaron que, en el pretest, el 90 % de los estudiantes se encontraba en el nivel en proceso y el 10 % en inicio respecto al trabajo colaborativo. Después de la intervención, el 90 % alcanzó el nivel de logro destacado y el 10 % el nivel de logro esperado. Para el contraste de hipótesis se utilizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, cuyo resultado fue estadísticamente significativo ($Z=-2.970$); ($p=.003$). Se concluyó que, después de la aplicación de los juegos cooperativos, se observó una mejora significativa en el trabajo colaborativo de los estudiantes participantes. Sin embargo, debido al diseño preexperimental, los resultados deben interpretarse considerando que no se contó con un grupo de control.

Palabras Clave. juegos cooperativos, trabajo colaborativo, interacción social, educación inicial.

ABSTRACT

The study aimed to use cooperative games to develop collaborative work among four-year-old students at Early Childhood Education Institution No. 82 in Ongoy, 2024. The research was applied, explanatory in level, and employed a pre-experimental design with a single group assessed before and after the intervention. The population consisted of 23 students, while the sample included 10 four-year-old children selected through non-probability convenience sampling. Data were collected through observation using an observation checklist. The descriptive results showed that, in the pretest, 90% of the students were at the developing level and 10% were at the beginning level in collaborative work. After the intervention, 90% reached the outstanding achievement level and 10% reached the expected achievement level. The Wilcoxon signed-rank test was used to test the research hypothesis, yielding a statistically significant result ($Z = -2.970$; $p = .003$). It was concluded that, following the implementation of cooperative games, collaborative work improved significantly among the participating students. However, given the pre-experimental design, the results should be interpreted with the consideration that no control group was included.

Keywords. cooperative games, collaborative work, social interaction, early childhood education.

PISI QILLQA

Kay llamkaypa umalliq yuyayninqa karqan, imaynatam yanapanakuypi pukllaykuna yanapanman tawa watayuq warmakunapa llapankupura llamkaynin wiñananpaq, Ongoy llaqtapi, 2024 watapi. Kay yachay maskayqa rurasqa karqan, chaymanta huk huñullapi ñawpaqman qipa yachay tupuywan rurasqa karqan. Yachay wasipi kachkarqaku 23 yachapakuqkuna, ichaqa qawarisqa karqaku tawa watayuq 10 warmakuna, mana sapaq akllaywan, aswanpas chaypi tarisqankuman hina. Willakuykunata huñunapaq qawariy ruwayta hinaspa qawariy rapita llamkachirqaku. Ñawpaq tupuypi, llapankupura llamkaymanta, warmakunapa 90% nisqanqa ñawpaqman purichkan chay patapi karqaku, 10% nisqantaq qallariy patapi karqaku. Yanapanakuypi pukllaykunata rurasqankumanta qipa tupuyñataq, 90% nisqanqa allinllaña tukusqa pataman chayarqaku, 10% nisqantaq suyasqa pataman chayarqaku. Hipótesis nisqan chiqap kasqanta yachanapaq Wilcoxon nisqanta llamkachirqaku, chaypim tarisqa karqan kay tupuykunapa chawpinpi ancha chaniyuq hukniray kay ($Z=-2.970$); ($p=.003$)). Tukupayninpi, yanapanakuypi pukllaykunata rurasqankumanta qipa, warmakunapa llapankupura llamkaynin allinyasqanta rikurqan. Ichaqa, kay yachay maskayqa huk huñullapi rurasqa kasqanrayku, mana huk tupaq huñuwan tupachispa, kay tarisqakunata allin yuyaywan qawarinam.

Simi Kichkakuna. yanapanakuypi pukllaykuna, llapankupura llamkay, runapura tinkuy, qallariy yachay.

INTRODUCCION

La educación inicial constituye una etapa fundamental para el desarrollo integral de los niños, debido a que durante estos primeros años se fortalecen las habilidades sociales, cognitivas y emocionales que contribuyen a su desenvolvimiento en diferentes situaciones de aprendizaje. En este contexto, las experiencias educativas deben propiciar oportunidades para que los niños interactúen con sus compañeros, compartan materiales, expresen sus ideas, asuman responsabilidades y participen en actividades orientadas hacia objetivos comunes.

El trabajo colaborativo representa una capacidad importante en la formación infantil, porque permite que los niños aprendan a relacionarse con los demás, respeten acuerdos, compartan responsabilidades y participen en la realización de tareas colectivas. Sin embargo, estas habilidades requieren experiencias pedagógicas pertinentes que favorezcan la interacción y la participación activa desde los primeros años de escolaridad.

Ante esta necesidad, los juegos cooperativos constituyen una alternativa pedagógica que permite organizar actividades en las que los participantes colaboran para alcanzar una meta común. Mediante estas experiencias, los niños tienen la oportunidad de practicar la ayuda mutua, la comunicación, el respeto de reglas y la responsabilidad compartida. Por ello, su incorporación en las actividades de educación inicial puede contribuir al fortalecimiento del trabajo colaborativo.

En ese marco, la investigación titulada “Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 82 Ongoy, 2024” tuvo como objetivo emplear los juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes participantes. Asimismo, consideró

tres dimensiones específicas: interacción social, desarrollo cognitivo, y responsabilidad y autonomía.

Metodológicamente, el estudio fue de tipo aplicado y de nivel explicativo, con un diseño preexperimental de un solo grupo al que se aplicó un pretest y un posttest. La población estuvo conformada por 23 estudiantes y la muestra por 10 niños de cuatro años, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. La información se recopiló mediante la observación y una ficha de observación. Para el análisis de los datos se utilizaron procedimientos de estadística descriptiva e inferencial, incluido el estadístico de rangos con signo de Wilcoxon para comparar los resultados de ambas evaluaciones.

Los resultados descriptivos mostraron un cambio favorable en los niveles de trabajo colaborativo después de la intervención. En el pretest, el 90 % de los estudiantes se ubicó en el nivel en proceso y el 10 % en inicio; en el posttest, el 90 % alcanzó el nivel de logro destacado y el 10 % el nivel de logro esperado. Asimismo, la prueba de Wilcoxon mostró una diferencia estadísticamente significativa entre las evaluaciones (($Z=-2.970$); ($p=.003$)). Estos resultados reflejan una mejora observada después de la aplicación de los juegos cooperativos, aunque el diseño empleado no permite descartar otras explicaciones al no contar con un grupo de control.

El trabajo se organizó en cuatro capítulos. El capítulo I presenta el planteamiento y la formulación del problema, los objetivos y la justificación de la investigación. El capítulo II desarrolla los antecedentes, las bases teóricas, las definiciones conceptuales y las hipótesis vinculadas con las variables de estudio. El capítulo III expone la metodología, el diseño, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los procedimientos de análisis. Finalmente, el capítulo IV presenta los resultados descriptivos e inferenciales, así como su discusión. El documento culmina con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos correspondientes.

CAPITULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

Los trabajos colaborativos en nivel Inicial son de mucha importancia es por ello que para plantear la problemática partiremos definiendo, en ello mencionaremos a Revelo, Collazos y Jiménez (2018) quien menciona que los juegos colaborativos son procesos donde las personas aprenden mediante la interacción social en la que diferencias y validan sus puntos de aportes mediante el cual crean nuevos conocimientos. Es muy importante lo que menciona este autor, por ello se plantea usar este método.

Por otro en el contexto mundial la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2023) menciona que un trabajo de calidad en el nivel Inicial es aquella en la que hay un espacio seguro donde los estudiantes puedan interactuar, explorar con libertad su ambiente y su entorno natural en la que puedan satisfacer sus necesidades tranquilamente. Para lograr lo que menciona la [UNESCO] es muy importante trabajar de manera colaborativa.

Del mismo modo en Latinoamérica y el Caribe la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2023) mediante su informe de atención y educación de la primera infancia [AEPI] en América Latina y el Caribe, en la que resalta que en el 2020 el 94% de estudiantes participaron en un aprendizaje colaborativo un año antes de la edad establecida para entrar al nivel Primario.

El Ministerio de Educación del Perú [MINEDU] (2019) mediante su Guía de Orientaciones, resalta que, mediante un trabajo reflexivo y conjunto, la planificación será un trabajo creativo y colaborativo en la que se favorecerá el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial. Al poder trabajar de manera colaborativa seremos modelos para mejorar el trabajo colaborativo de nuestros estudiantes.

En la Institución Educativa Inicial N° 82 de Ongoy los estudiantes presentan deficiencia en sus habilidades colaborativas por ello tienen dificultades en su desarrollo cognitivo y social ya que su entorno de aprendizaje no es lo adecuado, ya que al no haber un trabajo colaborativo presenta un aula desunido, es por ello que planteamos usar los juegos colaborativos para fomentar un aprendizaje colaborativo, ya que estas pueden traer consecuencia como la mejorar en el trabajo en equipo, desarrollo de habilidades sociales en la aumentara la motivación y el compromiso en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Al ser conscientes de esta problemática en la Institución Educativa Inicial nos planteamos la siguiente pregunta de problematización, ¿De qué manera influye los Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024? Para ello buscamos usar los juegos cooperativos para promover el trabajo en equipo en los estudiantes.

1.2 Formulación del Problema

1.1.1 Problema General

¿De qué manera influye los juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024?

1.1.2 Problemas Específicos

- ¿De qué manera influye los juegos cooperativos para el desarrollo de la interacción social de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024?
- ¿De qué manera influye los juegos cooperativos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024?

- ¿De qué manera influye los juegos cooperativos para el desarrollo del Responsabilidad y Autonomía de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Emplear los juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Emplear los juegos cooperativos para el desarrollo de la interacción social de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.
- Emplear los juegos cooperativos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.
- Emplear los juegos cooperativos para el desarrollo de la responsabilidad y autonomía de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.

1.3 Justificación

El proyecto de investigación tuvo como objetivo promover el trabajo colaborativo en los estudiantes desde la primera infancia, con la finalidad de desarrollar habilidades para trabajar de manera conjunta, fomentar la cooperación y fortalecer las relaciones interpersonales.

1.3.1 Justificación por Implicancias Prácticas

La investigación se relacionó con las prioridades de la sociedad del siglo XXI, orientadas al desarrollo de habilidades sociales y del trabajo en equipo desde la primera infancia. Estas habilidades fueron fundamentales para el desarrollo integral de las personas y para la formación de ciudadanos capaces de colaborar en la sociedad. En ese sentido, la investigación contribuyó a promover el trabajo en equipo y la colaboración, aspectos que representaron un desafío en las relaciones interpersonales de la sociedad actual.

1.3.2 Justificación por Valor Teórico

La investigación contribuyó a ampliar el conocimiento sobre el desarrollo de las habilidades sociales y del trabajo colaborativo en el nivel inicial. Asimismo, los

resultados obtenidos pudieron servir como referencia para otras instituciones educativas con características similares. De igual manera, los hallazgos permitieron aportar información relevante para el análisis y la comprensión de las teorías relacionadas con la educación en la primera infancia y el desarrollo del trabajo colaborativo.

1.3.3 Justificación Metodológica

La investigación contribuyó al proceso de construcción de un instrumento de investigación destinado a medir el desarrollo del trabajo colaborativo mediante el uso de juegos cooperativos en niños de cuatro años. Dicho instrumento permitió recoger información sobre las habilidades de colaboración de los estudiantes y constituyó un recurso metodológico de referencia para futuras investigaciones relacionadas con la misma temática.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del Problema

2.1.1 Internacionales

Ylarragorry (2018) en su investigación, *Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales*, realizado con el objetivo de evaluar en qué medida los juegos cooperativos promueven el desempeño de las habilidades sociales en los niños de 8 y 9 años de edad. Empleó una metodología de enfoque cuantitativo de nivel descriptivo, comparativo, en ella tuvo una muestra intencional de 14 estudiantes y una población de 300 estudiantes, para recoger datos empleo la técnica CABS de Wood y Michelson y finalmente para procesar datos empleo Statistical Packagforthe Social Science (SPSS) 18 en las cuales uso la estadística descriptiva, inferencial. Con el estudio aterrizo a las siguientes conclusiones: 1. Los niños de entre 8 y 9 años de edad cuentan con la presencia de conductas sociales, reconociéndose el asertividad como la predominante. 2. La conducta agresiva disminuye significativamente con el desarrollo de juegos cooperativos hasta eliminarse. 3. Las conductas agresivas fueron reemplazadas por asertivas. 4. Los juegos cooperativos favorecen el desarrollo de las habilidades sociales. 5. Se encontró que hay una profunda interrelación entre ambas variables, ya que los juegos cooperativos tienen el objetivo principal de brindar y recibir ayuda, trabajar conjuntamente para alcanzar objetivos comunes, esto dio lugar a que los niños mediante este tipo de juegos pudiesen relacionarse socialmente con sus pares, aprendiendo y adquiriendo conductas que le permitieran compartir situaciones, momentos de trabajos y además le dé lugar a la integración en un ambiente escolar adecuado. 6. Finalmente, si hacemos hincapié al

objetivo principal propuesto en esta investigación el cual fue evaluar en qué medida los juegos cooperativos promueven el desempeño de las habilidades sociales en los niños de 8 y 9 años de edad, podemos decir que en función de los datos obtenidos se ha extraído y se considera que en el tiempo trabajado con los chicos mediante la intervención del Programa de Juegos Cooperativos se vieron avances positivos en la Asertividad y cambios significativos en la Agresión, entonces así podemos confirmar nuestra hipótesis y decir que los Juegos Cooperativos promueven y favorecen la adquisición y/o el perfeccionamiento de dichas Habilidades. La investigadora resalta su alta relación que tuvo los juegos cooperativos con las habilidades sociales, mientras nosotros buscamos usar los juegos cooperativos para promover la interacción social en los estudiantes de primera infancia.

Clavijo (2015) en su investigación, *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 Del Colegio Nidia Quintero Turbay*, realizado con el objetivo de diseñar una estrategia pedagógica de juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes a través de la clase de Educación Física. Empleo una metodología de enfoque cuantitativa, de tipo investigación acción en la que uso la técnica de la observación y sus instrumentos fueron ficha de observación y diario de campo, en ello llego a las siguientes conclusiones: 1. Al permitir que los alumnos asuman el papel del otro y conecten con sus compañeros, las actividades cooperativas en el aula pueden contribuir a reducir los comportamientos violentos. 2. Debido a la naturaleza relativa de la conducta de los alumnos, que fluctúa en función del entorno del aula, puede resultar difícil recopilar datos sobre las conexiones interpersonales. 3. Los proyectos destinados a reducir la violencia escolar pueden ayudar a abordar el problema de la violencia en el entorno educativo al proporcionar a los próximos graduados de los programas de educación física un conocimiento más profundo de los problemas escolares y de las mejores prácticas para abordarlos. El autor presenta una estrategia metodológica de los juegos cooperativos para mejorar las relaciones personales mientras en nuestro estudio empleamos el uso de los juegos cooperativos para desarrollar el trabajo en equipo de los niños de 4 años del nivel inicial.

2.1.2 Nacional

Trinidad (2018) en su tesis, *Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las Habilidades sociales en niños de 4 años de la I.EI.157 Virgen del Carmen, Ventanilla,*

2017. Desarrollado con el objetivo de determinar la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI 157 “Virgen del Carmen”, Ventanilla Calla. En su metodología uso el enfoque cuantitativo de tipo aplicada, en su diseño empleo el diseño cuasi experimental de dos grupos, control y experimental, tuvo una población de 360 estudiantes y una muestra de 65 estudiantes de 4 años para el experimental y para el grupo control tuvo 35 estudiantes de 4 años su técnica de muestreo era el no probabilístico de tipo censal, uso la técnica de observación directa y como instrumento la lista de cotejo, también empleo la estadística descriptiva e inferencial, en la que llego a las siguientes conclusiones; 1. Los resultados de la presente investigación muestran que si existe influencia del programa “juegos cooperativos en las habilidades sociales, obteniendo el valor $z: 1,843$ lo cual indica el efecto del programa son significativas en ambas aulas en la variable habilidades sociales, de acuerdo a la hipótesis nula con la regla $p= 0.05$ si es significativo. La investigadora usa los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años del mismo modo mediante el estudio se busca usar los juegos cooperativos para promover el trabajo colaborativo en los estudiantes de 4 años.

Salas (2020) en su estudio, *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín*. Realizado con el objetivo de determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades básicas en los niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín - 2020. La investigadora empleo una investigación de tipo aplicada de nivel explicativo, de un diseño pre experimental de un solo grupo, tuvo una población de 20 estudiantes y una muestra de 20 estudiantes de 5 años, para seleccionar la muestra uso el muestreo no probabilístico de tipo intencional, para recoger datos empleo de la técnica de la observación y la ficha de observación luego para procesarlas uso la consistencia de datos, Clasificación de la información, Tabulación estadística y la interpretación, mediante este camino aterrizo a la siguiente conclusión: 1. Se ha determinado que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín en el año 2020. La investigadora emplea los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 5 años, mientras en el presente estudio emplearemos los juegos cooperativos para desarrollar el trabajo colaborativo en los estudiantes de 4 años en Ongoy- Apurímac.

2.1.3 Local

Cabrera & Chahuayo (2018) en su estudio, *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de 4 y 5 Años de la I.E.P Asociación Educativa Semillitas del Futuro Curahuasi-2018*, realizado con el objetivo de determinar si existe relación entre el juego cooperativo y afianzamiento de las habilidades sociales básicas en niños de 4 y 5 años de la I.E.P. Asociación Educativa Semillitas del futuro de Curahuasi, 2018, empleo la metodología de estudio de tipo no experimental de nivel descriptivo en la que empleo un método inductivo y deductivo, de un diseño transaccional descriptivo, en ella empleo una población de 2 docentes y 40 estudiantes y una muestra del mismo modo 40 estudiantes y dos docentes por ser una población pequeña empleo el tipo de muestreo no probabilístico, para recoger datos empleo la técnica de observación y la encuesta, para procesar datos empleo la estadística descriptiva. En ello llego a las siguientes conclusiones: 1. Se ha determinado con un nivel de confianza del 95% que si existe una relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales básicas, como por ejemplo; escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, hacer un cumplido; por tanto, de manejarse bien en casa o en aula ésta relación afectará significativamente en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P. Asociación Educativa Semillitas del futuro de Curahuasi . 2. Se concluye, que evidentemente el saber escuchar es tratar de entender a los niños; no es de extrañar que no se detengan a escuchar las palabras de los papás o profesores, sus ganas de explorar, jugar y divertirse hacen que en muchas ocasiones los mensajes de los padres se pierdan por el camino, por tanto; hay que enseñar a los niños a escuchar lo que les dice un adulto, todo ello afecta significativamente en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P. Asociación Educativa Semillitas del futuro de Curahuasi. 3. Se ha determinado que, si existe relación entre el juego cooperativo y afianzamiento en el inicio de una conversación, de suerte tal; que el trabajo en equipo es más agradable en cuanto a resultados respecto de una actividad iniciada, hecho que se ve reflejado en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P. Asociación Educativa Semillitas del futuro de Curahuasi. 4. Finalmente, se podido determinar que evidentemente el juego cooperativo si se relaciona y afianza con la actitud amable que reflejan ante otros niños, sus padres y profesores, por lo que, la relación de amabilidad es afectada notoriamente en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P. Asociación Educativa Semillitas del futuro de Curahuasi. En el estudio emplean la relación de los juegos colaborativos y las habilidades sociales, la cual

nos da un sustento más para el desarrollo del estudio q consiste en usar los juegos cooperativos para desarrollar el trabajo en equipo en estudiantes de 4 años.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Juegos Cooperativos

Para los investigadores como Revelo, Collazos y Jiménez (2018) quien menciona que los juegos colaborativos son procesos donde las personas aprenden mediante la interacción social en la que diferencias y validan sus puntos de aportes mediante el cual crean nuevos conocimientos.

Manyavilca (2018) cita a la RAE (s.f.) que sostiene que “el juego es la acción de jugar, pero también se puede definir como hacer algo con alegría; es decir, por que produce alegría a la persona que lo hace.” (p.8)

Por otro lado, Manyavilca (2018) sostiene que “los juegos que acostumbran los niños jugar, no presentan reglas ni exigencias reglamentadas, la misma que han sido acuñadas con la denominación de ludotecnia.” (p. 8)

Para Torpoco (2017) afirma que los:

Juegos cooperativos, son juegos en el que dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo. Es decir, son juegos donde grupos de jugadores pueden tomar comportamientos cooperativos, pues los juegos son una competición entre unión de jugadores más que entre jugadores individuales. Es como un juego de coordinación, donde los jugadores escogen las estrategias por un proceso de toma de decisiones consensuadas. (p.14)

Teorías del Juego. Manyavilca (2018) para fundamentar su investigación cita a Moreno (2002) que menciona cuatro teorías del juego, la cual se detalla de la siguiente manera:

Teoría del Excedente Energético. Manyavilca (2018) cita a Spencer (1855) que sostiene que este tipo de “juego es aquella acción en la que los niños y jóvenes no pueden mantenerse en reposo por lo que les es placentero saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros.” (p.8)

Teoría del Pre Ejercicio. Manyavilca (2018) se asoma en Hall (1904) que sostiene que este tipo de teoría “se centra en “transmitir las costumbres de culturas

anteriores, convirtiéndose así en un recuerdo convirtiéndose en una actividad que persiste generación tras generación.” (p. 8)

Teoría de la Relajación. Por otro lado, Manyavilca (2018) afirma lo que menciona Lazarus (1883) que sostiene que “es una teoría de tipo fisiológico, se pueden distinguir dos corrientes claramente diferenciadas:

La del recreo, defendida por Schiller, para quien el ser humano necesita un movimiento que le dé placer, lo cual encuentra en el juego.

La del descanso, postulada por Lazarus, para quien el juego es básicamente un mecanismo de economía energética.

Ventajas y Desventajas de los Juegos. La ludotecnia para Manyavilca (2018) es:

Una estrategia lúdica que permite que los estudiantes estén motivados, en la medida que el mundo de los niños es el juego, esta forma de trabajo permite y asegura mejor predisposición de los niños hacia el aprendizaje de las distintas áreas de desarrollo personal. (p. 9)

Del mismo modo Manyavilca (2018) menciona que:

La ludotecnia por su naturaleza lúdica genera un nivel de motivación por encima de las expectativas del docente, debido a que los niños tienen como una única ocupación el juego por ello es necesaria su implementación en las sesiones de aprendizaje, más aún en el área de matemática. (p.9)

De la misma manera Manyavilca (2018) sostiene que:

Una de las desventajas respecto a la aplicación de la ludotecnia es la percepción que poseen los niños respecto a la formalidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. Es decir que se puede gestar al interior del niño que toda actividad cognoscitiva es un juego, perjudicando en cierta medida la asunción de responsabilidades y deberes que se deben cumplir. (p.9)

Por otro lado, Manyavilca (2018) menciona que la:

Ludotecnia, así como el juego deben servir como recurso metodológico para generar el interés de los niños, pero en el desarrollo de la sesión de aprendizaje se debe enseñar a los niños que toda actividad relacionada con el proceso de

enseñanza y 10 aprendizaje debe seguir ciertas reglas y criterios que le asignan la formalidad al proceso educativo. (p.9)

Breve Historia de Juegos Cooperativos. Torpoco (2017) nos menciona que los juegos cooperativos han surgido principalmente de los Estados Unidos en el momento de la guerra del Vietnam. Su principio fundamental, es el de ejercitarse físicamente, incluso en forma bastante dura, pero sin que haya ganadores ni perdedores, esto porque los juegos cooperativos son juegos en los cual dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo.

Tipos de Juegos Cooperativos. Torpoco (2017) agrupa los juegos operativos de la siguiente manera:

Juegos de Presentación. Juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto.

Juegos de Conocimiento. Son aquellos juegos destinados a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

Juegos de Afirmación. Son aquellos juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (auto concepto, capacidades) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales).

Juegos de Confianza. Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a y en el grupo.

Juegos de Comunicación. Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la una direccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Juegos de Cooperación. Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Juegos de Resolución de Conflictos. Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas.

Juegos de Distensión. Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc. en el grupo.

Juegos de Paracaídas. En este apartado se recogen juegos cooperativos, sobre todo de presentación, cooperación y distensión, que se pueden realizar con un paracaídas. El paracaídas siempre es algo que asombra a pequeños y mayores y que da "mucho juego". Según Bedoya, C.A. (s.f.) los juegos cooperativos pueden dividirse, según su objetivo, en: Juegos de presentación: Son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento entre personas desconocidas. Se usan para conocer los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.

Juegos para Conocerse. Son actividades lúdicas importantes porque muchas veces el no conocerse a si mismo o a los demás, que es lo que permiten estos juegos, crea situaciones de desconfianza negativas para los alumnos. Además, se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no pensar sólo en uno mismo.

Juegos de Distensión. Soltar tensiones es una de las esencias del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida, deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de estrés, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o para dar fin a la clase.

Juegos Energizantes. Son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo.

Juegos de Confianza. Son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para tener confianza en un mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.

Juego de Contacto. El objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).

Juegos de Estima. Son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.

Juegos de Autoestima. Son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo si mismo.” (p. 16-17-18)

Importancia de los Juegos Cooperativos para la Educación. Para Torpoco (2017) una de los:

Propósitos de los juegos cooperativos consiste en ayudar a que las personas se relacionen, al recuperar en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten. Por ello, podemos decir que son importantes para que las personas aprendan a desenvolverse y ayudar a sus iguales. Están orientados a conseguir un nuevo tipo de cultura en la que no primen tanto las vencedoras sobre las vencidas, en la que todas las personas se preocupen de las demás en beneficio de todo el grupo. (p.26)

Del mismo modo Torpoco (2017) afirma que los:

Los juegos cooperativos, también tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco, donde no se mira a la otra como competidora, sino como una compañera de juego. (p.16)

Por otro lado Torpoco (2017) cita a Ruiz y Omeñaca (2009), que:

Apuntan sobre juegos cooperativos del siguiente modo que "En este tipo de actividades lúdicas existe una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las distintas personas, de tal modo que cada uno sólo alcanza la meta del juego si ésta es también alcanzada por el resto de los participantes. (p.27)

2.2.2 Trabajo Colaborativo

Según León, Sebrían & Yaranga (2023) es una metodología didáctica, que nos llevara a desarrollar las habilidades sociales, y el crecimiento como persona. Es por ello que ello conllevara a la interacción social, desarrollo cognitivo y responsabilidad y autonomía. El trabajo colaborativo exige que los actores educativos asuman roles o responsabilidades, todo ello conlleva que el estudiante tenga actitud positiva, indicativa,

participativa, comunicativa y social, en la que estarán presentes las habilidades cognitivas, sociales y comunicativas.

Aranda (2018) cita Angulo que menciona que, “el ser humano es un ser social y su propia identidad se construye en reconocimiento del otro” (p.7), esto quiere decir que todo ser humano siempre busca comunicarse y relacionarse con personas de su entorno, y así le permiten interactuar y compartir ideas, experiencias, buscando siempre la satisfacción uno del otro.

Importancia del Trabajo Colaborativo. El Grupogear (2023) hace énfasis mencionando que es de suma importancia que el estudiante entienda que trabajo es equipo es importante para llegar a resultados eficaces.

Para ello nos presenta algunos beneficios como, la creatividad, innovación, desarrolla habilidades de comunicación, aumenta el aprendizaje del niño, mejora las relaciones interpersonales y desarrolla las habilidades de liderazgo.

Del mismo modo Aranda (2018) menciona que:

Interacción entre estudiantes en el aula, esto se lleva al campo de proceso de enseñanza aprendizaje a esto se le denomina aprendizaje cooperativo. Podemos decir que existe un intercambio de conocimientos entre ambos, y como resultado es un instrumento para cumplir el objetivo no solo cognitivo sino también actitudinales y procedimentales. (p.7)

Por otro lado, Arteaga (2018) sostiene que:

El trabajo colaborativo en el nivel inicial se torna cada vez más importante ya que el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de esta edad es fundamental. Los niños aprenden mejora jugando y compartiendo con los demás. No existen razones para tener estudiantes del nivel inicial haciendo trabajos individuales con una atención de más de 10 minutos. Los niños casi siempre permanecen activos, saltando, corriendo, hablando. Y eso siempre lo hacen en grupo. En tal sentido, su aprendizaje siempre será interactivo, es decir, aprendiendo con los demás. (p.21)

Trabajo Colaborativo en el Aula. El trabajo colaborativo como nos menciona Grau, Lorca, Donoso, Quezada, Sánchez y Avendaño (2019) ya es más valorada en por los organismos internacionales, ya que fundamental para las relaciones humanas, es por

ello que los centros educativos a sido de suma importancia implementar las habilidades colaborativas, es muy importante trabajar en equipo, ya que de esta manera aprenderán todos y de la misma manera aprenderán a solucionar sus problemas, como también lograr sus objetivos. En ese proceso el docente debe acompañar el aprendizaje de sus estudiantes ya que se requiere que los estudiantes tengan habilidades colaborativas, sociales y cognitivas.

Ventajas del Trabajo Colaborativo en el Aula. Para Aranda (2018) el aprendizaje Cooperativo es un modelo de innovación educativa que beneficia mucho en un mejor aprendizaje de todos los estudiantes y como resultado tenemos muchas ventajas que mencionaremos a continuación:

- a. Se realiza una organizada repartición de roles donde cada participante ejerce un rol y lo cumple hasta lograr el objetivo planeado.
- b. Tales como secretario, supervisor, coordinador, materiales.
- c. Hace que el estudiante sea empático, es decir se ponga en el lugar de otro y lo ayude como compañero de trabajo.
- d. Todos los estudiantes se benefician del trabajo cooperativo porque son sus compañeros de equipo los que le motivan a aprender y además aprenden mejor cuando entre ellos se ayudan e intercambian sus propios conocimientos.
- e. Se fomenta un aumento de motivación, interacción, los estudiantes colaboran y aprenden juntos, hay un equilibrio de ritmo de trabajo en un ambiente que genera un excelente progreso.
- f. Promueven el aprendizaje ya que como equipo seleccionan cada información de sus productos elaborados por ellos mismos.
- g. Favorece el desarrollo cognitivo es decir que va adquiriendo conocimientos en base a sus experiencias, es la acumulación de saberes.
- h. Mejora la responsabilidad, flexibilidad y la autoestima.
- i. Facilita la integración entre el grupo que lo rodea, y socialización afectiva entre los miembros.
- j. Promueve el aprendizaje profundo frente al memorístico, es donde se desarrolla la comprensión y el análisis y es usada como una estrategia.

- k. Desarrolla habilidades sociales dentro del grupo de estudiantes que conforman el equipo. - Aprende a respetar las opiniones de cada uno. (p. 10-11)

Beneficios del Trabajo Colaborativo. Aranda (2018) sostiene citando a Crandall (2007) que “el método reduce la ansiedad, aumenta la motivación, facilita el desarrollo de actitudes positivas hacia el aprendizaje y fomenta la autoestima”. (p. 11)

Del mismo modo Aranda (2018) cita a Álvarez (Iberoamericana, 2017) que sostienen:

El trabajo en equipo como un grupo organizado comprometido en lograr objetivos comunes, manifestando un buen clima de trabajo teniendo como resultado un trabajo de calidad. Podemos llegar a concluir que tanto el estudiante como el profesor se benefician al utilizar este tipo de aprendizaje, ya que se fomenta tanto la comunicación entre los estudiantes de los grupos, desarrollando habilidades de trabajo social. (p.12)

El Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo. Arteaga (2018) cita a Johnson (1999) que sostiene que el trabajo en equipo crea una interdependencia entre los miembros del grupo, una interacción directa “cara a cara”. Según estos autores, cuando se trabaja en grupos cooperativos se desarrollan varias capacidades y competencias en los niños, tales como:

Autonomía en el trabajo: cada miembro del grupo debe tener una tarea propuesta con la responsabilidad de llevarla a cabo, esto no quiere decir que solo deba preocuparse de su trabajo, sino de cooperar mediante el trabajo independiente, aportando al grupo completo con el fin de realizar el trabajo propuesto. Los grupos de trabajos se forman con funciones heterogéneas y incluyendo las competencias de sus miembros. (p.21)

Del mismo modo Arteaga (2018) señala que:

En cuanto a las relaciones que requiere el trabajo en grupo se deben de llevar a cabo elementos constituyentes como: la confianza, la comunicación, gestión de conflictos, solución de problemas, toma de decisiones y regulación de procedimientos grupales. Se da una Intervención con un feed-back, cara a cara en los modos de interrelación por parte de los todos los miembros. (p.22)

Asimismo, para Arteaga (2018) precisa:

En el transcurso de la labor colaborativa, se genera la capacidad de liderazgo como una función compartida entre todos los miembros del grupo, es decir, se asumen roles de gestión y funcionamiento. Se da pues una interrelación positiva entre los miembros del grupo, sin caer en un mero desarrollo de la tarea. Para ello, debe existir el proceso de La evaluación, la misma que debe ser de forma grupal pero también de forma individual, para medir los logros y las responsabilidades. (p.22)

Por ello para Arteaga (2018) es “importantísimo el trabajo colaborativo ya que fortalecen de manera cierta la autonomía de los estudiantes, una competencia transversal que el currículo actual está implementando en los estudiantes” (p.22)

Estrategias para Promover el Trabajo Colaborativo o en Equipo. Entre las estrategias más reconocidas son

La Participación en Proyectos. Arteaga (2018) sostiene que:

El aprendizaje por Proyectos, denominado por algunos estudiosos como el ABP, Aprendizaje a base de Proyectos, consiste en proponerse un reto o una problemática a solucionar. Este aprendizaje promueve de manera perfecta el trabajo colaborativo, ya que se forman equipos de trabajo con los niños; de tal forma que ellos van organizándose bajo la mediación del docente y alcanzando metas propuestas. (p.31)

Por otro lado, Arteaga (2018) cita a (Espeso, 2018) que sostiene que:

Hay cinco puntos clave que promueve ABP, entre las cuales que el alumno toma el protagonismo; aprende a aprender; no es un fin, es un medio para el proceso de aprendizaje para lograr su autonomía para luego tomar las riendas de su propio aprendizaje y su vida; promueve la autoestima, la colaboración y las habilidades sociales y es universal y puede adaptarse a múltiples asignaturas. (p.31)

La Organización de Retos. La organización de retos para Arteaga (2018) plantea:

Consiste en darte metas a lograr ya sea en corto y mediano plazo. La docente plantea dentro de la clase y les da las herramientas para alcanzarlo. Por ejemplo, un grato recuerdo es cuando los niños participaron en el proyecto “jugando con las burbujas”, se establecieron retos sencillos, pero que en equipo los vayan resolviendo. (p.31)

El Círculo de Estudio. Arteaga (2018), sostiene que:

El círculo de estudio es la reunión de pequeños grupos de individuos (no más de 8 personas) que se reúnen para el estudio de un tema específico. Promueve la democracia y la solidaridad, cada integrante fortalece su comportamiento de cooperación y apoyo mutuo, dentro del círculo y fuera de este, ayudando a los que más lo requieran de acuerdo a sus posibilidades. Reciprocidad, cada participante adquiere un compromiso de compartir las responsabilidades y los logros que se van alcanzando, del mismo modo se promueve la equidad y el trato justo dentro del grupo. (p.32)

El Cuento Compartido. El cuento compartido para Arteaga (2018) es:

Una estrategia espontánea que consiste convertir la lectura de un cuento en una actividad dinámica donde todos leen una parte del cuento y hasta pueden emitir sonidos y gestos acordes con las escenas que se van leyendo. Esto hace más dinámica la lectura y, sobre todo, facilita la comprensión del texto de una manera más eficaz. (p.32)

2.3 Definición de Términos Básicos

Juegos Colaborativos. Revelo, Collazos y Jiménez (2018) quien menciona que los juegos colaborativos son procesos donde las personas aprenden mediante la interacción social en la que diferencias y validan sus puntos de aportes mediante el cual crean nuevos conocimientos.

Trabajo Colaborativo. Según León, Sebrían & Yaranga (2023) es una metodología didáctica, que nos llevara a desarrollar las habilidades sociales, y el crecimiento como persona. Es por ello que ello conllevara a la interacción social, desarrollo cognitivo y responsabilidad y autonomía.

Trabajo Colaborativo en el Aula. El trabajo colaborativo como nos menciona Grau, Lorca, Donoso, Quezada, Sánchez y Avendaño (2019) ya es más valorada en por los organismos internacionales, ya que fundamental para las relaciones humanas, es por ello que los centros educativos a sido de suma importancia implementar las habilidades colaborativas, es muy importante trabajar en equipo, ya que de esta manera aprenderán todos y de la misma manera aprenderán a solucionar sus problemas, como también lograr sus objetivos.

El Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo. Arteaga (2018) cita a Johnson (1999) que sostiene que “el trabajo en equipo crea una interdependencia entre los miembros del grupo, una interacción directa “cara a cara”. Según estos autores, cuando se trabaja en grupos cooperativos se desarrollan varias capacidades y competencias en los niños.

2.4 Hipótesis de la Investigación

2.4.1 Hipótesis General

Los Juegos cooperativos influyen significativamente para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.

2.4.2 Hipótesis Específicas

Los juegos cooperativos influyen significativamente para el desarrollo de la interacción social de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.

Los juegos cooperativos influyen significativamente para el desarrollo cognitivo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.

Los juegos cooperativos influyen significativamente para el desarrollo de la responsabilidad y autonomía de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.

2.5 Cuadro de Operacionalización de las Variables de Estudio

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Variable Independiente Juegos Cooperativos	Revelo, Collazos y Jiménez (2018) quien menciona que los juegos colaborativos son procesos donde las personas aprenden mediante la interacción social en la que diferencias y validan sus puntos de aportes mediante el cual crean nuevos conocimientos	Se diseñará la propuesta de aplicación, con 10 sesiones experimentales	Introducción al juego	Explicación de las reglas Demostración Práctica guiada	Nominal No aplica
			Implementación del juego	Formación de grupos Juego supervisado Fomento de la interacción	
			Reflexión post-juego	Discusión grupal Reconocimiento de logros Feedback constructivo	
			Interacción social	Comunicación	Ordinal

Variable Dependiente Trabajo colaborativo	Según León, Sebrían & Yaranga (2023) es una metodología didáctica, que nos llevara a desarrollar las habilidades sociales, y el crecimiento como persona. Es por ello que ello conllevara a la interacción social, desarrollo cognitivo y responsabilidad y autonomía.	En la recolección de datos se empleará como instrumentos la ficha de observación, mediante mapa d calor.		Cooperación Resolución de conflictos	C: En inicio=1 B: En proceso=2 A: Logro esperado=3 AD: Logro destacado=4
			Desarrollo cognitivo	Comprensión de tareas Resolución de problemas Creatividad	
			Responsabilidad y autonomía	Participación Iniciativa Cumplimiento de roles	

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Estudio

En el presente estudio se realizó una investigación aplicada. Según Vargas (2009), la investigación aplicada se caracterizó por la utilización de conocimientos existentes para su aplicación práctica y por la generación de nuevos conocimientos a partir del desarrollo de la investigación.

Por su naturaleza, la investigación fue de nivel explicativo. Según Guevara, Verdesoto y Castro (2020), este nivel de investigación tuvo como propósito describir las características de un fenómeno de estudio mediante el empleo de estrategias para la recopilación de datos. Para sustentar esta definición, los autores citaron a Martínez.

3.2 Método de Estudio

En el proceso de investigación se emplearon métodos para la búsqueda y el procesamiento de la información, entre los cuales se consideraron los métodos de análisis y síntesis.

El método de análisis, según Molina (2017), permitió examinar un fenómeno a partir de la observación de sus componentes y características, con la finalidad de comprender su origen y naturaleza. Por su parte, el método de síntesis se centró en integrar los elementos analizados para comprender el fenómeno de estudio y establecer relaciones entre sus componentes.

Asimismo, se consideraron métodos para la construcción del conocimiento, entre ellos, los métodos inductivo y deductivo, hipotético-deductivo, experimental y estadístico.

El método deductivo, según Galdo (2021), se fundamentó en conocimientos y principios generales para obtener conclusiones particulares. En cambio, el método inductivo partió de la observación de casos particulares para formular generalizaciones e hipótesis, cuya validez requirió ser examinada mediante un análisis riguroso del objeto de estudio.

El método hipotético-deductivo, según Hernández (2008), se basó en la formulación de hipótesis que posteriormente fueron contrastadas mediante la recopilación y el análisis de evidencias. Este procedimiento permitió examinar las explicaciones propuestas sobre el fenómeno estudiado y determinar si contaban con respaldo empírico.

El método experimental, según Velázquez (s. f.), se caracterizó por la manipulación de la variable independiente para observar los cambios producidos en la variable dependiente, con la finalidad de analizar la relación entre ambas variables.

Por otro lado, el método estadístico, según Ortega (s. f.), permitió organizar, procesar, analizar e interpretar los datos obtenidos durante la investigación. Asimismo, facilitó la aplicación de procedimientos estadísticos para examinar la información y elaborar conclusiones relacionadas con los objetivos del estudio.

3.3 Diseño de Investigación

Al tratarse de una investigación de tipo aplicada y de nivel explicativo, se utilizó un diseño preexperimental, con aplicación de una prueba de entrada (pretest) y una prueba de salida (posttest) a un solo grupo de estudio.

GE: O1 X O2

Donde:

GE : Grupo Experimental

O1 : Pre test

X : Propuesta

O2 : Post test

El diseño preexperimental, según Chávez, Esparza y Riovelasco (2020), se caracterizó por su aplicación en estudios de campo en los que se trabajó con un solo grupo de estudio. En este diseño, se evaluó la variable dependiente antes y después de la aplicación de la variable independiente, con la finalidad de identificar los cambios producidos tras la intervención. Sin embargo, debido a la ausencia de un grupo de control, los resultados requirieron una interpretación cuidadosa respecto a la validez interna del estudio.

3.4 Población y Muestra

El estudio tuvo una población conformada por 23 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 82 de Ongoy, 2024.

La muestra estuvo constituida por 10 estudiantes de cuatro años de edad.

Según Carrillo (2015), la población comprendió el conjunto total de elementos o individuos sobre los cuales se pretendió realizar el estudio, mientras que la muestra constituyó un subconjunto de dicha población, seleccionado para obtener la información necesaria para la investigación.

3.5 Técnicas de Muestreo

Para seleccionar la muestra de estudio, se empleó la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia.

Según Ortega (s. f.), el muestreo no probabilístico por conveniencia se caracterizó por la selección de los participantes de acuerdo con criterios de accesibilidad y disponibilidad, así como con las condiciones establecidas por el investigador. En este tipo de muestreo, los participantes no tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionados, debido a que su elección dependió de criterios específicos y de las posibilidades de acceso a la población de estudio.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Para la recolección de datos del estudio, se empleó la técnica de la observación y, como instrumento, la ficha de observación.

La técnica de la observación, según Ortega (s. f.), permitió recoger datos de manera organizada y sistemática sobre los acontecimientos y comportamientos observados en el campo de estudio. Esta técnica facilitó la recopilación de información relevante para el desarrollo de la investigación.

La ficha de observación, según Díaz (2021), constituyó un instrumento utilizado para registrar por escrito los comportamientos, las características y los avances observados durante el proceso educativo de los estudiantes. Su aplicación permitió organizar la información recogida y facilitar su posterior análisis e interpretación.

3.7 Validez y Confiabilidad

3.7.1 Validez.

La validez del instrumento se determinó mediante el juicio de tres expertos, quienes evaluaron la pertinencia y la adecuación de los ítems en relación con los objetivos de la investigación. Las calificaciones otorgadas fueron las siguientes:

Tabla 1.

Validez del instrumento según juicio de expertos

N.º	Expertos	Calificación (%)
1	Experto 1	83,9
2	Experto 2	80,5
3	Experto 3	90,0
Promedio		84,8

Nota. Las calificaciones correspondieron a la evaluación realizada por los tres expertos.

El promedio de las calificaciones fue de 84,8 %, resultado que resumió la valoración otorgada por los expertos al instrumento. La interpretación de este porcentaje como favorable o aceptable dependió de los criterios de evaluación establecidos para la investigación.

3.7.2 Confiabilidad.

La confiabilidad del instrumento se evaluó mediante el coeficiente alfa de Cronbach. Para el procesamiento de los datos se consideraron 10 estudiantes y 27 ítems. El resumen del procesamiento de casos se presentó de la siguiente manera:

Tabla 2.*Resumen del procesamiento de casos*

Casos	N	Porcentaje (%)
Válidos	10	100,0
Excluidos	0	0,0
Total	10	100,0

Nota. Se consideraron 10 casos válidos y no se registraron casos excluidos, según los datos proporcionados.

Tabla 3.*Estadísticas de fiabilidad del instrumento*

Aplicación	Alfa de Cronbach	N.º de elementos
Pretest	0,850	27
Posttest	0,890	27

Nota. Los coeficientes fueron obtenidos mediante el ssps.

3.8 Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos.

Para el procesamiento de los datos y el análisis de la información, se emplearon las técnicas de la estadística descriptiva y la estadística inferencial, las cuales permitieron organizar y presentar los datos mediante tablas y gráficos, así como realizar el análisis correspondiente en función de los objetivos de la investigación.

Según Seoana, Martín, Martín, Segovia y Moreno (2007), la estadística descriptiva permitió resumir, organizar y presentar la información recopilada durante el estudio. Por su parte, la estadística inferencial facilitó el análisis de los datos observados y la formulación de conclusiones estadísticas a partir de la información obtenida de la muestra, de acuerdo con los procedimientos aplicados en la investigación.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION DE LA INVESTIGACION

4.1 Presentación de Resultados

Los resultados de la investigación se organizaron de acuerdo con el objetivo general y los objetivos específicos. Para ello, se consideraron las evaluaciones del pretest y posttest aplicadas a los 10 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 82 Ongoy. El análisis descriptivo permitió identificar los niveles de desarrollo del trabajo colaborativo antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos, mientras que la estadística inferencial permitió contrastar las diferencias observadas mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

4.1.1 Resultados Descriptivos

Tabla 4.

Nivel de desarrollo del trabajo colaborativo en el pretest y posttest

Nivel	Pretest: n	Pretest: %	Posttest: n	Posttest: %
En inicio	1	10,0	0	0,0
En proceso	9	90,0	0	0,0
Logro esperado	0	0,0	1	10,0
Logro destacado	0	0,0	9	90,0
Total	10	100,0	10	100,0

Nota. Elaboración a partir de los resultados descriptivos de SPSS.

Interpretación. Los resultados de la tabla 4 muestran que, antes de la aplicación de los juegos cooperativos, el 90,0 % de los estudiantes se encontraba en el nivel en proceso y el 10,0 % en inicio respecto al desarrollo del trabajo colaborativo. Estos resultados evidencian que la mayoría de los niños todavía necesitaba fortalecer las habilidades relacionadas con el trabajo conjunto.

Después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 90,0 % alcanzó el nivel de logro destacado y el 10,0 % se ubicó en el nivel de logro esperado. Se observa, por tanto, una mejora descriptiva entre ambas evaluaciones: los estudiantes pasaron de concentrarse en los niveles iniciales a ubicarse en los niveles superiores de la escala. Este resultado es favorable para el objetivo de desarrollar el trabajo colaborativo mediante los juegos cooperativos.

Tabla 5.

Nivel de interacción social en el pretest y postest

Nivel	Pretest: n	Pretest: %	Postest: n	Postest: %
En inicio	1	10,0	0	0,0
En proceso	9	90,0	0	0,0
Logro esperado	0	0,0	5	50,0
Logro destacado	0	0,0	5	50,0
Total	10	100,0	10	100,0

Nota. Elaboración a partir de los resultados descriptivos de SPSS.

Interpretación. En el pretest, el 90,0 % de los estudiantes se ubicó en el nivel en proceso y el 10,0 % en inicio en la dimensión interacción social. Esto indica que, al comenzar la evaluación, la mayoría aún requería fortalecer sus habilidades para relacionarse con sus compañeros durante las actividades compartidas.

En el postest, el 50,0 % alcanzó el logro esperado y el otro 50,0 % obtuvo el logro destacado. En consecuencia, todos los estudiantes se ubicaron en los dos niveles superiores de la escala. Este cambio refleja una mejora descriptiva de la interacción social, aspecto que comprende la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos durante el trabajo conjunto.

Tabla 6.*Nivel de desarrollo cognitivo en el pretest y posttest*

Nivel	Pretest: n	Pretest: %	Posttest: n	Posttest: %
En inicio	1	10,0	0	0,0
En proceso	9	90,0	0	0,0
Logro esperado	0	0,0	2	20,0
Logro destacado	0	0,0	8	80,0
Total	10	100,0	10	100,0

Nota. Elaboración a partir de los resultados descriptivos de SPSS.

Interpretación. En la evaluación inicial, el 90,0 % de los estudiantes se encontraba en el nivel en proceso y el 10,0 % en inicio respecto al desarrollo cognitivo. Esta distribución evidencia que la mayoría necesitaba continuar fortaleciendo habilidades vinculadas con la comprensión de tareas, la resolución de problemas y la creatividad.

Después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 80,0 % alcanzó el logro destacado y el 20,0 % el logro esperado. Por consiguiente, todos los estudiantes se situaron en los niveles superiores de desarrollo. Estos resultados descriptivos muestran una evolución favorable en la dimensión cognitiva, especialmente en las capacidades que pueden movilizarse al resolver tareas y participar en actividades con otros niños.

Tabla 7.*Nivel de responsabilidad y autonomía en el pretest y posttest*

Nivel	Pretest: n	Pretest: %	Posttest: n	Posttest: %
En inicio	1	10,0	0	0,0
En proceso	9	90,0	0	0,0
Logro esperado	0	0,0	1	10,0
Logro destacado	0	0,0	9	90,0
Total	10	100,0	10	100,0

Nota. Elaboración a partir de los resultados descriptivos de SPSS.

Interpretación. Los resultados del pretest muestran que el 90,0 % de los estudiantes se encontraba en el nivel en proceso y el 10,0 % en inicio en la dimensión responsabilidad y autonomía. Esto evidencia que, al inicio, la mayoría todavía necesitaba fortalecer su participación, iniciativa y cumplimiento de roles en las actividades compartidas.

En el postest, el 90,0 % alcanzó el logro destacado y el 10,0 % el logro esperado. De esta manera, la totalidad de los estudiantes se ubicó en los niveles superiores de la escala. La distribución observada refleja una mejora descriptiva en la responsabilidad y autonomía, habilidades importantes para asumir compromisos, participar activamente y cumplir las tareas asignadas durante los juegos cooperativos.

4.1.2 Resultados de la Prueba de Normalidad

Tabla 8.

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para el trabajo colaborativo

Evaluación	Estadístico	gl	Significancia
Pretest	0,366	10	0,001
Postest	0,366	10	0,001

Nota. Resultados de SPSS de normalidad de Shapiro-Wilk.

Interpretación. En la prueba de Shapiro-Wilk, tanto el pretest como el postest presentaron una significancia reportada por SPSS de 0,001, que debe expresarse como ($p < 0,001$), no como una probabilidad exactamente igual a cero. Debido a que este valor es inferior al nivel de significancia de 0,05, se rechaza el supuesto de normalidad para ambas evaluaciones.

Por ello, se empleó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para comparar los resultados relacionados del pretest y postest. Esta prueba permitió evaluar si las diferencias observadas entre ambas mediciones eran estadísticamente significativas.

4.1.3 Resultados de la Prueba de Hipótesis

Se estableció un nivel de significancia de 0,05 para la contratación de las hipótesis. Se consideró que, cuando el valor (p) fuera inferior a 0,05, existiría evidencia estadística de una diferencia significativa entre el pretest y el postest.

Tabla 9.*Prueba de Wilcoxon para el desarrollo del trabajo colaborativo*

Comparación	Z	Significancia bilateral
Posttest – Pretest	-2,970	0,003

Nota. Resultados de wilcoxon para el desarrollo del trabajo colaborativo

Interpretación. La prueba de rangos con signo de Wilcoxon obtuvo un valor de ($Z=-2,970$) y una significancia bilateral de ($p=0,003$). Como este valor es inferior a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se encuentra evidencia estadística de una diferencia significativa entre las puntuaciones del pretest y el posttest. Asimismo, los 10 estudiantes presentaron rangos positivos, lo que indica que sus puntuaciones finales fueron superiores a las iniciales. Estos resultados respaldan la hipótesis de investigación referida al desarrollo del trabajo colaborativo después de la aplicación de los juegos cooperativos.

Tabla 10.*Prueba de Wilcoxon para la dimensión interacción social*

Comparación	Z	Significancia bilateral
Posttest – Pretest	-2,859	0,004

Nota. Resultados de Wilcoxon para la dimensión interacción social

Interpretación. En la dimensión interacción social se obtuvo un valor de ($Z=-2,859$) y una significancia bilateral de ($p=0,004$). Debido a que este valor es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se evidencia una diferencia estadísticamente significativa entre las puntuaciones iniciales y finales. Los 10 estudiantes registraron rangos positivos, lo que indica una mejora en sus puntuaciones después de la intervención. Por tanto, los resultados respaldan la hipótesis específica relacionada con el desarrollo de la interacción social.

Tabla 11.*Prueba de Wilcoxon para la dimensión desarrollo cognitivo*

Comparación	Z	Significancia bilateral
Posttest – Pretest	-2,913	0,004

Nota. Resultados de Wilcoxon para la dimensión desarrollo cognitivo

Interpretación. Para la dimensión desarrollo cognitivo, la prueba de Wilcoxon presentó un valor de ($Z=-2,913$) y una significancia bilateral de ($p=0,004$). Al ser inferior a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se identifica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el posttest. Además, los 10 estudiantes presentaron rangos positivos, lo que evidencia que sus puntuaciones finales superaron a las iniciales. En consecuencia, los resultados respaldan la hipótesis específica relacionada con el desarrollo cognitivo mediante los juegos cooperativos.

Tabla 12.*Prueba de Wilcoxon para la dimensión responsabilidad y autonomía*

Comparación	Z	Significancia bilateral
Posttest – Pretest	-2,970	0,003

Nota. Resultados de Wilcoxon para la dimensión responsabilidad y autonomía

Interpretación. En la dimensión responsabilidad y autonomía se obtuvo un valor de ($Z=-2,970$) y una significancia bilateral de ($p=0,003$). Puesto que el valor es inferior a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se evidencia una diferencia estadísticamente significativa entre las puntuaciones del pretest y el posttest. Asimismo, los 10 estudiantes presentaron rangos positivos, lo que indica que sus puntuaciones aumentaron después de la aplicación de los juegos cooperativos. Estos resultados respaldan la hipótesis específica referida al desarrollo de la responsabilidad y autonomía.

Tabla 13.*Síntesis de la contratación de hipótesis*

Hipótesis	Z	Significancia bilateral	Decisión
General: trabajo colaborativo	- 2,970	0,003	Diferencia significativa
Específica 1: interacción social	- 2,859	0,004	Diferencia significativa
Específica 2: desarrollo cognitivo	- 2,913	0,004	Diferencia significativa
Específica 3: responsabilidad y autonomía	- 2,970	0,003	Diferencia significativa

Nota. Resultado final de las pruebas de hipótesis.

Interpretación General. Los resultados muestran que las cuatro comparaciones presentan valores de significancia inferiores a 0,05. Por consiguiente, existe evidencia estadística de diferencias entre las puntuaciones del pretest y el posttest tanto para el trabajo colaborativo como para sus tres dimensiones. En los cuatro casos, las puntuaciones del posttest fueron superiores a las del pretest en los 10 estudiantes evaluados. Estos hallazgos son consistentes con una mejora posterior a la aplicación de los juegos cooperativos; no obstante, debido al diseño preexperimental de un solo grupo, no permiten descartar por completo otras explicaciones del cambio observado.

4.2 Discusión de Resultados

El objetivo general de la investigación fue emplear los juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 82 Ongoy, 2024. Los resultados mostraron que, en el pretest, el 90 % de los estudiantes se encontraba en proceso, mientras que en el posttest el 90 % alcanzó el logro destacado. Asimismo, la prueba de Wilcoxon evidenció una diferencia estadísticamente significativa ($p=0,003$). Estos hallazgos coincidieron con Trinidad (2018) y Salas (2020), quienes encontraron resultados favorables de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales. Desde la perspectiva de Revelo, Collazos y Jiménez (2018), el aprendizaje colaborativo se fortalece mediante la interacción social y el intercambio de aportes para construir conocimientos compartidos. En relación con las dimensiones evaluadas, también se observaron mejoras en la interacción social, el desarrollo cognitivo y la responsabilidad y autonomía. Por tanto,

los resultados respaldaron la utilidad de los juegos cooperativos para favorecer el trabajo colaborativo en los estudiantes evaluados.

En cuanto al desarrollo de la interacción social, los resultados mostraron que, después de la intervención, el 50 % de los estudiantes alcanzó el logro esperado y el otro 50 % el logro destacado, con una diferencia estadísticamente significativa ($p=0,004$). Estos resultados guardaron relación con Cabrera y Chahuayo (2018), quienes estudiaron los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños de educación inicial, así como con Ylarragorry (2018), quien identificó avances favorables en las habilidades sociales mediante actividades cooperativas. Teóricamente, Torpoco (2017) sostuvo que estos juegos favorecen la comunicación, la cooperación y la búsqueda de objetivos comunes. En ese sentido, las actividades desarrolladas ofrecieron oportunidades para que los niños se relacionaran con sus compañeros, intercambiaran ideas y participaran conjuntamente, lo cual se reflejó en la mejora observada en esta dimensión.

Respecto al desarrollo cognitivo, el postest evidenció que el 80 % de los estudiantes alcanzó el logro destacado y el 20 % el logro esperado, mientras que la prueba de Wilcoxon mostró una diferencia estadísticamente significativa ($p=0,004$). Estos resultados se relacionaron con los planteamientos de Revelo, Collazos y Jiménez (2018), quienes destacaron que la interacción y el intercambio de aportes favorecen la construcción de conocimientos. De igual manera, Aranda (2018) resaltó que el trabajo cooperativo permite compartir conocimientos y apoyarse durante el aprendizaje. Esta relación teórica permite interpretar que los juegos cooperativos brindaron oportunidades para comprender tareas, resolver problemas y desarrollar la creatividad mediante actividades compartidas. Por consiguiente, los resultados respaldaron una mejora en el desarrollo cognitivo de los estudiantes después de la intervención.

En relación con la responsabilidad y autonomía, los resultados indicaron que el 90 % de los estudiantes alcanzó el logro destacado y el 10 % el logro esperado en el postest. Asimismo, la prueba de Wilcoxon mostró una diferencia estadísticamente significativa ($p=0,003$). Estos hallazgos se relacionaron con Arteaga (2018), quien destacó la importancia de asumir responsabilidades individuales dentro del trabajo en equipo, y con Torpoco (2017), quien señaló que los juegos cooperativos promueven la colaboración para alcanzar objetivos comunes. Desde esta perspectiva, la participación en juegos con reglas y roles definidos pudo favorecer la iniciativa, la participación y el cumplimiento de responsabilidades. De este modo, la mejora observada respaldó la

pertinencia de los juegos cooperativos para fortalecer esta dimensión del trabajo colaborativo en los estudiantes evaluados.

En síntesis, la triangulación de los resultados estadísticos, los antecedentes y las bases teóricas evidenció una correspondencia favorable entre la aplicación de los juegos cooperativos y la mejora del trabajo colaborativo, incluida la interacción social, el desarrollo cognitivo y la responsabilidad y autonomía. Las cuatro pruebas de Wilcoxon presentaron valores de significancia inferiores a 0,05, lo que permitió identificar diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest. Estos resultados respaldaron la hipótesis de investigación en el grupo estudiado; sin embargo, debido al diseño preexperimental de un solo grupo, deben interpretarse como una mejora posterior a la intervención, sin descartar otras posibles explicaciones del cambio observado.

CONCLUSIONES

1. Primera. Se concluyó que los juegos cooperativos favorecieron el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 82 Ongoy, 2024. En el pretest, el 90 % se encontraba en el nivel en proceso, mientras que en el posttest el 90 % alcanzó el logro destacado. Asimismo, la prueba de Wilcoxon evidenció una diferencia estadísticamente significativa ($p=0,003$), lo que respaldó la hipótesis general de investigación.
2. Segunda. Se concluyó que los juegos cooperativos favorecieron el desarrollo de la interacción social de los estudiantes. En el posttest, el 50 % alcanzó el logro esperado y el 50 % el logro destacado. Además, la prueba de Wilcoxon presentó una significancia de ($p=0,004$), evidenciando una diferencia estadísticamente significativa entre las evaluaciones inicial y final.
3. Tercera. Se concluyó que los juegos cooperativos favorecieron el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Los resultados del posttest mostraron que el 80 % alcanzó el logro destacado y el 20 % el logro esperado. De igual manera, la prueba de Wilcoxon obtuvo una significancia de ($p=0,004$), respaldando la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el posttest.
4. Cuarta. Se concluyó que los juegos cooperativos favorecieron el desarrollo de la responsabilidad y autonomía de los estudiantes. En el posttest, el 90 % alcanzó el logro destacado y el 10 % el logro esperado. Asimismo, la prueba de Wilcoxon mostró una significancia de ($p=0,003$), lo que evidenció una diferencia estadísticamente significativa entre las puntuaciones iniciales y finales.

RECOMENDACIONES

1. Primera. Se recomienda a la dirección y a los docentes de la Institución Educativa Inicial N.º 82 Ongoy incorporar los juegos cooperativos en la planificación de las actividades pedagógicas, con el propósito de continuar fortaleciendo el trabajo colaborativo desde los primeros años de educación básica.
2. Segunda. Se recomienda a los docentes desarrollar juegos grupales que promuevan la comunicación, la escucha activa, el respeto de turnos y la resolución pacífica de conflictos, a fin de fortalecer la interacción social y las relaciones positivas entre los estudiantes.
3. Tercera. Se recomienda implementar actividades cooperativas que involucren la resolución de problemas, la exploración de materiales y la búsqueda conjunta de soluciones, para estimular el razonamiento, la creatividad y el intercambio de ideas entre los niños.
4. Cuarta. Se recomienda proponer juegos con reglas sencillas y responsabilidades distribuidas entre los participantes, de modo que cada estudiante tenga oportunidades de tomar iniciativas, cumplir tareas y asumir progresivamente responsabilidades con mayor autonomía.
5. Quinta. Se recomienda a futuros investigadores desarrollar estudios similares con muestras más amplias y, cuando sea posible, incorporar grupos de comparación y mediciones adicionales, con la finalidad de obtener evidencias más sólidas sobre la contribución de los juegos cooperativos al desarrollo del trabajo colaborativo en educación inicial.

REFERENCIAS

- Aranda, Y. G. (2018). *Aprendizaje cooperativo en el desarrollo de habilidades cognitivas*. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Inca Garcilaso de la Vega. <http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/3838/Trab%20de%20Suf%20Prof%20ARANDA%20CHAMORRO%20YUSSI%20GRICELDA.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Arteaga, E. M. (2018). *Importancia del trabajo colaborativo en los niños del nivel inicial*. [Tesis de segunda especialidad inédita]. Universidad Nacional de Tumbes. https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63496/TRA_BAJO%20ACADEMICO%20-%20ARTEAGA%20ARCE.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Cabrera, E. & Chahuayo, D. (2018). *Los Juegos Cooperativos Y Su Relación Con El Desarrollo De Habilidades Sociales Básicas En Niños De 4 Y 5 Años De La I.E.P Asociación Educativa Semillitas Del Futuro Curahuasi-2018*. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/715/T_0427.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrillo, A. L. (2015). *Población Y Muestra*. [Diapositivas de Power Point]. Universidad Autónoma del Estado de México. <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/35134/secme-21544.pdf?sequence=1>
- Chávez, S. M.; Esparza, Ó. A. y Riovelasco, L. (2020). Diseños Preexperimentales Y Cuasiexperimentales Aplicados A Las Ciencias Sociales Y La Educación. *Enseñanza e Investigación en Psicología*. 2(2). 167-178. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25682w/S2_R1_M1PS116_PreyCuasiexper.pdf
- Clavijo, O. M. (2015). *Los Juegos Cooperativos Como Estrategia Pedagógica Para Mejorar Las Relaciones Interpersonales De Los Estudiantes Del Grado 301 Del Colegio Nidia Quintero Turbay*. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Libre Colombia. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>

- Díaz, M. (2021). Codimg. *Fichas de observación de clase 2.0*.
<https://www.codimg.com/education/blog/es/fichas-observacion-clase>
- Galdo, A. J. (2021). El razonamiento deductivo, inductivo y abductivo: Diferencias e integración desde ejemplos empresariales. *Phainomenon*.20(2). 203–222.
<https://doi.org/10.33539/phai.v20i2.2458>
- Grau, V. Lorca, A. Donoso, J. Quezada, C. Sánchez, Y. y Avendaño, M. (2019). *Trabajo colaborativo en el aula: aprendizajes desde la investigación y la práctica educativa*. Pontificia Universidad Católica de Chile.
<https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-07/manual-trabajo-colaborativo.pdf>
- Grupogear (2023). Grupogear. *El trabajo colaborativo y su importancia dentro de las aulas de clase*. <https://grupogear.com/blog/trabajo-colaborativo-importancia-aulas-clase/>.
- Guevara, G. P.; Verdesoto, A. E. y Castro N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*. 4(3). 163-173. <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>.
- Hernández, A. (2008). El método hipotético-deductivo como legado del positivismo lógico y el racionalismo crítico: Su influencia en la economía. *Ciencias Económicas*. 20 (2). 183-195.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/download/7142/6826/>
- León, K. Sebrían, A. & Yaranga, L. (2023). El trabajo colaborativo en la educación. *Revista de Investigación en ciencias de la Educación*. 7 (29). 1423 -1437.
<http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v7n29/a28-1423-1437.pdf>
- Manyavilca, E. (2018). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Rosa Distrito De San Miguel Provincia De La Mar Región De Ayacucho En El Año Académico 2018*. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Católica los Angeles Chimbote.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4818/EL_JUEGO_COOPERATIVO_Y_LAS_HABILIDADES_SOCIALES_MANYAVILCA_BENDEZ_%20ELIZABETH%20.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- Ministerio de Educación del Perú (2019). *La planificación en la Educación Inicial. Guía de orientaciones*. Biblioteca Nacional del Perú N° 2019-00086. <https://repositorio.perueduca.pe/webs/2022/chp-ebr-inicial-planificacion-5.pdf>
- Molina, S. (2017). El método de análisis y síntesis y el descubrimiento de Neptuno. *Estudios de Filosofía*. 55. 30-53. <http://www.scielo.org.co/pdf/ef/n55/0121-3628-ef-55-00030.pdf>
- Narvaez, M. (s. f.). QuestionPro. *¿Qué es la validez y confiabilidad en la investigación?* <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-validez-y-confiabilidad-en-la-investigacion/>.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2023). *Informe Regional de América Latina y El Caribe*. https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000387352&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_55a66248-c2ad-42ff-b315-35b7067221b7%3F_%3D387352spa.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000387352/PDF/387352spa.pdf#1447.22_int_Informe%20regional_A4.indd%3A.10084%3A1990
- Ortega, C. (s.f.). QuestionPro. *Métodos de análisis estadísticos: ¿Cuáles utilizar?* <https://www.questionpro.com/blog/es/metodos-de-analisis-estadisticos/>.
- Ortega, C. (s.f.). QuestionPro. *Métodos de observación: Características y tipos*. <https://www.questionpro.com/blog/es/metodos-de-observacion/>.
- Ortega, C. (s.f.). QuestionPro. *Muestreo no probabilístico: definición, tipos y ejemplos*. <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-no-probabilistico/#:~:text=El%20muestreo%20no%20probabil%C3%ADstico%20se,la%20experiencia%20de%20los%20investigadores.>
- Revelo, C. A. Collazos, J. A. y Jiménez J.A. (2018). Tecnológicas. *El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para l enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura*. 21(41). 115-134. <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>
- Salas, L. T. (2020). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín*. [Tesis

- de licenciatura inédita]. Universidad Nacional de Huancavelica.
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/88f1f25e-d268-4583-952e-238d2256ed91/content>
- Seoana, T.; Martin, J.L.R.; Martin, E. Segovia S. y Moreno, A. (2007). Capítulo 7: Estadística: Estadística Descriptiva y Estadística Inferencial. *ScienceDirect*. 3(9). 466-471.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S113835930773945X>
- Torpoco E. I. (2017). *Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en educación inicial*. [Trabajo de investigación de grado de bachiller inédita]. Universidad Nacional de Huancavelica.
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/edc8cc9e-1f84-4a66-8faa-448dd550c1a5/content#:~:text=Los%20juegos%20cooperativos%20son%20propuestas,el%20acercamiento%20a%20la%20naturaleza>.
- Trinidad, E. (2018). *Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las Habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI.157 Virgen del Carmen, Ventanilla, 2017*. [Tesis de licenciatura inédita]. Pontificia Universidad Católica Argentina.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>
- Trinidad, Y. I. (2018). *Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las Habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI.157 Virgen del Carmen, Ventanilla, 2017*. [Tesis de maestría inédita]. Universidad Cesar Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14849/Trinidad_BIYI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vargas, Z. R. (2009). La Investigación Aplicada: Una Forma De Conocer Las Realidades Con Evidencia Científica. 33 (1). *Revista Educación*. 155-165.
<https://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/538/589>
- Velázquez, A. (s.f.). QuestionPro. *Investigación experimental: Qué es, tipos y cómo realizarla*. <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-experimental/>
- Ylarragorry, E. (2018) *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. [Tesis de licenciatura inédita]. Pontificia Universidad Católica Argentina. Facultad “Teresa de Ávila”. Departamento de Humanidades.
<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/563>

ANEXOS

Anexo 1

Resolución de aprobación de proyecto.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737

Reglamento RM N° 228-82-ED

Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED

Autorización de Funcionamiento DS N° 08-94-ED

Escuela de Educación PM 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 N° 732-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 26 de julio de 2024

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta;

VISTO:

El **INFORME N° 090-2024-SA-EESPP"JSCO"-HTA** de fecha 11 de julio de 2024, con número de expedientes: TM20242908-F en la que, el Formador de Investigación del Programa de Profesionalización Docente 2024 Ciclo I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2, remite legajos expeditos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación en el marco del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

CONSIDERANDO:

Que, 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** 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 Caveró 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 formación continua y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciada/o a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios Licenciados, así como, de Formación Continua del Programa de Profesionalización Docente previa sustentación y aprobación del trabajo de investigación y de tesis respectivamente en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme al Reglamento Institucional y 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 que señalan que el proceso de otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el Programa de Profesionalización Docente 2024 I, en el marco de la **RDRS No 00075-2023-GR/GR-GG-GRDS-DREA-DR**, resolución con la que aprueban las metas de admisión para el **PPD 2024 I**, es un programa que conduce a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título Profesional de Licenciado/a en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y Educación Primaria Intercultural Bilingüe, el *Formador Asesor del Módulo de Práctica de*

Jr. Razuhulca 624 – Huanta

Telefax (066) 321070

www.eesppjco.edu.pe

informes@eesppjco.edu.pe



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

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución PM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 019-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación PM. N° 267-2020-MINEDU

Investigación del Aula 2, elevó el **INFORME N° 004 -2024-ASESOR DEINVEST. /PPD 2024-AULA 2 EDUC.INIC./EESPP"JSCO"-HTA**, dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva del Proyecto de Investigación en el marco del plan curricular y del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 26 de julio de 2024 y en el marco del cumplimiento y la conformidad con la *Ley No 30512, su reglamento, modificatorias* y el *Reglamento de Grados y Títulos* se oficializa la **APROBACIÓN** de los *Proyectos de Investigación* de los participantes del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2, cuyo Formador Asesor es el Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal, por tanto:

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2 de las/os que a continuación se detalla:

PPD 2024 CICLO I		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	TÍTULOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	BRAVO HUARCAYA ROCIO ALICINDA	Técnicas motivacionales para promover creatividad en los estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 39009 Huamanga 2024.
2	CCAHUANA ANAYA MARDONIA	Juegos de palabras como estrategia para mejorar el vocabulario en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 425-6/Mx-P San Agustín, La Mar 2024.
3	CCASA CATUNTA YESSSENIA MARTHA	Gimnasia rítmica para desarrollo motor grueso en estudiantes de 3 años en la Institución Educativa 09, San Jerónimo, Andahuaylas 2024.
4	CHIPANA AGUILAR ISAI ALEXANDER	Risoterapia para promover las emociones positivas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N°277-8, Andahuaylas 2024.
5	CONTRERAS LLANTOY FELICINDA	Los cuentos audiovisuales en la comprensión del texto en los niños en la Institución Educativa "Pascual Saco Oliveros", Ayacucho 2024.
6	CUETO SULCA ALICIA	Método Mindfulness para mejorar la atención en estudiantes de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 44, Chincheros 2024.
7	ESCALANTE BERROCAL CLEMENTINA	El juego de la tiendita infantil para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial "El Bosque" de Ñahuinpuquio, Ayacucho 2024.
8	ESPINOZA LIMACHE SONIA	Cuentos infantiles para desarrollar el clima escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa: Villa Real de Piotoa.
9	FERNANDEZ LIMAQUISPE FILADELFIA NOYMI	Aprendizaje situado para construir la identidad de los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 38254 Huanta, Ayacucho 2024.
10	FLORES FERRUA CENAIDA	Juego de roles y su influencia en la autorregulación de emociones en niños de 3 años en la Institución Educativa N° 219 "Virgen de Fátima" Anco, Churcampa 2024.



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

Ley Creación N° 16737
Resolución 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° 287-2020-MINEDU

11	FRANCO GALLEGOS ANA ROSITA	Influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, Villa Vista, La Mar, Ayacucho 2024.
12	LLACCTAS QUISPE YANETH	Juego de roles en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 475-2 Porvenir, Chincheros 2024.
13	ORE LAZO IRENE	Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Río Tambo, Satipo 2024.
14	PAREDES DE LA CRUZ LIZBETH	Respiración rítmica para el desarrollo del autocontrol en estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°39009 Huamanga 2024.
15	POMA LOBO ELISA	Dramatización para desarrollar la socialización en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 255 Huanca, Ayacucho 2024.
16	QUISPE AYALA KAREN JUDITH	Cuentos andinos para promover conciencia ambiental en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 300, Ayacucho 2024.
17	RIVEROS LAURENTE MERY	Juego simbólico y la autonomía de los niños y niñas del II Ciclo de la Institución Educativa N°627 "Niño Manuelito" de Huallecay, Churcampa, Huancavelica 2024.
18	ROMANI HUAYTA MAGALI INDIRA	El uso de materiales manipulativos en la retención numérica en los niños de II ciclo en la Institución Educativa N° 1008, Arma, El Carmen, Churcampa 2024.
19	ROSAS GAVILAN MARIA ELENA	El Método Reggio Emilia en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas del ciclo II en la Institución Educativa "Johannes Gutenberg", Huanta 2024.
20	VARGAS AREVALO NELIDA	Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy 2024.
21	ZARATE GAVE LEONELA SELENIA	Canciones infantiles en quechua central para la expresión oral en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 282 de Huaracaca, Pasco 2024.

ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAVD.G.(e)
prd/sec.



Dr. Walter Muñoz Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Jr. Razuhulica 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjsco.edu.pe
informes@eesppjsco.edu.pe

Anexo 2

Resolución de expedito de tesis



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

Ley Creación N° 18737
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° 257-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0139-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 17 de febrero del 2025

Visto, los documentos con registro TM20250513-F, TM20250557-F, TM20250506-F, TM20250500-F, TM20250522-F, TM20250509-F, TM20250521-F, TM20250507-F, TM20250512-F, TM20250516-F, TM20250517-F, TM20250514-F, TM20250668-F, TM20250633-F, TM20250666-F;



CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, 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, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2025;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle".

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, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando 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 los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2024, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2024 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	ALMIRON CCASANI, MARISOL	Juegos etnomatemáticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de la Institución Educativa 317, Iglesiapata, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	CENTENO HUAMAN, CAROLINA	Aplicación del Método Singapur en la resolución de problemas de cantidad en la Institución Educativa N° 1137 de Cruzpampa, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
03	CENTENO VARGAS, EVELIN JEANET	Estilos de aprendizaje e inteligencia emocional en niños del II Cielo de la Institución Educativa Inicial N° 292, Ccompicancha- Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
04	CUETO SULCA, ALICIA	Método Mindfulness para mejorar la atención en estudiantes de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 44, Chincheros 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
05	CHAVEZ OSCCO, YESMINA	El Método Integrado en la convivencia infantil en estudiantes de la Institución Educativa N° 693/Mx-P, La Convención, Cusco 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
06	CHIPANA AGUILAR, ISAI ALEXANDER	Risoterapia para promover las emociones positivas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 277-8, Andahuaylas 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
07	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA	Los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.	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

08	FERNANDEZ FRANCO, RENEE	La práctica del yoga en la regulación emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 277-9, La Merced, Andahuaylas 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
09	FLORES FERRUA, CENAI DA	Juego de roles en la autorregulación de emociones en los niños de la Institución Educativa N° 219, Anco, Churcampa 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
10	LLACCTAS QUISPE, YANETH	Juego de roles en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de la Institución Educativa N° 475-2, Chincheros 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
11	POMA LOBO, ELISA	Dramatización para desarrollar la Socialización en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 255, Huanca-Ayacucho 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
12	ROMANI HUAYTA, MAGALI INDIRA	Materiales manipulativos para promover el conteo de números en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1008, El Carmen, Churcampa 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
13	SANCHEZ OSCCO, MELISA	Carnaval de Cupisa para promover la construcción de identidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 277-14, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
14	VARGAS AREVALO, NELIDA	Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82, Ongoy 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
15	ZARATE GAVE, LEONELA SELENIA	Canciones infantiles en Quechua Central para desarrollar la expresión oral en niños de la Institución Educativa N° 282, Huaracaca-Pasco 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

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

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

DISTRIBUCIÓN:

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



Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@iesppjsco.edu.pe

Anexo 3

R.D. autorización de sustentación



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

Ley Creación N° 14737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DG. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DG. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0269-2025-ETSP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 9 de abril de 2025

Visto, el Expediente *TM20250697-F* de fecha *24 de febrero del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0139-2025-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *17 de febrero del 2025*;



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 Caveró 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 del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación 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"
Huanita – 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° 207-2020-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 Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, 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 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 82 ONGOY 2024.	
AUTOR(A)	VARGAS AREVALO, NELIDA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	12 DE ABRIL DE 2025
HORA	11:30 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

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

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANITA
DIRECCIÓN GENERAL
Dr. Walter MORALES ARCE VILLOR
DIRECTOR GENERAL

Jr. Razuhuilca 624 – Huanita
Teléfono: 323042
www.eesppjsco.edu.pe
informes@eesppjsco.edu.pe

Anexo 4

R:D Nominación de Jurados



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

Ley Creación N° 14737
Resolución RM N° 228-82-ED
Admisión a Institutos GS N° 015-85-ED
Autorización de Fundamentación GS N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0269-2025-ETSP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 9 de abril de 2025

Visto, el Expediente *TM20250697-F* de fecha *24 de febrero del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0139-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *17 de febrero del 2025*;



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 Caveró 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 del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Jr. Razuñulica 624 – Huanta
Cel. 928 186 441
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@eesppjsco.edu.pe



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 OS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. 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 Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, 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 y facultado por el
OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH;

SE RESUELVE:

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

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 82 ONGOY 2024.	
AUTOR (A)	VARGAS AREVALO, NELIDA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	12 DE ABRIL DE 2025
HORA	11:30 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), 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 2025.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

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

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

Anexo 5

Matriz de consistencia.

Problema	Objetivos	Marco teórico	Hipótesis	Varaibles	Dimensiones	Indicadoes	Metodología					
Problema general ¿De qué manera influye los juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024?	Objetivo general Emplear los juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.	Antecedentes de la investigación Bases teóricas Definición de términos básicos.	Hipótesis general. Los Juegos cooperativos influyen significativamente para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.	Variable independiente Juegos Cooperativos	Introducción al juego	• Explicación de las reglas • Demostración • Práctica guiada • Formación de grupos • Juego supervisado • Fomento de la interacción • Discusión grupal • Reconocimiento de logros • Feedback constructivo • Comunicación • Cooperación • Resolución de conflictos	• Tipo de estudio tipo aplicada. • Nivel nivel explicativo • Método de estudio método de análisis y el método de síntesis. métodos, inductivo-deductivo y el método experimental y estadístico. • Diseños de investigación diseño preexperimental • Población y muestra La población de estudio consta de 23 estudiantes.					
Problemas específicos ¿De qué manera influye los juegos cooperativos para el desarrollo de la interacción social de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024?	Objetivos específicos Emplear los juegos cooperativos para el desarrollo de la		Hipótesis específicas Los juegos cooperativos influyen significativamente para el desarrollo de la interacción social de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.		Variable dependiente Trabajo colaborativo			Implementación del juego	Reflexión post-juego	Interacción social	Desarrollo cognitivo	Responsabilidad y autonomía
¿De qué manera influye los juegos cooperativos para el desarrollo ccognitivo de los estudiantes 4 años de la												

Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024? ¿De qué manera influye los juegos cooperativos para el desarrollo del Responsabilidad y Autonomía de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024?	interacción social de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024. Emplear los juegos cooperativos para el desarrollo ccognitivo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024. Emplear los juegos cooperativos para el desarrollo de la responsabilidad y autonomía de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial		Los juegos cooperativos influyen significativamente para el desarrollo cognitivo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024. Los juegos cooperativos influyen significativamente para el desarrollo de la responsabilidad y autonomía de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024.			• Comprensión de tareas • Resolución de problemas • Creatividad • Participación • Iniciativa • Cumplimiento de roles	La muestra de estudio son 10 estudiantes de 4 años. • Técnicas de muestreo Muestreo no probabilístico por convivencia. • Técnicas e instrumentos de recolección de datos. La técnica de la observación y el instrumento la ficha de observación. • Validez y confiabilidad Sometido a un juicio de 3 expertos. aplicara una prueba piloto • Técnicas de procesamiento.
---	--	--	---	--	--	---	---

	N° 82 Ongoy, 2024						Se usará la estadística descriptiva e inferencial.
--	----------------------	--	--	--	--	--	--

Anexo 6

Matriz Operacional

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Variable independiente Juegos Cooperativos	Revelo, Collazos y Jiménez (2018) quien menciona que los juegos colaborativos son procesos donde las personas aprenden mediante la interacción social en la que diferencias y validan sus puntos de aportes mediante el cual crean nuevos conocimientos	Se diseñará la propuesta de aplicación, con 10 sesiones experimentales	Introducción al juego	Explicación de las reglas Demostración Práctica guiada	Nominal No aplica
			Implementación del juego	Formación de grupos Juego supervisado Fomento de la interacción	
			Reflexión post-juego	Discusión grupal Reconocimiento de logros Feedback constructivo	

Variable dependiente Trabajo colaborativo	Según León, Sebrían & Yaranga (2023) es una metodología didáctica, que nos llevara a desarrollar las habilidades sociales, y el crecimiento como persona. Es por ello que ello conllevara a la interacción social, desarrollo cognitivo y responsabilidad y autonomía.	En la recolección de datos se empleará como instrumentos la ficha de observación, mediante mapa d calor.	Interacción social	Comunicación Cooperación Resolución de conflictos	Ordinal C: En inicio B: En proceso A: Logro esperado AD: Logro destacado
			Desarrollo cognitivo	Comprensión de tareas Resolución de problemas Creatividad	
			Responsabilidad y autonomía	Participación Iniciativa Cumplimiento de roles	

Anexo 7

Matriz instrumental

Variables	Dimensión	Indicador	Nº Items	Técnicas	Instrumentos	Escala	Valoración
Variable independiente Juegos Cooperativos	Introducción al juego	Explicación de las reglas	Ninguna	Observación	Ficha de observación	Nominal	
		Demostración					
		Práctica guiada					
	Implementación del juego	Formación de grupos					
		Juego supervisado					
		Fomento de la interacción					
	Reflexión post-juego	Discusión grupal Reconocimiento de logros Feedback constructivo					
		Comunicación	3 ítems	Observación			

Variable dependiente Trabajo colaborativo	Interacción social	Cooperación	3 ítems		Ficha de observación	Ordinal	C: En Inicio B: En Proceso A: Logro esperado AD: Logro destacado
		Resolución de conflictos	3 ítems				
	Desarrollo cognitivo	Comprensión de tareas	3 ítems				
		Resolución de problemas	3 ítems				
		Creatividad	3 ítems				
	Responsabilidad y autonomía	Participación	3 ítems				
		Iniciativa	3 ítems				
		Cumplimiento de roles	3 ítems				

Anexo 8

Instrumento de recolección de datos

Variable dependiente: Trabajo colaborativo

°	N	Interacción social			Desarrollo cognitivo			Responsabilidad y autonomía		
		Comunicación			Cooperación			Resolución de conflictos.		
		Apellidos y Nombres			Comprensión de tareas			Resolución de problemas		
		Los niños(a)s interactúan con sus compañeros	Participa activamente en conversaciones de actividades con sus compañeros	Escucha y responden a las ideas de otros	Colabora con sus compañeros para lograr objetivos	Ayuda a otros cuando ven que alguien necesita ayuda	Comparte recursos en los juegos	El niño muestra interés en explorar nuevos materiales	El niño se desplaza por el aula buscando nuevas actividades	El niño pregunta sobre las actividades nuevas.
		Los niños manejan de manera adecuada los conflictos con sus compañeros	Siguen las reglas establecidas.	Pueden explicar lo que están haciendo y por qué.	Los niños enfrentan las situaciones problemáticas.	Generan ideas para superar obstáculos.	Controla sus emociones cuando encuentra alguna dificultad	Proponen soluciones innovadoras frente a un problema	Explora diferentes enfoques en sus actividades.	Utiliza la imaginación para resolver problemas.
		Se involucra activamente en las actividades del grupo	Cumplen con sus responsabilidades asignadas.	Contribuye al funcionamiento armonioso del equipo.	Toma la iniciativa para liderar actividades.	Busca oportunidades para aprender por sí mismos.	Muestra curiosidad.	Desempeña sus roles dentro del grupo de manera efectiva	Respeto las normas establecidas.	Colabora con otros para lograr objetivos compartidos

4.-AD: Logro destacado

3.- A: Logro esperado

2.- B: En Proceso

1.-C: En Inicio

Anexo 9

Validación por juicio de expertos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de Observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE					BAJA					REGULAR					BUENO					MUY BUENO				
		0	8	11	18	21	26	31	38	41	46	51	58	61	66	71	76	81	88	91	95	98	99	100	100	100
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio															8	84									
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																84									
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																83									
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																84									
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																84									
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar indicadores																84									
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																84									
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																84									
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																84									
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																84									

PROMEDIO DE VALORACION

83.9

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

Nombres y Apellidos	YOLANDA ORELLANA PEREZ	DNI	78287120
Título Profesional	EDUCACION		
Especialidad	INICIAL		
Grado Académico	DOCTOR		
Mención	DOCTOR EN EDUCACION		

Lugar y fecha: Huanta, 31 de agosto del 2024

Firma



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de Observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

ASPECTOS DE LA VALIDACION																					
INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	5	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																80				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																80				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																80				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																80				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	85			
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																80				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																80				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																80				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																80				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																80				

PROMEDIO DE VALORACION

80.5

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

Nombres y Apellidos	Carolina Galdo Pillaca	DNI	28295730
Título Profesional	Licenciada en educación inicial		
Especialidad	Inicial		
Grado Académico	Doctor		
Mención	Educación		

Lugar y fecha: Huanta, ... de agosto del 2024


Firma



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de Observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

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																		90			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		90			
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		90			
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		90			
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		90			
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																		90			
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																		90			
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																		90			
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		90			
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		90			

PROMEDIO DE VALORACION

90

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

Nombres y Apellidos	Bibiano Alarcay Carbajal	DNI	31466970
Título Profesional	Lic. Educación Secundaria		
Especialidad	Biología - Química		
Grado Académico	Doctor		
Mención	En Educación		

Lugar y fecha: Huanta, ... de agosto del 2024

.....
Firma

Anexo 10

Prueba de confiabilidad del instrumento

La confiabilidad del instrumento se evaluó mediante el coeficiente alfa de Cronbach. Para el procesamiento de los datos se consideraron 10 estudiantes y 27 ítems. El resumen del procesamiento de casos se presentó de la siguiente manera:

Tabla 2.

Resumen del procesamiento de casos

Casos	N	Porcentaje (%)
Válidos	10	100,0
Excluidos	0	0,0
Total	10	100,0

Nota. Se consideraron 10 casos válidos y no se registraron casos excluidos, según los datos proporcionados.

Tabla 3.

Estadísticas de fiabilidad del instrumento

Aplicación	Alfa de Cronbach	N.º de elementos
Pretest	0,850	27
Posttest	0,890	27

Nota. Los coeficientes fueron obtenidos mediante el ssps.

Anexo 11

Matriz de datos PRE TEST

Juegos Cooperativos para el desarrollo del Trabajo Colaborativo de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 82 Ongoy, 2024																																	
PRETEST Escala: C=1 [En inicio], B=2 [En proceso], A=3 [Logro esperado], AD=4 [Logro destacado]																																	
D1: INTERACCIÓN SOCIAL										D2: DESARROLLO COGNITIVO										D3: RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA										PROM. D1	PROM. D2	PROM. D3	PROM. GENERAL
ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem	ítem					
2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	3	3	3	3	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	
2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	
1	2	2	2	1	3	1	1	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	1	1	2	2	2	2	2	2	
1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
2	3	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	1	2	3	2	1	2	3	1	1	1	2	1	2	3	1	3	1	1	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	1	1	1	1	2	1	1	3	2	3	2	1	1	3	1	3	1	2	1	2	2	2	1	1	3	1	2	2	2	2	2	2	
1	1	3	3	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	2	3	3	3	1	2	3	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	
2	1	2	3	2	1	2	2	3	3	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	

Anexo 12

matriz de datos del POST TEST

Juegos Cooperativos para el desarrollo del Trabajo Colaborativo de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 82 Ongoy, 2024																																				
POSTEST Escala: C = 1 (En inicio), B = 2 (En proceso), A = 3 (Logro esperado), AD = 4 (Logro destacado)																																				
D1: INTERACCIÓN SOCIAL										D2: DESARROLLO COGNITIVO										D3: RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA										PROM. D1	PROM. D2	PROM. D3	PROM. GENERAL			
Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	Ítem ▾	
4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	
4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	
4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	
2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
3	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
3	4	4	2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3		
3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4		
3	4	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4		

Anexo 13

Material Experimental

PLANIFICACIÓN DEL NOMBRE DE LAS ACTIVIDADES DE JUEGOS COPERATIVOS

MES DE APLICACIÓN: 2 al 17 Setiembre 2024.

LUNES 2	MARTES 3	MIERCOLES 4	JUEVES 5	VIERNES 6
Aplicación de Pre test	Empleamos los juegos cooperativos: Sacha Pilay para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo, la responsabilidad y la autonomía.	Empleamos los juegos cooperativos: Mata gente para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo la responsabilidad y la autonomía.	Empleamos los juegos cooperativos: Chapa chapa para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo la responsabilidad y la autonomía.	Empleamos los juegos cooperativos: Tobi para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo la responsabilidad y la autonomía.
Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común
LUNES 9	MARTES 10	MIERCOLES 11	JUEVES 12	VIERNES 13
Empleamos los juegos cooperativos: Tejo tejo para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo la responsabilidad y la autonomía.	Empleamos los juegos cooperativos: Tumba latas para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo la responsabilidad y la autonomía.	Empleamos los juegos cooperativos: Salta pita para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo la responsabilidad y la autonomía.	Empleamos los juegos cooperativos: Trompis para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo la responsabilidad y la autonomía.	Empleamos los juegos cooperativos: Gato y el ratón para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo la responsabilidad y la autonomía.

Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común
LUNES 16	MARTES 17	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES 26
Empleamos los juegos cooperativos: Teléfono malogrado para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo la responsabilidad y la autonomía.	Aplicación de Post test.			
Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 01

DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Urgel chincheros
- Institución Educativa : Inicial N° 82 - Ongoy
- Directora : Daria Borda León
- Docente : Vargas Arévalo, Nélida
- Edad y Sección : 03 años “Los pollitos”
- Fecha :
- Área : Personal social.

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego del sachá Pilay para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía.
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que las niñas y los niños convivan e interactúen al crear normas, para y al jugar el juego “Sacha Pilay”

I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Se relaciona con niños y adultos de su entorno o a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega con sus pares en pequeños grupos y solicita	Interactúa con sus compañeros al construir normas para y al jugar el juego “Sacha Pilay”	Convive con los demás estudiantes al jugar y dibuja lo que más le gusta del juego grupal.	- Cuaderno de campo.

Participa en acciones que promueven el bienestar común.	ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce. Demuestra cuidado en el uso de recursos materiales y espacios compartidos			
ESTANDAR				
Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.		
VALORES		Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional, Justicia y solidaridad, Respeto a toda forma de vida, Respeto a la identidad cultural, Diálogo intercultural		

II. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

SEC UENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	R RS
RUTINAS DE ENTRADA	- Recepción de los niños y niñas, guardamos las Loncheras, nos organizamos para tomar el desayuno, juego en los diferentes sectores, cantamos las canciones de su preferencia de los niños y niñas -Saludamos a los niños y niñas, recomendando el buen comportamiento durante la permanencia en el aula e	- Material humano.

	institución-Saludamos a nuestro amigo Jesús, rezando y cantando, reconocemos que día será hoy, observamos el tiempo.	- Materiales del aula.
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? ORGANIZACIÓN: Determinan lo que van a realizar EJECUCIÓN: Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado. SOCIALIZACIÓN: Guardan y ordenan los materiales, Marcan el sector trabajado, Explican lo que realizaron en cada sector REPRESENTACIÓN: Dibuja lo que ha trabajado.	Materia humano. - Materiales del aula.
O INICIO	MOTIVACIÓN: Presentamos un papelote donde hay una imagen de niños jugando el juego “Sacha Pilay”  SABERES PREVIOS: La maestra realizará las siguientes interrogantes: ¿qué se observa en la imagen? ¿alguna vez jugaron ese juego? ¿Cómo se llama ese juego? ¿cómo se juega? La maestra les comunicara el tema de día: Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego del sachá Pilay para fomentar la interacción	- Material humano. - Observación.

	social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía. PREGUNTA DEL CONFLICTO: -La maestra realiza la siguiente pregunta ¿Niños será importante interactuar con los demás compañeros al jugar?	
DESARROLLO	GESTION DEL APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN -¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? -¿qué materiales se necesita? -¿cómo podemos jugar nosotros? ¿cómo nos organizamos? BUSSQUEDA DE INFORMACIÓN Proponemos a los niños a sentarse en una media luna para poder observar el video sobre "Sacha Play". Al culminar de ver el vídeo, explicamos las reglas del juego.  https://www.youtube.com/watch?v=m9EGLzOQ444&ab_channel=JUGANDOENELBARRIO -Explicamos que primero formarán dos filas como trencito, se agarraran muy fuerte y al otro extremo el otro grupo, se agarraran de las manos y se empezaran a jalar, pierde el grupo que se quede con menos integrantes.	Materia l humano. - Observación. -video soga

	-Primero mediante una dinámica formaremos 2 grupos con la misma cantidad de integrantes. -Al formar los grupos, pedimos a los niños que tengan un nombre que los represente. -También explicamos que tenemos que cumplir con los acuerdos y la buena convivencia. - Colocamos una cinta en el centro para poner un punto dentro para ver quien pasa y pierde a sus integrantes ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES: Al culminar el juego acordamos para poder descansar y socializar como se sintieron al jugar. Entramos al salón y repartimos hojas para que los niños dibujen lo que mas les gusto de la actividad. Nos comprometemos a continuar jugando los juegos colaborativos porque asi creamos una buena convivencia en grupo.	
CIER RE	APLICA LO APRENDIDO: -Observan y dialogan sobre lo que aprendieron hoy. EVALUACION: Los niños y niñas exponen su trabajo de acuerdo a su nivel de comunicación. METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿En qué me servirá lo que aprendí hoy?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 02

DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Urgel chincheros
- Institución Educativa : Inicial N° 82 - Ongoy
- Directora : Daria Borda León
- Docente : Vargas Arévalo, Nélida
- Edad y Sección : 03 años “Los pollitos”
- Fecha :
- Área : Personal social.

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego de mata gente para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía.
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que las niñas y los niños convivan e interactúen al crear normas, para y al jugar el juego “mata gente”

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa	Se relaciona con niños y adultos de su entorno o a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega con sus pares	Interactúa con sus compañeros al construir normas para y al jugar el	Convive con los demás estudiantes al jugar y dibuja lo que más le	- Cuaderno de campo.

con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce. Demuestra cuidado en el uso de recursos materiales y espacios compartido	juego “Mata gente”	gusto del juego grupal.	
ESTANDAR				
Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.				
ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.			
VALORES	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional, Justicia y solidaridad, Respeto a toda forma de vida, Respeto a la identidad cultural, Diálogo intercultural			

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

SEC UENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RE CURSOS
-------------------------------------	---------------------------------	----------------------

RUTINAS DE ENTRADA	- Recepción de los niños y niñas, guardamos las Loncheras, nos organizamos para tomar el desayuno, juego en los diferentes sectores, cantamos las canciones de su preferencia de los niño y niñas -Saludamos a los niños y niñas, recomendando el buen comportamiento durante la permanencia en el aula e institución-Saludamos a nuestro amigo Jesús, rezando y cantando, reconocemos que día será hoy, observamos el tiempo.	- Material humano. - Materiales del aula.
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? ORGANIZACIÓN: Determinan lo que van a realizar EJECUCIÓN: Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado. SOCIALIZACIÓN: Guardan y ordenan los materiales, Marcan el sector trabajado, Explican lo que realizaron en cada sector REPRESENTACIÓN: Dibuja lo que ha trabajado.	Material humano. - Materiales del aula.
INICIO	MOTIVACIÓN: Presentamos un papelote donde hay una imagen de niños jugando el juego “mata gente” SABERES PREVIOS: La maestra realizará las siguientes interrogantes: ¿qué se observa en la imagen? ¿alguna vez jugaron ese juego? ¿Cómo se llama ese juego? ¿cómo se juega? La maestra les comunicara el tema de día: Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego del mata gente	- Material humano. - Observación.

	para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía. PREGUNTA DEL CONFLICTO: -La maestra realiza la siguiente pregunta ¿Niños será importante interactuar con los demás compañeros al jugar?	
DESARROLLO	GESTION DEL APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN -¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? -¿qué materiales se necesita? -¿cómo podemos jugar nosotros? ¿cómo nos organizamos? BUSSQUEDA DE INFORMACIÓN Proponemos a los niños a sentarse en una media luna para poder observar el video sobre "mata gente". Al culminar de ver el vídeo, explicamos las reglas del juego.  https://www.youtube.com/watch?v=CR1WUFqOpg4&t=15s&ab_channel=I.E.SANPEDRODECORONGO-SECUNDARIA Se escogen dos personas para que se ubiquen frente a frente y las demás personas se ubican en el medio de estos dos en un área determinada. Estas dos personas deben lanzarse el balón de lado a lado tratando de golpear con el balón a las personas del centro; estas pueden moverse sin salirse del espacio, a las personas que les cae el balón tienen que salir del juego. Cuando solamente queda una persona en el centro se le	Ma terial humano. - Observación. - video pelota

pregunta qué edad tiene y dependiendo de su edad se le lanzara el balón tantas veces como edad tenga. Y si una vez ejecutada los lanzamientos no se logró golpearlo con el balón las demás personas que habían salido se integran al juego y empieza de nuevo. En caso de que se le hubiese golpeado con el balón termina el juego



Reglas:

El balón debe lanzarse sin lastimar a los participantes

Las personas que están en el medio deben moverse solo en el espacio determinado

Si la persona que se encuentra en el centro coge el balón en el aire debe decir “vida” y se le otorgara una vida más.

Variantes: La persona que acumula vidas pueda donar vidas a sus compañeros para que puedan entrar al juego.

ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:

Al culminar el juego acordamos para poder descansar y socializar como se sintieron al jugar.

Entramos al salón y repartimos hojas para que los niños dibujen lo que más les gusto de la actividad.

Nos comprometemos a continuar jugando los juegos colaborativos porque así creamos una buena convivencia en grupo.

CIE RRE	APLICA LO APRENDIDO: -Observan y dialogan sobre lo que aprendieron hoy. EVALUACION: Los niños y niñas exponen su trabajo de acuerdo a su nivel de comunicación. METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿En qué me servirá lo que aprendí hoy?	
-------------------------------------	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 03

DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Urgel chincheros
- Institución Educativa : Inicial N° 82 - Ongoy
- Directora : Daria Borda León
- Docente : Vargas Arévalo, Nélida
- Edad y Sección : 03 años “Los pollitos”
- Fecha :
- Área : Personal social.

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego de chapa chapa para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía.
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que las niñas y los niños convivan e interactúen al crear normas, para y al jugar el juego “chapa chapa”

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa	Se relaciona con niños y adultos de su entorno o a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega con sus pares	Interactúa con sus compañeros al construir normas para y al jugar el	Convive con los demás estudiantes al jugar y dibuja lo que más le	- Cuaderno de campo.

con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce. Demuestra cuidado en el uso de recursos materiales y espacios compartido	juego “chapa chapa”	gusto del juego grupal.	
ESTANDAR				
Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.				
ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.			
VALORES	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional, Justicia y solidaridad, Respeto a toda forma de vida, Respeto a la identidad cultural, Diálogo intercultural			

VI. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS
RUTINAS DE ENTRADA	- Recepción de los niños y niñas, guardamos las Loncheras, nos organizamos para tomar el desayuno, juego en los diferentes sectores,	- Material humano.

	cantamos las canciones de su preferencia de los niño y niñas -Saludamos a los niños y niñas, recomendando el buen comportamiento durante la permanencia en el aula e institución-Saludamos a nuestro amigo Jesús, rezando y cantando, reconocemos que día será hoy, observamos el tiempo.	- Materiales del aula.
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? ORGANIZACIÓN: Determinan lo que van a realizar EJECUCIÓN: Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado. SOCIALIZACIÓN: Guardan y ordenan los materiales, Marcan el sector trabajado, Explican lo que realizaron en cada sector REPRESENTACIÓN: Dibuja lo que ha trabajado.	Material humano. - Materiales del aula.
INICIO	MOTIVACIÓN: Presentamos un papelote donde hay una imagen de niños jugando el juego “chapa chapa”  SABERES PREVIOS: La maestra realizará las siguientes interrogantes: ¿qué se observa en la imagen? ¿alguna vez jugaron ese juego? ¿Cómo se llama ese juego? ¿cómo se juega? La maestra les comunicara el tema de día: Empleamos los juegos cooperativos en la clase	- Material humano. - Observación.

	del juego del chapa chapa para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía. PREGUNTA DEL CONFLICTO: -La maestra realiza la siguiente pregunta ¿Niños será importante interactuar con los demás compañeros al jugar?	
DESARROLLO	GESTION DEL APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN -¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? -¿qué materiales se necesita? -¿cómo podemos jugar nosotros? ¿cómo nos organizamos? BUSSQUEDA DE INFORMACIÓN Proponemos a los niños a sentarse en una media luna para poder observar el video sobre "chapa chapa". Al culminar de ver el vídeo, explicamos las reglas del juego.  https://www.youtube.com/watch?v=OI4pyNwxx0&ab_channel=YENIFFERDeLaCruzCanchanya Instrucciones: Se debe jugar de dos o más personas.	Material humano. - Observación. -VIDEO

	Una persona va a ser elegida al azar, la cual se va a encargar de perseguir a los demás jugadores. Los jugadores deben evitar ser atrapados o en tal caso tocados por el cazador. Sí una persona es tocada por el cazador, esta será la nueva persona en cazar." Reglas: Dos o más jugadores. Espacio de mucho espacio. Los jugadores deben esconderse en lugares no muy lejos del sitio de partida. El cazador es elegido al azar ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES: Al culminar el juego acordamos para poder descansar y socializar como se sintieron al jugar. Entramos al salón y repartimos hojas para que los niños dibujen lo que más les gusto de la actividad. Nos comprometemos a continuar jugando los juegos colaborativos porque así creamos una buena convivencia en grupo.	
CIERRE	APLICA LO APRENDIDO: -Observan y dialogan sobre lo que aprendieron hoy. EVALUACION: Los niños y niñas exponen su trabajo de acuerdo a su nivel de comunicación. METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿En qué me servirá lo que aprendí hoy?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 04

DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Urgel chincheros
- Institución Educativa : Inicial N° 82 - Ongoy
- Directora : Daria Borda León
- Docente : Vargas Arévalo, Nélida
- Edad y Sección : 03 años “Los pollitos”
- Fecha :
- Área : Personal social.

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego del salta sogas para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía.
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que las niñas y los niños convivan e interactúen al crear normas, para y al jugar el juego “salta sogas”

VII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa	Se relaciona con niños y adultos de su entorno o a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega con sus pares	Interactúa con sus compañeros al construir normas para y al jugar el juego “tobi”	Convive con los demás estudiantes al jugar y dibuja lo que más le	- Cuaderno de campo.

con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce. Demuestra cuidado en el uso de recursos materiales y espacios compartido		gusto del juego grupal.	
ESTANDAR				
Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.				
ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.			
VALORES	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional, Justicia y solidaridad, Respeto a toda forma de vida, Respeto a la identidad cultural, Diálogo intercultural			

VIII. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS
----------------------------	---------------------------------	-----------------

RUTINAS DE ENTRADA	- Recepción de los niños y niñas, guardamos las Loncheras, nos organizamos para tomar el desayuno, juego en los diferentes sectores, cantamos las canciones de su preferencia de los niño y niñas -Saludamos a los niños y niñas, recomendando el buen comportamiento durante la permanencia en el aula e institución-Saludamos a nuestro amigo Jesús, rezando y cantando, reconocemos que día será hoy, observamos el tiempo.	- Material humano. - Materiales del aula.
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? ORGANIZACIÓN: Determinan lo que van a realizar EJECUCIÓN: Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado. SOCIALIZACIÓN: Guardan y ordenan los materiales, Marcan el sector trabajado, Explican lo que realizaron en cada sector REPRESENTACIÓN: Dibuja lo que ha trabajado.	Material humano. - Materiales del aula.
INICIO	MOTIVACIÓN: Presentamos un papelote donde hay una imagen de niños jugando el juego “salta soga”  SABERES PREVIOS: La maestra realizará las siguientes interrogantes: ¿qué se observa en la imagen? ¿alguna vez jugaron ese juego? ¿Cómo se llama ese juego? ¿cómo se juega?	- Material humano. - Observación

	La maestra les comunicara el tema de día: Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego del salta soga para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía. PREGUNTA DEL CONFLICTO: -La maestra realiza la siguiente pregunta ¿Niños será importante interactuar con los demás compañeros al jugar?	
DESARROLLO	GESTION DEL APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN -¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? -¿qué materiales se necesita? -¿cómo podemos jugar nosotros? ¿cómo nos organizamos? BUSSQUEDA DE INFORMACIÓN Proponemos a los niños a sentarse en una media luna para poder observar el video sobre " salta soga ". Al culminar de ver el vídeo, explicamos las reglas del juego.  https://www.youtube.com/watch?v=mxCSDohZnbg&ab_channel=EquipoTres19PrepaNeza Instrucciones: Se juega con 3 a más integrantes; también, puedes jugar sola o solo.	Material humano. - Observación - video soga

	• Dos integrantes moverán la soga hacia el mismo lado y el otro integrante, ubicado en el centro, saltará sin pisar la soga ni tocarla. • La persona que salta deberá hacerlo continuamente hasta donde pueda; no se puede interrumpir o perderá. • Los otros 2 cuentan la cantidad de saltos y lo registran en una tabla. • Pueden jugar las veces que deseen. • Gana el que haya logrado mayor cantidad de saltos. ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES: Al culminar el juego acordamos para poder descansar y socializar como se sintieron al jugar. Entramos al salón y repartimos hojas para que los niños dibujen lo que más les gusto de la actividad. Nos comprometemos a continuar jugando los juegos colaborativos porque así creamos una buena convivencia en grupo.	
CIER RE	APLICA LO APRENDIDO: -Observan y dialogan sobre lo que aprendieron hoy. EVALUACION: Los niños y niñas exponen su trabajo de acuerdo a su nivel de comunicación. METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿En qué me servirá lo que aprendí hoy?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 05

DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Urgel chincheros
- Institución Educativa : Inicial N° 82 - Ongoy
- Directora : Daria Borda León
- Docente : Vargas Arévalo, Nélida
- Edad y Sección : 03 años “Los pollitos”
- Fecha :
- Área : Personal social.

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego de tejo tejo para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que las niñas y los niños convivan e interactúen al crear normas, para y al jugar el juego “TEJO TEJO”

IX. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa	Se relaciona con niños y adultos de su entorno o a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega con sus pares	Interactúa con sus compañeros al construir normas para y al jugar el	Convive con los demás estudiantes al jugar y dibuja lo que más le	- Cuaderno de campo.

con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce. Demuestra cuidado en el uso de recursos materiales y espacios compartido	juego “TEJO TEJO”	gusto del juego grupal.	
ESTANDAR				
Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.				
ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.			
VALORES	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional, Justicia y solidaridad, Respeto a toda forma de vida, Respeto a la identidad cultural, Diálogo intercultural			

X. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS
RUTINAS DE ENTRADA	- Recepción de los niños y niñas, guardamos las Loncheras, nos organizamos para tomar el desayuno, juego en los diferentes sectores,	- Material humano.

	cantamos las canciones de su preferencia de los niño y niñas -Saludamos a los niños y niñas, recomendando el buen comportamiento durante la permanencia en el aula e institución-Saludamos a nuestro amigo Jesús, rezando y cantando, reconocemos que día será hoy, observamos el tiempo.	- Materiales del aula.
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? ORGANIZACIÓN: Determinan lo que van a realizar EJECUCIÓN: Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado. SOCIALIZACIÓN: Guardan y ordenan los materiales, Marcan el sector trabajado, Explican lo que realizaron en cada sector REPRESENTACIÓN: Dibuja lo que ha trabajado.	Material humano. - Materiales del aula.
INICIO	MOTIVACIÓN: Presentamos un papelote donde hay una imagen de niños jugando el juego “TEJO TEJO”  SABERES PREVIOS: La maestra realizará las siguientes interrogantes: ¿qué se observa en la imagen? ¿alguna vez jugaron ese juego? ¿Cómo se llama ese juego? ¿cómo se juega?	- Material humano. - Observación.

	La maestra les comunicara el tema de día: Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego del TEJO TEJO para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía. PREGUNTA DEL CONFLICTO: -La maestra realiza la siguiente pregunta ¿Niños será importante interactuar con los demás compañeros al jugar?	
DESARROLLO	GESTION DEL APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN -¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? -¿qué materiales se necesita? -¿cómo podemos jugar nosotros? ¿cómo nos organizamos? BUSSQUEDA DE INFORMACIÓN Proponemos a los niños a sentarse en una media luna para poder observar el video sobre "TEJO TEJOi". Al culminar de ver el vídeo, explicamos las reglas del juego.  https://www.youtube.com/watch?v=Yd-3KhTgf8l&ab_channel=wikiHow Instrucciones:	Material humano. - Observación. -video Tizas

	1.El primer jugador/a se ubica en el inicio (antes del primer cuadrado) y lanza el objeto (por lo general una teja, bolita de papel o piedra pequeña), dentro del primer cuadrado, intentando que caiga dentro de él. Si cae en la línea o fuera del cuadrado le toca al siguiente participante. 2. El jugador/a se trasladará saltando cada cuadrado ida y vuelta sin pisar donde se encuentra el objeto, ni de ida ni de vuelta. 3. En el recorrido, el jugador/a tendrá que saltar con un solo pie los cuadros individuales; los dobles, podrá apoyar un pie en cada cuadrado, al mismo tiempo. 4. Al retorno, cuando llegue al cuadrado donde cayó el objeto, lo recogerá, manteniendo el equilibrio y continuará hasta el final. Seguidamente, le toca el turno al siguiente jugador/a. 5. Si durante el recorrido pisa una línea o pierde el equilibrio el turno pasa al siguiente jugador/a. 6. El jugador/a que ha concluido con éxito un primer recorrido avanzará en el siguiente turno al cuadrado siguiente (1, 2, 3...). 7. Gana el jugador/a que primero concluya con todos casilleros establecidos en el mundo o rayuela. ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES: Al culminar el juego acordamos para poder descansar y socializar como se sintieron al jugar. Entramos al salón y repartimos hojas para que los niños dibujen lo que más les gusto de la actividad.	
--	---	--

	Nos comprometemos a continuar jugando los juegos colaborativos porque así creamos una buena convivencia en grupo.	
CIERRE	APLICA LO APRENDIDO: -Observan y dialogan sobre lo que aprendieron hoy. EVALUACION: Los niños y niñas exponen su trabajo de acuerdo a su nivel de comunicación. METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿En qué me servirá lo que aprendí hoy?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 06

DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Urgel chincheros
- Institución Educativa : Inicial N° 82 - Ongoy
- Directora : Daria Borda León
- Docente : Vargas Arévalo, Nélida
- Edad y Sección : 03 años “Los pollitos”
- Fecha :
- Área : Personal social.

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego de tumba latas para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que las niñas y los niños convivan e interactúen al crear normas, para y al jugar el juego “TEJO TEJO”

XI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa	Se relaciona con niños y adultos de su entorno o a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega con sus pares	Interactúa con sus compañeros al construir normas para y al jugar el	Convive con los demás estudiantes al jugar y dibuja lo que más le	- Cuaderno de campo.

con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce. Demuestra cuidado en el uso de recursos materiales y espacios compartido	juego “tumba latas”	gusto del juego grupal.	
ESTANDAR				
Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.				
ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.			
VALORES	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional, Justicia y solidaridad, Respeto a toda forma de vida, Respeto a la identidad cultural, Diálogo intercultural			

XII. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS
RUTINAS DE ENTRADA	- Recepción de los niños y niñas, guardamos las Loncheras, nos organizamos para tomar el desayuno, juego en los diferentes sectores,	- Material humano.

	cantamos las canciones de su preferencia de los niño y niñas -Saludamos a los niños y niñas, recomendando el buen comportamiento durante la permanencia en el aula e institución-Saludamos a nuestro amigo Jesús, rezando y cantando, reconocemos que día será hoy, observamos el tiempo.	- Materiales del aula.
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? ORGANIZACIÓN: Determinan lo que van a realizar EJECUCIÓN: Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado. SOCIALIZACIÓN: Guardan y ordenan los materiales, Marcan el sector trabajado, Explican lo que realizaron en cada sector REPRESENTACIÓN: Dibuja lo que ha trabajado.	Material humano. - Materiales del aula.
INICIO	MOTIVACIÓN: Presentamos un papelote donde hay una imagen de niños jugando el juego “tuma latas”  SABERES PREVIOS: La maestra realizará las siguientes interrogantes: ¿qué se observa en la imagen? ¿alguna vez jugaron ese juego? ¿Cómo se llama ese juego? ¿cómo se juega?	- Material humano. - Observación.

	La maestra les comunicara el tema de día: Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego de la tumba lata para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía. PREGUNTA DEL CONFLICTO: -La maestra realiza la siguiente pregunta ¿Niños será importante interactuar con los demás compañeros al jugar?	
DESARR OLLO	GESTION DEL APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN -¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? -¿qué materiales se necesita? -¿cómo podemos jugar nosotros? ¿cómo nos organizamos? BUSSQUEDA DE INFORMACIÓN Proponemos a los niños a sentarse en una media luna para poder observar el video sobre " tumba latas ". Al culminar de ver el vídeo, explicamos las reglas del juego.  https://www.youtube.com/watch?v= HN-ixp03Mg&ab_channel=RogerOsorio	Pelota -latas

	Desarrollo: Se arma una pirámide de latas a una distancia de tres metros. Frente a las latas se encontrará una línea y detrás de la línea se ubicará un equipo (A). Este equipo tratará de derrumbar las latas sin que quede ninguna de pie. El otro equipo (B) se encontrará detrás de las latas esperando que si en caso se derrumben las latas tomar el balón y golpear con el mismo a todos los integrantes del otro equipo. Los integrantes del equipo A que derrumbaron las latas correrán por un área determinada y tratarán de armar la pirámide de latas que ellos derrumbaron sin que el otro equipo logre tocarlos con la pelota. Reglas: • Cada integrante del equipo solo puede lanzar una vez el balón hacia la pirámide de latas. • Para que sea válida la atrapada solo se le debe golpear con el balón suavemente de la cintura hacia abajo. • Una vez que una persona sea tocada por el balón se queda inmóvil • Si la persona atrapa el balón que le lanzan se salva y puede salvar a alguien mas que haya sido tocado. • El equipo ganador será aquel que logre tocar a todos los participantes de el equipo rival con el balón o de lo contrario el equipo que esta siendo perseguido haya armado de nuevo la pirámide de latas sin haber sido tocado. Variante: Para atrapar a los que derrumbaron las latas se hará con dos balones.	
--	--	--



ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:

Al culminar el juego acordamos para poder descansar y socializar como se sintieron al jugar.

Entramos al salón y repartimos hojas para que los niños dibujen lo que más les gusto de la actividad.

Nos comprometemos a continuar jugando los juegos colaborativos porque así creamos una buena convivencia en grupo.

CIERRE

APLICA LO APRENDIDO:

-Observan y dialogan sobre lo que aprendieron hoy.

EVALUACION:

Los niños y niñas exponen su trabajo de acuerdo a su nivel de comunicación.

METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿En qué me servirá lo que aprendí hoy?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 07

DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Urgel chincheros
- Institución Educativa : Inicial N° 82 - Ongoy
- Directora : Daria Borda León
- Docente : Vargas Arévalo, Nélida
- Edad y Sección : 03 años “Los pollitos”
- Fecha :
- Área : Personal social.

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego de salta pita para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que las niñas y los niños convivan e interactúen al crear normas, para y al jugar el juego “salta pita”

XIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa	Se relaciona con niños y adultos de su entorno o a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega con sus pares	Interactúa con sus compañeros al construir normas para y al jugar el	Convive con los demás estudiantes al jugar y dibuja lo que más le	- Cuaderno de campo.

con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce. Demuestra cuidado en el uso de recursos materiales y espacios compartido	juego “salta pita”	gusto del juego grupal.	
ESTANDAR				
Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.				
ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.			
VALORES	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional, Justicia y solidaridad, Respeto a toda forma de vida, Respeto a la identidad cultural, Diálogo intercultural			

XIV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

SECUE NCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECU RSOS
-------------------------------------	---------------------------------	----------------------

RUTINAS DE ENTRADA	- Recepción de los niños y niñas, guardamos las Loncheras, nos organizamos para tomar el desayuno, juego en los diferentes sectores, cantamos las canciones de su preferencia de los niño y niñas -Saludamos a los niños y niñas, recomendando el buen comportamiento durante la permanencia en el aula e institución-Saludamos a nuestro amigo Jesús, rezando y cantando, reconocemos que día será hoy, observamos el tiempo.	- Material humano. - Materiales del aula.
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? ORGANIZACIÓN: Determinan lo que van a realizar EJECUCIÓN: Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado. SOCIALIZACIÓN: Guardan y ordenan los materiales, Marcan el sector trabajado, Explican lo que realizaron en cada sector REPRESENTACIÓN: Dibuja lo que ha trabajado.	Material humano. - Materiales del aula.
INICIO	MOTIVACIÓN: Presentamos un papelote donde hay una imagen de niños jugando el juego “salta pita”  SABERES PREVIOS: La maestra realizará las siguientes interrogantes: ¿qué se observa en la imagen? ¿alguna vez jugaron ese juego? ¿Cómo se llama ese juego? ¿cómo se juega?	- Material humano. - Observación.

	La maestra les comunicara el tema de día: Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego del salta pita para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía. PREGUNTA DEL CONFLICTO: -La maestra realiza la siguiente pregunta ¿Niños será importante interactuar con los demás compañeros al jugar?	
DESARROLLO	GESTION DEL APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN -¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? -¿qué materiales se necesita? -¿cómo podemos jugar nosotros? ¿cómo nos organizamos? BUSSQUEDA DE INFORMACIÓN Proponemos a los niños a sentarse en una media luna para poder observar el video sobre " salta pita ". Al culminar de ver el vídeo, explicamos las reglas del juego.  https://www.youtube.com/watch?v=ntxb1h0WtQg&ab_channel=DTodo Instrucciones:	Materi al humano. - Observación. -video -lana

Mediante sorteo se establece que dos jugadores serán los encargados de sujetar la goma, abriendo sus piernas y tensándola. El juego comienza colocando la goma lo mas baja posible, es decir tocando el suelo y se irá subiendo conforme se vaya desarrollando el juego. Cada jugador deberá realizar los movimientos que previamente se hayan acordado, uno de ellos puede ser: Pasar dentro de la goma, después saltar y pisar la goma con cada pie en ambos lados de la goma, finalizando saltando en el interior de la goma. Si lo realiza correctamente, pasará el turno al siguiente jugador, repitiendo éste las mismas acciones que su compañero. Si todos los jugadores realizan bien todos los movimientos, la goma se irá subiendo poco a poco pasando por los tobillos, rodillas, mitad del muslo y cintura. El jugador que, en algún momento, al realizar alguna acción del juego, comete un fallo y hace “mala”, pasará a ocupar un puesto de uno de los jugadores que sujetan la goma.



ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:

Al culminar el juego acordamos para poder descansar y socializar como se sintieron al jugar.

Entramos al salón y repartimos hojas para que los niños dibujen lo que más les gusto de la actividad.

Nos comprometemos a continuar jugando los juegos colaborativos porque así creamos una buena convivencia en grupo.

CIERRE	APLICA LO APRENDIDO: -Observan y dialogan sobre lo que aprendieron hoy. EVALUACION: Los niños y niñas exponen su trabajo de acuerdo a su nivel de comunicación. METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿En qué me servirá lo que aprendí hoy?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 08

DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Urgel chincheros
- Institución Educativa : Inicial N° 82 - Ongoy
- Directora : Daria Borda León
- Docente : Vargas Arévalo, Nélida
- Edad y Sección : 03 años “Los pollitos”
- Fecha :
- Área : Personal social.

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego de trompis para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que las niñas y los niños convivan e interactúen al crear normas, para y al jugar el juego “ trompis ”

XV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa	Se relaciona con niños y adultos de su entorno o a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega	Interactúa con sus compañeros al construir normas para y al jugar el	Convive con los demás estudiantes al jugar y dibuja lo que más le	- Cuaderno de campo.

con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	con sus pares en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce. Demuestra cuidado en el uso de recursos materiales y espacios compartido	juego “trompis”	gusto del juego grupal.	
---	---	------------------------	--------------------------------	--

ESTANDAR

Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.

ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.
VALORES	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional, Justicia y solidaridad, Respeto a toda forma de vida, Respeto a la identidad cultural, Diálogo intercultural

XVI. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS
----------------------------	---------------------------------	-----------------

RUTINAS DE ENTRADA	- Recepción de los niños y niñas, guardamos las Loncheras, nos organizamos para tomar el desayuno, juego en los diferentes sectores, cantamos las canciones de su preferencia de los niño y niñas -Saludamos a los niños y niñas, recomendando el buen comportamiento durante la permanencia en el aula e institución-Saludamos a nuestro amigo Jesús, rezando y cantando, reconocemos que día será hoy, observamos el tiempo.	- Material humano. - Materiales del aula.
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? ORGANIZACIÓN: Determinan lo que van a realizar EJECUCIÓN: Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado. SOCIALIZACIÓN: Guardan y ordenan los materiales, Marcan el sector trabajado, Explican lo que realizaron en cada sector REPRESENTACIÓN: Dibuja lo que ha trabajado.	Material humano. - Materiales del aula.
INICIO	MOTIVACIÓN: Presentamos un papelote donde hay una imagen de niños jugando el juego “trompis”  SABERES PREVIOS: La maestra realizará las siguientes interrogantes: ¿qué se observa en la imagen? ¿alguna vez jugaron ese juego? ¿Cómo se llama ese juego? ¿cómo se juega?	- Material humano. - Observación

	La maestra les comunicara el tema de día: Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego del trompis para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía. PREGUNTA DEL CONFLICTO: -La maestra realiza la siguiente pregunta ¿Niños será importante interactuar con los demás compañeros al jugar?	
DESARROLLO	GESTION DEL APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN -¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? -¿qué materiales se necesita? -¿cómo podemos jugar nosotros? ¿cómo nos organizamos? BUSSQUEDA DE INFORMACIÓN Proponemos a los niños a sentarse en una media luna para poder observar el video sobre " trompis ". Al culminar de ver el vídeo, explicamos las reglas del juego.  https://www.youtube.com/watch?v=nuebou1B_Jw&ab_channel=DiarioEducaci%C3%B3n Instrucciones: Tendrás que enrollar la cuerda o hilo sobre el trompo desde la punta hasta la mitad del mismo.	Material humano. - Observación - video trompos

Toma el trompo con tu mano más ágil y sostenlo por la punta

Revisa que haya espacio y no haya nada donde pueda golpear

Avienta el trompo hacia el suelo, como si se tratara de una bola de béisbol, y jala la cuerda inmediatamente para que comience a girar el trompo

Cuida que no vaya hacia algún objeto que pueda tirarlo

Con ayuda de la cuerda, puedes subirlo a tu mano

Termina el juego cuando

¿Quién gana?

Gana el que mayor tiempo logre tener al trompo bailando.



ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES:

Al culminar el juego acordamos para poder descansar y socializar como se sintieron al jugar.

Entramos al salón y repartimos hojas para que los niños dibujen lo que más les gusto de la actividad.

Nos comprometemos a continuar jugando los juegos colaborativos porque así creamos una buena convivencia en grupo.

RE CIER	APLICA LO APRENDIDO: -Observan y dialogan sobre lo que aprendieron hoy. EVALUACION: Los niños y niñas exponen su trabajo de acuerdo a su nivel de comunicación. METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿En qué me servirá lo que aprendí hoy?	
-------------------------------------	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 09

DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Urgel chincheros
- Institución Educativa : Inicial N° 82 - Ongoy
- Directora : Daria Borda León
- Docente : Vargas Arévalo, Nélida
- Edad y Sección : 03 años “Los pollitos”
- Fecha :
- Área : Personal social.

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego del gato y el ratón para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que las niñas y los niños convivan e interactúen al crear normas, para y al jugar el juego “gato y el ratón”

XVII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa	Se relaciona con niños y adultos de su entorno o a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega con sus pares	Interactúa con sus compañeros al construir normas para y al jugar el	Convive con los demás estudiantes al jugar y dibuja lo que más le	- Cuaderno de campo.

con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce. Demuestra cuidado en el uso de recursos materiales y espacios compartido	juego “gato y el ratón”	gusto del juego grupal.	
---	---	--------------------------------	--------------------------------	--

ESTANDAR

Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.

ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.
VALORES	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional, Justicia y solidaridad, Respeto a toda forma de vida, Respeto a la identidad cultural, Diálogo intercultural

XVIII. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS
----------------------------	---------------------------------	-----------------

RUTINAS DE ENTRADA	- Recepción de los niños y niñas, guardamos las Loncheras, nos organizamos para tomar el desayuno, juego en los diferentes sectores, cantamos las canciones de su preferencia de los niños y niñas -Saludamos a los niños y niñas, recomendando el buen comportamiento durante la permanencia en el aula e institución-Saludamos a nuestro amigo Jesús, rezando y cantando, reconocemos que día será hoy, observamos el tiempo.	- Material humano. - Materiales del aula.
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? ORGANIZACIÓN: Determinan lo que van a realizar EJECUCIÓN: Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado. SOCIALIZACIÓN: Guardan y ordenan los materiales, Marcan el sector trabajado, Explican lo que realizaron en cada sector REPRESENTACIÓN: Dibuja lo que ha trabajado.	Material humano. - Materiales del aula.
INICIO	MOTIVACIÓN: Presentamos un papelote donde hay una imagen de niños jugando el juego “gato y el ratón”  SABERES PREVIOS: La maestra realizará las siguientes interrogantes: ¿qué se observa en la imagen? ¿alguna vez jugaron ese juego? ¿Cómo se llama ese juego? ¿cómo se juega?	- Material humano. - Observación.

	La maestra les comunicara el tema de día: Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego del gato y el ratón para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía. PREGUNTA DEL CONFLICTO: -La maestra realiza la siguiente pregunta ¿Niños será importante interactuar con los demás compañeros al jugar?	
DESARROLLO	GESTION DEL APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN -¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? -¿qué materiales se necesita? -¿cómo podemos jugar nosotros? ¿cómo nos organizamos? BUSSQUEDA DE INFORMACIÓN Proponemos a los niños a sentarse en una media luna para poder observar el video sobre "gato y el ratón". Al culminar de ver el vídeo, explicamos las reglas del juego.  https://www.youtube.com/watch?v=t7JiBD7DU7w&ab_channel=AlexandraP%C3%A1ez Instrucciones: Dos niños serán escogidos al azar, aunque previamente se puede sortear para ver quienes son los	Mate rial humano. - Observación. - video

	afortunados. Uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón. Una vez elegidos, los niños que forman el corro giran en el mismo sentido tomándose de las manos y cantando la siguiente canción: - Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré. Mientras los niños cantan, el ratón correrá haciendo zig-zag por los huecos formados entre los brazos de los participantes, como también alrededor del corro. Mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar. Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escogerá a una persona para que haga de ratón. Reglas El gato no puede romper el círculo, solo puede entrar si los niños del corro lo dejan pasar. El ratón debe salir del círculo como mínimo 3 veces. Cuando gato atrape al ratón se elegirá dos nuevos gato y ratón. Si tras 2 minutos de persecución el gato no atrapa al ratón, se da por finalizado el juego.	
--	---	--

	 ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES: Al culminar el juego acordamos para poder descansar y socializar como se sintieron al jugar. Entramos al salón y repartimos hojas para que los niños dibujen lo que más les gusto de la actividad. Nos comprometemos a continuar jugando los juegos colaborativos porque así creamos una buena convivencia en grupo.	
CIER RE	APLICA LO APRENDIDO: -Observan y dialogan sobre lo que aprendieron hoy. EVALUACION: Los niños y niñas exponen su trabajo de acuerdo a su nivel de comunicación. METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿En qué me servirá lo que aprendí hoy?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 10

DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Urgel chincheros
- Institución Educativa : Inicial N° 82 - Ongoy
- Directora : Daria Borda León
- Docente : Vargas Arévalo, Nélida
- Edad y Sección : 03 años “Los pollitos”
- Fecha :
- Área : Personal social.

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Empleamos los juegos cooperativos en la clase del teléfono malogrado para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que las niñas y los niños convivan e interactúen al crear normas, para y al jugar el juego “teléfono malogrado”

XIX. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa	Se relaciona con niños y adultos de su entorno o a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega	Interactúa con sus compañeros al construir normas para y al jugar el juego	Convive con los demás estudiantes al jugar y dibuja lo que más le	- Cuaderno de campo.

con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	con sus pares en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce. Demuestra cuidado en el uso de recursos materiales y espacios compartido	“teléfono malogrado”	gusto del juego grupal.	
---	---	-----------------------------	--------------------------------	--

ESTANDAR

Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus responsabilidades y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.

ENFOQUE TRANSVERSAL	ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.
VALORES	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional, Justicia y solidaridad, Respeto a toda forma de vida, Respeto a la identidad cultural, Diálogo intercultural

XX. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

SECUE NCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	REC URSOS
-------------------------------------	---------------------------------	----------------------

RUTINAS DE ENTRADA	- Recepción de los niños y niñas, guardamos las Loncheras, nos organizamos para tomar el desayuno, juego en los diferentes sectores, cantamos las canciones de su preferencia de los niño y niñas -Saludamos a los niños y niñas, recomendando el buen comportamiento durante la permanencia en el aula e institución-Saludamos a nuestro amigo Jesús, rezando y cantando, reconocemos que día será hoy, observamos el tiempo.	- Material humano. - Materiales del aula.
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? ORGANIZACIÓN: Determinan lo que van a realizar EJECUCIÓN: Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado. SOCIALIZACIÓN: Guardan y ordenan los materiales, Marcan el sector trabajado, Explican lo que realizaron en cada sector REPRESENTACIÓN: Dibuja lo que ha trabajado.	Material humano. - Materiales del aula.
INICIO	MOTIVACIÓN: Presentamos un papelote donde hay una imagen de niños jugando el juego “teléfono malogrado”  SABERES PREVIOS: La maestra realizará las siguientes interrogantes: ¿qué se observa en la imagen? ¿alguna vez jugaron ese juego? ¿Cómo se llama ese juego? ¿cómo se juega?	- Material humano. - Observación.

	La maestra les comunicara el tema de día: Empleamos los juegos cooperativos en la clase del juego del teléfono malogrado para fomentar la interacción social, desarrollo cognitivo y el desarrollo de la responsabilidad y la autonomía. PREGUNTA DEL CONFLICTO: -La maestra realiza la siguiente pregunta ¿Niños será importante interactuar con los demás compañeros al jugar?	
DESARROLLO	GESTION DEL APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN -¿alguna vez ustedes jugaron ese juego? -¿qué materiales se necesita? -¿cómo podemos jugar nosotros? ¿cómo nos organizamos? BUSSQUEDA DE INFORMACIÓN Proponemos a los niños a sentarse en una media luna para poder observar el video sobre " teléfono malogrado ". Al culminar de ver el vídeo, explicamos las reglas del juego.  https://www.youtube.com/watch?v=FXC0CtoYzQw&ab_channel=FridaReyes Instrucciones: Determinar cuántos participantes jugarán Elegir al participante que emitirá el mensaje	Material humano. - Observación. -video

	Hacer una fila para que se transmita el mensaje Elegir un área de juego El jugador elegido para emitir el mensaje, lo pensará de manera individual Se realiza una fila en forma de "línea telefónica" con todos los jugadores El jugador emite el mensaje al primero de la fila para comenzar el juego El mensaje se transmite del oído de una persona a otra El mensaje llega hasta el último participante de la fila El último jugador dice en voz alta el mensaje que recibió El mensaje final se compara con el inicial para ver si se descompuso o no ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES: Al culminar el juego acordamos para poder descansar y socializar como se sintieron al jugar. Entramos al salón y repartimos hojas para que los niños dibujen lo que más les gusto de la actividad. Nos comprometemos a continuar jugando los juegos colaborativos porque así creamos una buena convivencia en grupo.	
--	--	--

CIERR E	APLICA LO APRENDIDO: -Observan y dialogan sobre lo que aprendieron hoy. EVALUACION: Los niños y niñas exponen su trabajo de acuerdo a su nivel de comunicación. METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿En qué me servirá lo que aprendí hoy?	
-------------------------------------	--	--

Anexo 14

Carta autorización emitida por la I.E que autoriza la aplicación de la investigación.

CARTA DE ACEPTACIÓN

Ongoy, diciembre de 2024

Señora:

VARGAS ARÉVALO, NÉLIDA

ASUNTO: Aceptación y autorización para la aplicación de instrumento y recojo de información.

Mediante el presente me es grato dirigirme a usted y en atención al documento de la referencia, comunicarle que se AUTORIZA la aplicación de los instrumentos para el recojo de información del trabajo de investigación titulado “Juegos Cooperativos para el desarrollo del Trabajo Colaborativo de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82 Ongoy, 2024”.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente.



Dir. BORDA LEÓN, Daria
DNI N° 70942619

Anexo 15

Evidencias fotográficas.

Fotografía 1

Aprendizaje vivencial



Nota. La maestra está organizando a los niños y niñas para poder salir de vista a observar la chacra de Marisol, donde los niños y niñas realizarán la observación directa de las plantas medicinales, además desarrollarán la competencia de interactúan con todas las personas.

Fotografía 2

Autonomía de decisión por parte de los estudiantes



Nota. Los niños y las niñas se reúnen en grupo para dialogar y ponerse de acuerdo sobre el juego que desean realizar. Expresan sus ideas, escuchan las opiniones de sus compañeros, eligen el juego democráticamente y establecen algunas reglas para jugar juntos.

Fotografía 3

Juegos circulares con los estudiantes



Nota. Los niños y niñas forman un círculo y cantan la canción Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, lobo esta. Cuando el lobo dice que está listo y sale a perseguirlos, los niños corren hacia un lugar seguro. Este juego favorece la motricidad gruesa, la expresión oral, la atención, el cumplimiento de reglas y la convivencia entre compañeros.

Fotografía 4

Juegos ancestrales



Nota. Los niños y las niñas exploran y juegan con trompos, observando sus formas, colores y movimientos. Durante el juego, respetan los turnos y comparten los materiales con sus compañeros. Esta actividad favorece la coordinación óculo-manual, la atención, la curiosidad y la convivencia.

Fotografía 5

Juego de zapatito



Nota. Los niños y niñas están jugando al zapatito cordovito. Esta actividad favorece la atención, la expresión oral, el seguimiento de instrucciones y la socialización entre compañeros.

Fotografía 6

Juego de armar torres



Nota. Los niños y las niñas participan en el juego de armar torres con latas limpias, seguras y sin bordes cortantes. Por turnos, apilan las latas formando torres de diferentes tamaños y luego juegan a derribarlas con una pelota.

Fotografía 7

Circulo concentrador



Nota. Los niños y las niñas escuchan atentamente una lectura contada por la docente. Esta actividad favorece la comprensión oral, la atención, la imaginación, la expresión verbal, esperar turno para participar, respetar opiniones de sus compañeros y el gusto por la lectura.

Fotografía 8

Juegos del mundo



Nota. Los niños y las niñas participan en el juego del mundo, saltando con uno o dos pies dentro de los cuadros dibujados en el suelo, siguiendo las indicaciones de la docente. Durante el juego, respetan los turnos, mantienen el equilibrio y se desplazan con cuidado. Esta actividad favorece la motricidad gruesa, la coordinación, el equilibrio, la orientación espacial y el cumplimiento de reglas.