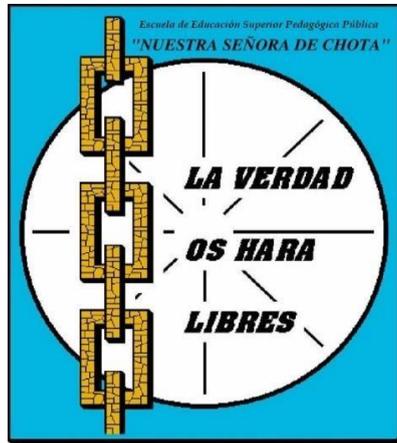


**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”**



**Juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 5 años de una
institución de educación inicial de Chota, 2022**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Programa de Estudios: Educación Inicial

Autora:

Br. Diana Magaly Ruiz Orrillo

Asesora:

Hn. Anabel Victoria Medina Condori

Chota-Perú

2024



Declaración jurada de autenticidad del asesor

Yo, Anabel Victoria Medina Condori, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota” – Chota, asesor de Tesis titulada: “Juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022”, cuyo autora es Diana Magaly Ruiz Orrillo, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela Pedagógica.

Chota, 25 de noviembre De 2024.

Medina Condori Anabel Victoria
DNI: 41764071

<https://orcid.org/0009-0007-0861-4807>



Declaración jurada de originalidad del autor

Yo, Diana Magaly Ruiz Orrillo, egresada de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, del Programa de Estudios de Educación Inicial, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada: “Juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022”; pertenecen a mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis presentada:

1. No ha sido plagiado parcial ni totalmente.
2. He consignado las fuentes utilizadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. El documento no ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes en la Escuela Pedagógica.

Chota, 25 de noviembre De 2024.

Ruiz Orrillo Diana Magaly
DNI: 75658871
<https://orcid.org/0009-0005-6717-5088>



Juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

Tesis presentada por:

DIANA MAGALY RUIZ ORRILLO

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación

Programa de Estudios: Educación Inicial

APROBADA POR EL JURADO INTEGRADO POR:

Dr. Jamer Nórvil Mírez Toro

<https://orcid.org/0000-0001-7746-6560>

PRESIDENTE

Mg. María Elodia Silva Mego

<https://orcid.org/0009-0002-4031-8892>

VOCAL

Dr. Edgardo Napoleón Rivera Portilla

<https://orcid.org/0000-0002-4111-7163>

SECRETARIO

“Conozca todas las teorías, domine todas las técnicas, pero al tocar un alma humana, sea apenas otra alma humana”

Carl G. Jung (1875 - 1961)

DEDICATORIA

Con todo mi amor dedico este trabajo a mi estimado padre, Rubén Ruiz Vásquez y a mi estimada madre, Cristina Orrillo Carranza, por el invaluable apoyo brindado en cada decisión que he tomado y por el gran orgullo y admiración que siento por ellos.

A mi amado hijo Rubén, quien es el impulsor fundamental para seguir adelante con fuerza y vitalidad en bien a lograr mis metas.

Diana Magaly

AGRADECIMIENTO

A Dios primeramente por la vida y salud, a mis padres quienes con su amor, apoyo y consejos me han permitido cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre, a mi amada familia por ser la columna que me sostiene con sus ánimos y su fe puesta en mí. Y mi especial agradecimiento y admiración al profesor Hernando Núñez Medina por su apoyo incondicional y forjar en mi persona una profesional que muestre vocación y esmero en lo que realiza, también a la profesora Anabel Victoria Medina Condori por su sublime acompañamiento y valioso apoyo para que mi meta profesional se vea realizada.

RESUMEN

La presente investigación surge a raíz de la preocupación en relación a la poca interacción social en niños de 5 años, tuvo como objetivo principal mejorar la socialización mediante las estrategias de juegos cooperativos en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, el cual consistió en la ejecución de veinte sesiones de aprendizaje siendo el juego la principal estrategia. Este estudio se desarrolló bajo el enfoque mixto, siendo esta una investigación aplicada; el grupo de estudio estuvo constituido por 28 niños; esta investigación está fundamentada en las teorías de Albert Bandura, Lev Vygotsky, Karl Croos, Lawrence Kohlberg, sus aportes de Inés Monjas, Lidia Muradep y Bernard Aucouturier. Durante este proceso de investigación se emplearon diferentes instrumentos, tales como diarios de que se usó para registrar acontecimientos ocurridos durante las sesiones de aprendizaje, la prueba de entrada que evidenció el nivel de socialización de los niños, los resultados obtenidos demostraron que el 89% de los niños se encontraron en el nivel de inicio, un 11% en el nivel de proceso y ninguno niño en el nivel de logro esperado y destacado. Según los resultados del pos test se evidencio mejoras significativas, el 18% de niños se ubicó en el nivel de logro destacado, el 64% en logro esperado, el 14% en proceso y el 4% en el nivel de inicio. De acuerdo con la prueba T- Student, en vista que el p-valor obtenido ($p = 0.00 < \alpha = 0.05$), permitió comparar la efectividad de la estrategia empleada, lo cual ayudó a rechazar la hipótesis nula, validando así la hipótesis alterna. En conclusión, a partir de los resultados obtenidos se puede afirmar que la estrategia permitió alcanzar el objetivo planteado, logrando mejorar la socialización en los niños.

Palabras clave: Juegos cooperativos, socialización, habilidades.

ABSTRACT

The present research arose from the concern about the lack of social interaction in 5-year-old children; its main objective was to improve socialization through cooperative games strategies in 5-year-old children in an early education institution in Chota, which consisted in the execution of twenty learning sessions with games as the main strategy. This study was developed under the mixed approach, being this applied research; the study group consisted of 28 children; this research is based on the theories of Albert Bandura, Lev Vygotsky, Karl Croos, Laurence Kohlberg, their contributions of Inés Monjas, Lidia Muradep and Bernard Aucouturier. During this research process different instruments were used, such as diaries that were used to record events that occurred during the learning sessions, the entry test that showed the level of socialization of the children, the results obtained showed that 89% of the children were at the beginning level, 11% in the process level and none of the children in the expected and outstanding achievement level. According to the results of the post-test, significant improvements were evidenced, 18% of children were at the outstanding achievement level, 64% at the expected achievement level, 14% at the process level and 4% at the beginning level. According to the T-Student test, in view of the p-value obtained ($p = 0.00 < \alpha = 0.05$), it was possible to compare the effectiveness of the strategy employed, which helped to reject the null hypothesis, thus validating the alternative hypothesis. In conclusion, based on the results obtained, it can be affirmed that the strategy allowed the achievement of the proposed objective, improving the socialization of the children.

Key words: Cooperative games, socialization, skills.

INTRODUCCIÓN

La socialización, siempre ha estado presente durante el proceso de la historia humana, en sus inicios fue de una manera diferente a la actual, puesto que los primeros humanos socializaban según costumbres, creencias e incluso por lo que lograban descubrir. Hoy en día la socialización, es una de las fuentes esenciales para el desarrollo y progreso íntegro de las personas, y todo ello nace desde la infancia, en donde los niños y niñas están en pleno aprendizaje y descubrimiento de nuevas cosas en su vida. Si bien es cierto, para que los niños(as) aprendan a socializar, deben de aprender a interactuar con el mundo en busca de experimentar, jugar, comprender y actuar dentro y fuera del recinto escolar; por tal motivo en este trabajo de investigación se ha tenido por conveniente abordar estrategias en base a juegos cooperativos en donde se desarrolle y potencialice capacidades y habilidades para enfrentar la vida social y así obtener un lugar en la sociedad y que alrededor de él se cree una verdadera cultura de buen trato, atención y respeto.

El presente trabajo de investigación tiene como título: “Juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022”. El objetivo principal es: Mejorar la socialización mediante las estrategias de juegos cooperativos en los niños y niñas de 5 años. Surge a raíz de la pandemia ocasionada por el virus del Covid – 19, crisis sanitaria que provocó el aislamiento social, la poca atención que los padres prestan a sus hijos en casa, principalmente en hogares disfuncionales y en algunos casos al poco interés que los docentes brindan a los menores en relación a su socialización, todo ello conlleva a que los niños tengan comportamientos inadecuados con su entorno, por lo mismo se plantearon las siguientes hipótesis: La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades básicas de interacción social en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022. La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades para hacer amigos/as en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022. La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades para afrontar y resolver problemas en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

Mediante la aplicación de la estrategia concerniente a juegos cooperativos para el desarrollo de esta investigación se han trabajado cinco capítulos que están propiamente organizado según la temática que se describe a continuación:

CAPÍTULO I: Contiene el problema de investigación que se basa en el diagnóstico de las habilidades sociales que poseen los estudiantes y lo caracteriza para posteriormente establecer su justificación, asimismo establece los objetivos y justificación de la investigación.

CAPÍTULO II: Plantea los antecedentes del estudio, que han sido el marco referencial para el desarrollo del presente estudio, también se hace referencia al marco teórico, el cual desarrolla los fundamentos teóricos y conceptuales la socialización y el juego cooperativo; que servirá como sustento para el desarrollo de esta investigación.

CAPÍTULO III: Describe la metodología mencionando el tipo y diseño de la investigación. También se presenta el plan de acción general y específico del trabajo de investigación que contienen los objetivos específicos y las actividades a realizar dentro del cronograma establecido.

CAPÍTULO IV: Resultados de la investigación, resultados de las pruebas de entrada y salida, ficha de observación aplicada a los estudiantes de la edad de 5 años, la matriz de triangulación y la matriz de categorización, así como también la discusión.

CAPITULO V: Conclusiones reflexivas, sugerencias, lecciones aprendidas y acciones de mejora como futura docente.

Para finalizar, se presentan las referencias bibliográficas y los anexos respectivos, en los que se ha considerado la ficha de validación realizada por tres expertos para validar la prueba de entrada y así poder evidenciar que dicha prueba es apta para aplicarla a los estudiantes, de igual manera está presente el árbol de problemas, el árbol de objetivos, la matriz de categorías, la prueba diagnóstica de entrada y de salida, los resultados de ambas pruebas, sesiones de aprendizaje y diarios de campo, algunas fotografías de los estudiantes.

Índice De Contenido

Declaración jurada de autenticidad del asesor	ii
Declaración jurada de originalidad del autor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento.....	v
Declaratoria de autenticidad	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Introducción.....	ix
Capítulo I: Problema de investigación	15
1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Descripción del contexto	17
1.2.1. Contexto externo.....	17
1.2.2. Contexto interno	19
1.2.3. Descripción de los beneficiarios	20
1.2.4. Deconstrucción de la práctica.....	20
1.3. Formulación del problema.....	22
1.3.1. Problema general	22
1.3.2. Preguntas de acción	22
1.4. Objetivos.....	22
1.4.1. Objetivo general	22
1.4.2. Objetivos específicos	22
1.5. Sistema de hipótesis	23
1.5.1. Hipótesis de acción.....	23
1.5.2. Hipótesis de investigación.....	23
1.6. Justificación.....	23
Capítulo II: Sustento teórico	25
2.1. Antecedentes.....	25
2.2. Marco teórico referencial.....	28
2.2.1. Socialización en niños de 5 años	29
2.2.2. Juegos cooperativos en niños de 5 años	38
2.3. Sistema de categorías y subcategorías	45
2.3.1. Definición conceptual	45
2.3.2. Definición operacional	46
Capítulo III. Metodología	48
3.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación	48
3.2. Métodos.....	50

3.2.1. Interpretación hermenéutica	50
3.2.2. Método observacional	50
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	50
3.3.1. Ficha de observación.....	50
3.3.2. Diario de campo	50
3.3.3. Lista de cotejo.....	51
3.3.4. Escala de valoración	51
3.3.5. Validez con la prueba binomial.....	51
3.4. Técnicas de análisis e interpretación de datos	52
3.4.1. Análisis cuantitativo	52
3.4.2. Análisis cualitativo	52
3.4.3. Triangulación	52
3.4.4. Categorización.....	53
3.5. Plan de acción.....	53
3.5.1. Matriz del plan de acción	53
Capítulo IV. Resultados de la investigación.....	58
4.1. Descripción de resultados	58
4.1.1. Objetivo N.º 1	58
4.1.2. Objetivo Nº2.....	60
4.1.3. Objetivo Nº3	68
4.2. Discusión de resultados	77
Capítulo V. Conclusiones.....	81
5.1. Conclusiones reflexivas	81
5.2. Sugerencias.....	81
5.3. Lecciones aprendidas	82
5.4. Acciones de mejora.....	82
Referencias.....	83
Anexos	88
6.1. Árbol de problemas	88
6.2. Árbol de objetivos.....	89
6.3. Consentimiento informada	90
6.4. Matriz de consistencia	91
6.5. Instrumentos	94
6.6. Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	97
6.7. Data de procesamiento de datos	100
6.8. Sesiones de aprendizaje y diarios.....	104

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Categorías y sub categorías	46
Tabla 2 Diseño de triangulación Concurrente (DITRIAC)	48
Tabla 3 Validez de la prueba de entrada a través de la prueba binomial.....	51
Tabla 4 Nivel de socialización en la prueba de entrada, según subcategorías.....	58
Tabla 5 Nivel de socialización en la prueba de salida, según subcategorías.....	72
Tabla 6 Comparación del nivel de socialización en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías.	73
Tabla 7 Estadísticos descriptivos de la prueba de entrada (PE) y prueba de salida (PS) sobre socialización.....	74
Tabla 8 Prueba T para muestras relacionadas entre la prueba de entrada (PE) y prueba de salida (PS).....	75

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1 Nivel de habilidades socioemocionales en la prueba de entrada, según subcategorías.</i>	59
<i>Figura 2 Nivel de socialización en la prueba de salida, según subcategorías.....</i>	77
<i>Figura 3 Comparación del nivel de socialización en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías</i>	78

Capítulo I: Problema de investigación

1.1.Planteamiento del problema

Diferentes investigaciones indican que la socialización en los niños es muy importante porque ayudará a una mejor convivencia con su entorno a lo largo de su vida. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022), sostiene que el juego, la interacción con sus pares y el ser apoyados por educadores y familias facilita que los niños y niñas desplieguen todas sus potencialidades a través de estrategias de aprendizaje temprano, basadas en el juego libre y el movimiento. La presidenta de la Asociación de Nidos y Guarderías Privadas del Perú, Vaneza Urueta, sostuvo: que, los primeros años deben de ser aprovechados para que cada infante pueda experimentar e interactuar para dar parte a las habilidades sociales, habilidades que favorezcan en todas las dimensiones al ser humano.

A nivel internacional según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2021), nos manifiesta que bajo la sombra de la COVID-19, la vida de millones de niños y jóvenes ha quedado limitada a sus hogares y sus pantallas. Para muchos, internet se convirtió rápidamente en la única forma de jugar, socializar y aprender. Esto se vio demostrado durante este año 2022 con el retorno a clases y el dilema mayor es con los niños de 5 años que se saltaron el proceso de construir bien los cimientos de la socialización con otros niños de sus edades.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020), alerta sobre la falta de socialización en niños durante la pandemia, tendrá un efecto por años, enfatiza que la posibilidad de generar identidad mediante contacto con sus semejantes perderá valor y que los niños crecerán con una desventaja notoria, puesto que no solamente se asiste a las instituciones educativas a lograr competencias y destrezas sino también que gracias a estos ambientes se promueve la socialización, de apoyo e interacción socioemocional, siendo estos espacios de interacción (jardines) fundamental para la construcción de la personalidad, de la identidad para con la adolescencia.

A nivel nacional, el Instituto de Estadística e Informática (INEI, 2019), expresa que, en la edad de 3 a 5 años, el 30% de estudiantes tienen limitaciones de comunicación y socialización especialmente en las comunidades indígenas y departamentos de la sierra como Ayacucho, Cajamarca y Pasco. A través de un video producido por la Asociación de Nidos y Guarderías del Perú, La Asociación de Promotores de Educación Inicial (APEIP, 2022), los niños y niñas expresaron lo siguiente: “Extrañaba a mis amigos” “Queremos que más niños vuelvan a clases” “Me gustan mis amigos y jugar”, son algunas de las expresiones de los niños y niñas que

tuvieron la oportunidad de regresar en el 2021 de manera semi presencial a sus aulas de educación inicial, mostrar así su felicidad por encontrarse con otros niños y niñas de su edad y conocer de manera directa a sus profesores y profesoras.

Esta investigación surgió a raíz de la necesidad de dar solución al problema de la falta de socialización que presentan los niños de 5 años, de una institución de educación inicial de Chota, se identificó que los alumnos presentaban complicaciones en cuanto a su socialización, no participaban en las clases, no convivían armoniosamente y tenían dificultades para integrarse con sus compañeros, se mostraban tímidos y les dificultaba comunicarse con otros niños y maestras; diferentes estudios indican que esta problemática incrementó debido a la pandemia a causa del COVID-19, por otra parte la modalidad de clases no eran interactivas entre compañeros y docentes, dificultando así la socialización en niños de 3 a 5 años, edad fundamental para desarrollar las bases de las habilidades sociales. Además, se observó que algunos padres de esta aula eran demasiado sobre protectores con sus hijos, limitando así la socialización con sus compañeros de aula, otros descuidan su rol en este aspecto pues mostraban poco interés en la educación de sus hijos, dando mayor importancia a otras actividades en este caso su trabajo.

Según la UNESCO (2022), debido a que los niños y niñas dedican más tiempo al juego en pantallas, a la sobreprotección parental, al aumento de la urbanización y al confinamiento en sus hogares que se vivió durante la pandemia; se buscó potencializar las actividades al aire libre, las cuales promueven un ambiente en donde socializar sea más fácil y divertido, esto contribuyó a una libre, sana expresión y una empática convivencia con el entorno, esta realidad no fue ajena a la incertidumbre que se vivió en la institución donde se realizó la investigación, puesto que por parte de la dirección se propusieron indicaciones sanitarias donde se prohibían el acceso a los juegos recreacionales, el uso obligatorio de mascarillas, el mantenimiento de distancia y el fraccionamiento de horarios para la asistencia con el 50% de aforo, provocando que la socialización espontánea y libre durante el horario de recreo y con todos los que serían sus compañeros no se den.

Por otra parte, al ser el primer año de clases presenciales, los niños al ingresar al jardín, evitaron el contacto con otros niños y aún más a quienes presentaban síntomas de resfrió, no se comunicaban fluidamente, tenían pavor al salir fuera del aula por miedo a contagiarse, eludían compartir sus cosas y pedir ayuda. Además de ello, se vio reflejado en los comportamientos de los alumnos el tipo de crianza de los padres, la cual presentaban discriminación a ciertos niños por sus características físicas y cognitivas, también el tipo de estrategias que emplearon los

progenitores para mantener ocupados o distraídos a sus hijos en lo que duro la cuarentena, incitando en ellos conductas condicionadas y comportamientos programados, tal como solo recrearse con fichas de trabajo, participar y ayudar, a los demás para obtener algo a cambio.

Por lo tanto, esta investigación buscó mejorar la socialización mediante las estrategias de juegos cooperativos en los niños y niñas de 5 años se sabe que los juegos representan un elemento básico en la formación de los niños, además de divertido y creativo, es imprescindible para su aprendizaje y desarrollo integral, además motivar a otros docentes el empleo de juegos cooperativos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para que así desarrollen y refuercen la socialización es sumamente importante proporcionar al docente nuevas estrategias en relación a los juegos cooperativos, para que el niño o niña adopte elementos socioculturales de su entorno y que permita integrarse con facilidad entre sus pares. El proceso de socialización requiere continuo trabajo desde las primeras etapas de desarrollo de manera efectiva, donde los niños interactúen con sus compañeros, desarrollen destrezas necesarias para formar parte de un grupo, donde les permitan aceptar valores y normas.

Si esta problemática no se soluciona de manera oportuna, estas actitudes particulares impedirán una óptima socialización en un futuro, es posible que los niños(as) aumenten los rasgos de agresividad, niños con poca empatía y carente socialización; afectando así sus relaciones interpersonales como intrapersonales.

1.2. Descripción del contexto

1.2.1. Contexto externo

En el caso de nuestra zona de estudio, Chota está ubicado a 2388 m.s.n.m siendo la tercera provincia más poblada de Cajamarca, cuenta con una población de 51231 habitantes, con una superficie provincial de 261,71 km², se sitúa en la meseta de Akunta, tienen como idioma oficial el español (Reyes, 2012). Esta provincia limita por el Norte con la provincia de Cutervo, por el Este con las provincias de Utcubamba y de Luya (Amazonas), por el Sur con las provincias de Hualgayoc y Santa Cruz y por el Oeste con las provincias de Chiclayo y Ferreñafe. Los ingresos familiares son principalmente del comercio, agricultura, ganadería y turismo, su principal actividad festiva es San Juan Bautista que se celebra los días 23 y 24 de junio de cada año donde resalta la tradición Chotana como la Flor de Chota, tauromaquia, platos típicos, exposición artesanal, caballos de paso y corrida bufa, (Núñez, 2011).

Para la actualidad en nuestro distrito de Chota se han ido implementando mejoras en relación a las calles dentro de la zona urbana de Chota para mejorar el servicio peatonal y de tránsito, pese a las malas construcciones de un anterior gobierno se espera que para la construcción de estas obras tengan más durabilidad, en lo que concierne a los servicios básicos como luz eléctrica y agua potable, con el primer caso no suele haber dificultad, pero en lo que se refiere a agua potable, Chota suele experimentar bastante deficiencia, tornándose en el principal problema que afronta nuestro distrito, tanto así que a veces suele haber una escases de hasta 5 días consecutivos, esto debido a la falta de seguridad en la construcción de tuberías y a la poca inversión o mejoramiento de los reservorios que abastecen nuestra localidad.

Concerniente a la salubridad en los servicios higiénicos y los productos de primera necesidad tanto en nuestro mercado central y mercado nuevo (Julio Vásquez acuña), según lo observado e investigado por los noticieros locales se han venido sacando a la luz diferentes deficiencias, provocando un alarmante llamado a las autoridades correspondientes para asumir sus responsabilidades de manera inmediata, supervisando y obligando a cumplir con los deberes que corresponde a cada vendedor para que ofrezca productos salubres, con su determinado RUC o fecha de vencimiento, en el caso de las carnes que están sean sanas, que provengan de criaderos en óptimas condiciones, y tengan su determinado registro de salubridad, haciendo énfasis a los servicios higiénicos, estos se deben mejorar en su infraestructura y dar la impresión a nuestra población y turistas que se les garantiza que se está cuidando su salud y vida.

En al ámbito educativo la ciudad de Chota actualmente cuenta con 03 instituciones privadas de nivel inicial: I.E.P “Raijp. E. Epperson”, I.E.P. “Mini Einstein”, I.E.P. “San Isidro Labrador” y 08 instituciones educativas públicas: I.E.I.N° 301, Cuna-jardín N° 302 “Santa Rafaela María, I.E.I N° 303 “Inmaculada de Chota”, I.E.I N° 303 “San Juan”, I.E.I N° 399 “Barrios bajos”, I.E.I N° 494 “Pequeños Angelitos”, I.E.I N° 495 “Pasitos del saber”, I.E.I “El calvario” en educación primaria existen 6 Instituciones Públicas y 4 entidades educativas privadas, en educación secundaria hay 4 instituciones Públicas y 2 Instituciones Educativas privadas. En cuanto a la educación superior existe varias entidades educativas, esta el Instituto Superior Tecnológico Público, La Universidad Nacional De Chota, sede de la Universidad Nacional de Cajamarca y la emblemática Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, las cuales han beneficiado a muchas familias en el aspecto económico, siendo un ingreso fundamental el arrendamiento de cuartos para estudiantes y ventas de terrenos o solares para las construcciones de viviendas, lo que ha permitido que no solamente personas de la región Cajamarca migren a nuestro distrito, sino también de diferentes

puntos del país, por lo económico que es vivir en la ciudad de Chota a comparación de otras ciudades, favoreciendo así el turismo, intercambio cultural y educativo. Lo mencionado hace referencia a como es Chota con sus costumbres y tradiciones y la influencia que tiene en cuanto a socialización que experimenta la población chotana (Díaz, 2019).

En los últimos tiempos se ha ido creando gran controversia respecto a las ubicaciones de las instituciones del nivel inicial, dado que varias de ellas se encuentran en los alrededores de nuestro distrito, lamentablemente algunas de éstas carecen de un óptimo ambiente que propicie la seguridad y el buen desarrollo de los aprendizajes de sus alumnos, y si a esto le sumamos el desafío de enseñar y aprender en una sobre población estudiantil que se observa en muchas de las aulas, causando bastante interes y preocupacion en dar solución a dichos problemas y exigiendo a las autoridades locales una solución urgente ante esta problemática que afectan a niños que representan nuestro presente, futuro y que buscan la superación día con día.

1.2.2. Contexto interno

La Institución Educativa N.º 301 se creó por R. D. N.º 2804 el 18 de marzo de 1948, con el N.º 242, funcionando en la vivienda de la señora Lucinda Mejía, la primera directora fue la profesora Teresa Fabiola Soto Cadenillas, luego de un tiempo asume este cargo la profesora Clara Hoyos De Soto, en el año 1973 funciona en las instalaciones del local antiguo del Colegio Nacional “San Juan” posteriormente por muchos años funciona como Jardín de Niños N.º 301, teniendo como Directora a la Sra. Josefina Diaz De Diaz, luego se hace cargo la Doctora Ana Verástegui De Torres, al cesar en el cargo la reemplaza la señora Teresa Margarita Sánchez Rivera, hasta el año 1991.

Estando como Directora la Profesora Lupe Ticlla Rojas, se cambia el número, designándolo como Jardín de Niños N.º 301, número con el que se le conoce hasta la actualidad, siendo también directoras de esta institución la profesora Mariza Perpetua Martínez Malca, la profesora María Elena Aguilar Rojas, la profesora Elsa Diaz Barboza, la profesora Luz Victoria Sánchez Rivera, entre los años 2002 al 2009, se encarga la dirección a la profesora María Del Socorro Zorrilla Marrufo, del año 2010 al año 2015 fue directora la profesora Liliana Barboza Gonzales, durante el año 2016 nuevamente queda encargada de la dirección la profesora María Del Socorro Zorrilla Marrufo, a partir del 13 de febrero del año 2017 la profesora Nanci Del Rocío Rojas Guevara asume el cargo de dirección; y desde el 8 de abril del 2020 hasta la actualidad se encuentra como directora la profesora María Del Socorro Zorrilla Marrufo. (Proyecto Educativo Institucional [PEI], 2022).

En esta Institución Educativa estudian niños y niñas de 3 a 5 años, está localizada en pasaje Pedro Coronado N°382. En el presente año cuenta con 248 alumnos a disposición de 9 profesoras de las cuales 3 son nombradas y 6 contratadas, contando a su disposición de 25 a 32 alumnos por aula, también hay 3 auxiliares 2 de ellas nombradas, además en dicho jardín se cuenta con 2 personales de servicio. Su infraestructura está constituida por 4 pabellones, en los que hay 2 aulas por pabellón, por aula existen 3 baños a disposición y 2 lavaderos de manos. Dicha I.E. posee su debido comedor, juegos recreativos como sube y baja, pasamanos, columpios y coliseo para diversión y recreación de sus alumnos. Su horario de ingreso y atención es de 8:00 a.m. hasta las 12:30 p.m.

1.2.1. Descripción de los beneficiarios

En la I.E. N.º 301, en el aula denominada “Girasoles” se trabajó con niños de 5 años siendo un total de 28, de los cuales 16 son varones y 12 mujeres, en esta aula se observó escasa socialización con sus compañeros y docentes, falta de participación en clase, desconfianza para realizar actividades motrices y comunicativas la mayoría esperaba la ayuda de alguien más se evidenciaba que tenían miedo hacer las actividades de manera autónoma, nerviosismo al momento de expresarse por temor a que otros niños se burlen de ellos, también algunos de ellos eran agresivos durante el desarrollo de las actividades, debido a que los materiales era difícil que compartan y esto provocaba conflictos, a veces incluso agredían a las docentes de aula, lo cual afecta en gran manera sus habilidades para hacer amigos.

Progresivamente los niños ya se integraban de mejor manera, durante el desarrollo de los trabajos en grupo, se mostraban más amigables a la hora de recreo en los juegos de la institución, algunos niños ya salían a participar en las clases brindando sus opiniones o expresando sus emociones en torno a cómo realizó las diversas actividades planificadas, sus habilidades conversacionales se habían incrementado, además mostraban más compañerismo ya sea con sus compañeros de aula como también de otras aulas y edades, con la ayuda de estrategias en base a juegos cooperativos se permitió mejorar la socialización en los niños de 5 años del aula Girasoles, en su totalidad observando a los alumnos poseer habilidades básicas de interacción positiva, habilidades conversacionales con sus compañeros y adultos, además tienen la habilidad para solucionar problemas o sugerir alternativas de solución.

1.2.2. Deconstrucción de la práctica

Al comenzar mi experiencia de Práctica e Investigación en la Institución Educativa N°301, en el mes de marzo me sentía nerviosa y ansiosa a la vez por saber y experimentar las clases presenciales, después de dos años de clases virtuales; el panorama era retador porque, no

conocía sus intereses, motivaciones y por ende me faltaba definir mis estrategias en relación a la socialización, además la asistencia de los niños por grupos intercalados con solo el 50% del alumnado, me hacía sentir insegura y preocupada, debido a que más adelante se irían integrando los alumnos en su totalidad y esto era desafiante concerniente al control del orden y la convivencia entre ellos en el aula, en visto a que no se conocían todos, esto significaría un nuevo inicio. Marín (2019), sostiene que es necesario tener presente en la socialización que el elemento básico es la comunicación, el lenguaje. Por eso es vital identificar a tiempo algunos problemas de lenguaje en los niños, o simple y llanamente reforzar y estimular la interacción oral, porque, es por medio de la comunicación simbólica como el mundo se hace nuestro mundo.

Lo que si me preocupaba desde la primera instancia fue el hecho de que los alumnos presentaban deficiente motivación en socializar con los demás, era algo comprensible por haber experimentado los primeros años de jardín en casa y también haber sido hijo(a) único(a) influía en no querer compartir con los demás o despreocuparse al no tener amigos más que a sus padres, se evidenciaba que los aprendizajes, la interacción social, la comunicación, la convivencia óptima de mis alumnos se tornaban cada vez difíciles por sus frágiles cimientos formados en sus primeros años de vida.

Tuve dificultad en manejar situaciones así y más aún relacionadas con la agresividad que presentaban mis alumnos para con sus compañeros e inclusive hasta con mi persona, algo que no había experimentado, fue nuevo para mí, me sentía desesperada en cómo hacer que estas reacciones cesen; lo ventajoso es que controlaba mi paciencia frente a los niños, pero después de salir del jardín me sentía muy agotada física y mentalmente, dando paso al estrés y provocando en mí, ansiedad. Según Rivero (2019), menciona que es indispensable tener en cuenta que, al jugar, los niños aprenden un modo de vincularse y expresarse con otros. Por tal motivo el juego se transforma en la estrategia fundamental para que los niños y niñas se sensibilicen en relación a sus relaciones humanas.

Conforme pasaron los meses mi inseguridad iba disminuyendo, ya manejaba el aula mejor a como ingresé, eso favoreció a mi salud emocional, no todo fueron debilidades o dificultades, también puedo decir que gracias a estas situaciones retadoras, así las llamo, pude esforzarme en mejorar con innovación e investigación constante, se diría que mi fortaleza en ese entonces era superar cada obstáculo que se presentaba, ver cada situación negativa como una oportunidad para aumentar las ganas de mejorar, al interactuar con los niños de manera presencial me ayudo a conocer mejor, sus costumbres, valores, intereses, necesidades y comportamientos; y de esta

manera todo lo trabajado ayude a mejorar las habilidades sociales, buscando buenos resultados en cuanto a las dimensiones de estudio que es: habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y habilidades para afrontar y resolver problemas.

Teniendo en cuenta el impacto de la teoría del aprendizaje social en el proceso de la socialización, según Albert Bandura (2010), enfatiza que el aprendizaje observacional no necesariamente requiere refuerzo, sino que depende de la presencia de otros, denominados modelos sociales. Los modelos sociales suelen poseer un estatus o autoridad más altos en comparación con el observador, ejemplos de los cuales incluyen padres, maestros, etc. Este aporte teórico me ayudo a reflexionar sobre la importancia e influencia de mi persona y de los demás niños de la institución para con quienes aún no socializaban, en consecuencia, gracias a aportes como estos pude determinar las estrategias y habilidades que permitirían una buena socialización y llegar a la conclusión de que un niño primero observa antes de involucrarse, y que al momento de observar el comportamiento de los demás, el niño averigua reglas, acciones, emociones, estrategias, etc., para poder socializar en una determinada situación .

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo mejorar la socialización mediante los juegos cooperativos en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022?

1.3.2. Preguntas de acción

P1: ¿Cuál es el nivel de socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022? Antes de la aplicación de los juegos cooperativos.

P2: ¿Cómo diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje haciendo uso de la estrategia de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022?

P3: ¿Cómo evaluar y evidenciar el desarrollo de la socialización mediante juegos cooperativos en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Mejorar la socialización mediante las estrategias de juegos cooperativos en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022; antes de aplicar los juegos cooperativos.
- Diseñar y aplicar estrategias de juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje para mejorar la socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.
- Evaluar y evidenciar la mejora de la socialización mediante la aplicación de juegos cooperativos en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

1.5. Sistema de hipótesis

1.5.1. Hipótesis de acción

1). La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades básicas de interacción social en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

2). La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades para hacer amigos/as en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

3). La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades para afrontar y resolver problemas en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

1.5.2. Hipótesis de investigación

H₁: La aplicación de juegos cooperativos mejora la socialización significativamente en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

H₀: La aplicación de juegos cooperativos no mejora la socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

1.6. Justificación

Esta investigación se justifica de manera teórica porque tiene como base la teoría de Bandura, Vygotsky, Karl Cross, Kohlberg y para dimensionar esta investigación se recurrió a los aportes de Inés Monjas y Muradep siendo de gran importancia los juegos cooperativos en el desarrollo de la etapa pre escolar, debido que en la actualidad el desarrollo tecnológico limita a los niños a interactuar con los demás y hace que adopten diferentes comportamientos negativos, por ello se consideró “Juegos Cooperativos” como una herramienta capaz de ayudar a mejorar la socialización en la primera infancia. Conforme a Monjas (2010), argumenta que la educación, hasta el día de hoy sigue centrando su atención en los aspectos intelectuales más relacionados con el rendimiento escolar y el éxito académico olvidando y excluyendo la

enseñanza sistemática de comportamientos de bienestar interpersonal y personal, aspectos que dejan al criterio de cada profesor o profesora. Por tal motivo es sumamente inevitable no preocuparse por el bienestar mental y emocional de nuestros alumnos, puesto que, estos dos aspectos mencionados anteriormente guardan una debida relación de cómo uno logra socializarse, por consecuente afiance mis conocimientos con investigaciones de este tipo que muestren interés en otorgar la importancia correspondiente a la socialización en el campo educativo.

Se justifica de manera metodológica ya que se empleó la investigación aplicada con triangulación concurrente bajo el enfoque mixto a fin de poder integrar cuantitativamente y cualitativamente, y con ello hacer más fructífero el recojo de información, al tratarse de un estudio con diseño experimental, se podrá corroborar si la estrategia propuesta logra mejorar la socialización. La ejecución de la estrategia empleada como son los juegos cooperativos mejoró la socialización en los alumnos durante el tiempo previsto, en consecuencia, esta metodología benefició directamente a los niños, en su mejora social y por ende en su aprendizaje integral; este tipo de actividades se convierte en una herramienta esencial para las relaciones humanas. Conviene destacar que en un inicio los niños, jugaban solos, pero no tardaron en descubrir que es mucho más divertido jugar con otros. Aprendieron a negociar, a ceder, a colaborar casi de forma espontánea. Por tal motivo esta investigación busca que mediante los juegos cooperativos los niños y niñas empiecen a comprender el mundo real y actuar sobre él, y se debe fortalecer como una estrategia para evitar los estereotipos y aceptar que cada integrante puede aportar diferentes habilidades y capacidades, que permita a cada uno de los estudiantes respetar a los demás.

Se justifica de forma práctica porque favorece conocer la problemática y en la cual se podrá diseñar actividades que busquen la mejora de la socialización. Además, los resultados obtenidos, permitirán identificar el nivel inicial en el que se ubican los niños en cuanto a su socialización y, por otro lado, a través del uso de la estrategia, se podrá corroborar su eficacia para con la problemática. La socialización es indispensable para relacionarse de manera positiva en el entorno, Bandura (2009), indica que los humanos somos seres sociales y el aprendizaje no se podría desarrollar de manera aislada, para los niños es mucho más importante porque están en una etapa de explorar el mundo, aprendiendo a relacionarse con los demás a su alrededor, la socialización de los niños supone ese proceso en el que permite relacionarse con los demás de forma sana. Esto implica el desarrollo de la capacidad de adaptarse al entorno, junto a una personalidad propia que permita a cada individuo integrarse en su comunidad. Es por ello que esta propuesta pretende mejorar este aspecto y sacar el máximo provecho al entorno educacional

donde los niños interactúan con adultos y niños de diferentes edades y ámbitos, para que desde edades tempranas los niños tengan las habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y la capacidad de resolver los diversos problemas que se presentaran a lo largo de su vida. Si no se atiende como corresponde al niño para que éste desarrolle o mejore su socialización, se podría desencadenar problemas en los niños, principalmente en sus relaciones interpersonales, sin la socialización no conocen su entorno ni a los que los rodean, no tienen amigos o compañeros con quien compartir sus ideas, jugar y divertirse.

Capítulo II: Sustento Teórico

2.1. Antecedentes.

A nivel internacional, Lira y Pedrosa (2019), en su investigación que tiene como objetivo comprender la construcción de juegos cooperativos mediante la empatía en niños y niñas de 2 a 3 años, la investigación fue de nivel descriptivo, la muestra estuvo conformada por 20 estudiantes, para el análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva, determinando que la estrategia más utilizada por el niño para insertarse en un juego ya estructurado es la imitación. Esta investigación ayudó a comprender más la empatía social y la relevancia de investigar la interacción infantil entre pares, concluyendo que los juegos cooperativos influyen en la comunicación empática algo fundamental en la iniciación de la socialización.

Elizondo (2019), realizó su investigación con el propósito de analizar si la aplicación de juegos cooperativos fortalece las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa los Ositos, el tipo de investigación fue investigación acción con un enfoque cualitativo, en el cual se implementaron los siguientes instrumentos: guías de preguntas de observación, registros de observación, fotografías y cuestionarios, los resultados obtenidos en esta investigación indican que la aplicación de juegos cooperativos fortalecen significativamente las interacciones sociales y la afectividad, pasando de un nivel bajo con un 54.3% del total a un nivel alto con un 81.5% del total de los mismos, concluyendo que los juegos cooperativos realmente tenían el resultado esperado en base a estos aspectos del desarrollo socio emocional, permitiendo desarrollar valores como la autonomía y desapego del adulto. A raíz de este trabajo investigativo logé diagnosticar que la socialización se puede mejorar con una buena fomentación de juegos cooperativos.

Echevarría (2018), desarrolló una investigación que tuvo como objetivo investigar la incidencia del juego cooperativo las ollitas encantadas en las relaciones interpersonales de niños y niñas de educación inicial, la investigación es básica de tipo descriptivo, la muestra estuvo conformado por 65 niños y niñas, su investigación concluye que los juegos cooperativos en base al Juego Cooperativo de las Ollitas Encantadas es una estrategia para desarrollar las relaciones interpersonales entre niños y niños de 5 años, que a través del juego las ollitas encantadas se logra que los niños acojan con facilidad las reglas grupales, las mismas que una vez aprendidas, los niños pudieran aplicarlo y cuyo resultados genero conclusiones necesarias, como la necesidad urgente de capacitar a los docentes, en las temáticas referentes a la

planificación, rutina y resultados obtenidos de la aplicación del Juego Cooperativo de las Ollitas Encantadas y el mejoramiento de las Relaciones Interpersonales en Educación Inicial. Con esta investigación pude inferir que en los juegos cooperativos se estimula la expresión verbal, el pensamiento colectivo, los valores primordiales tales como: la empatía, la solidaridad, el respeto y la responsabilidad consigo mismo y para con su grupo.

A nivel nacional, Guevara y Ubillus (2019), en su tesis que tiene como objetivo aplicar un programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años en Bagua grande, la investigación fue de tipo descriptivo, con diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por 19 estudiantes desarrollaron un programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en Bagua Grande; la investigación fue de tipo explicativo y aplicativo, la muestra estuvo conformada por 19 estudiantes, Como conclusiones más importantes del presente estudio de investigación se confirma con la hipótesis que evidencia; si se aplica el programa de juegos cooperativos, entonces mejorará las habilidades sociales en los niños y niñas; además las dimensiones consideradas en este estudio presentan firmeza y están orientadas a evaluar lo que se pretende lograr. La contribución esencial a mi investigación se constata en la utilización de los instrumentos los cuales permitieron que el recojo de datos y su evaluación sean lo más pertinente posible para determinar la validez y confiabilidad de mi indagación.

Bayona (2018), en su tesis realizada en Tumbes, de la Universidad Nacional de Tumbes, que tuvo como objetivo evaluar el juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de educación inicial, con el tipo de investigación cualitativa, la muestra estuvo conformada por 23 niños, para la recolección de datos se utilizó un cuestionario que estuvo validado por 4 expertos, determinando que los juego permitió mejorar la socialización de los niños y hace que adopten actividades creativas, interés y motivación. Finalmente se llegó a la siguiente conclusión, que con este estudio se afirma que existe una relación significativa entre el juego y el proceso de socialización de los niños y niñas de educación inicial. El aporte de dicha investigación es la determinación de que la integración social y el desarrollo de habilidades sociales favorece las buenas relaciones en el aula, donde puede primar el respeto y se trabaje de manera cooperativa y además que en las actividades de juego la docente debe asumir el rol de guía, orientador, facilitador para que los niños y niñas construyan sus propios aprendizajes.

Pantigoso (2018), en su trabajo de investigación que se llevó a cabo en la institución educativa El Altiplano, Cono Norte, con niños y niñas de 5 años, teniendo como propósito determinar la relación existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo, el tipo de investigación empleado fue descriptivo - correccional perteneciente a un enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de corte transversal, Se contó con una población de 140 niños y niñas de las que se extrajo una muestra de 40 niños y niñas en edades comprendidas de 5 años de la, en la cual se aplicó como técnica la encuesta para lo cual se utilizó la lista de cotejo como instrumento. Los resultados finales analizados mediante el estadígrafo del chi cuadrado muestran que si existe una relación entre las variables analizadas con un valor de $\chi^2 = 6.184$ y su nivel de significancia de $p=0.011$, en ambos análisis se muestra la relación que tuvieron las variables analizadas. Por ende, el presente trabajo me ayudo a poder determinar la eficacia de la utilización de la estrategia para el fortalecimiento de habilidades en bien de la socialización.

A nivel regional, Lozano (2020), abarcó la indagación basada en los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar, en una muestra de 60 niños de 10 a 12 años de una institución educativa de Cajamarca. Los resultados obtenidos evidencian la prevalencia del nivel alto de convivencia escolar para el 86.67% de los niños, prevalece el nivel alto en la convivencia inclusiva con el 85%, la convivencia democrática con el 88.33%, y en la convivencia pacífica con el 83.33%, la presente investigación es de diseño descriptivo-propositivo, para la recopilación de datos se utilizó el instrumento de cuestionario. El aporte de esta investigación a mi trabajo fue muy importante debido a que me ayudo a tener en cuenta que la estrategia aplicada tenía una relevancia en la vida social de la comunidad infantil

Silva (2019), en su investigación realizado en Chota, de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, que tiene como objetivo evaluar el programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años en Chota, se aplicaron 22 actividades de juego, determinando, que le programa permitió en los niños y niñas interiorizar su comportamiento y actitudes, mejorando su comportamiento; concluyendo: que los juegos cooperativos permiten el desarrollo de habilidades sociales básicas y que con la aplicación del pretest, se encontró que los estudiantes presentan diversas dificultades para socializar con sus iguales, dentro y fuera del ambiente, mostrando así una escala de malo en la dimensión de habilidades básicas con el 66.7%, siendo necesario, programar acciones para revertir esta situación. Además, reflejaban problemas para manifestar habilidades básicas, expresar sus sentimientos, ser empáticos, usar las palabras mágicas, demostrando así que solo el 11.1% lo

expresaban entre amigos, sin integrarse homogéneamente con los demás. Por medio de esta investigación puedo comprender que actividades se podrían adaptar a la ejecución con mis alumnos, puesto que el estudio se llevó a cabo en la misma localidad en la que se está indagando y además puedo conocer un poco más la situación que conlleva a los alumnos a tener un bajo proceso de socialización.

Vásquez (2017), desarrolló una investigación titulada “El juego como estrategia didáctica para mejorar la socialización en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 543 Licayate del distrito de Huambos, provincia de Chota”, tuvo como objetivo aplicar el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa, la muestra estuvo conformado por niños y niñas de 4 años I.E. N° 543 Licayate - Huambos, se utilizó la observación para la recolección de información, determinando que el juego influye en el desarrollo de la motricidad gruesa como el desarrollo de la coordinación, movimiento y equilibrio, llego a las siguiente conclusión: donde los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 543 Licayate - Huambos, lograran desarrollar su socialización a través de: un conjunto de actividades, propuesta de un programa de juegos como, permitiendo que los niños y niñas, cumplan con las cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertenencia y que los juegos ejecutados son una herramienta valiosa para lograr la socialización en los niños. Por tal razón el juego es una de las estrategias más certeras para mejorar y fortalecer el proceso de socialización, es por eso que tengo en cuenta el sustento teórico y práctico de esta investigación para poder discernir, analizar y comprender dicho problema y estrategia.

2.2. Marco teórico referencial

2.2.1. Socialización en niños de 5 años

2.2.1.1. Definición e importancia. Según Muñoz (2009), la socialización es un proceso por el cual un individuo se convierte en miembro de un grupo y adopta patrones de comportamiento (normas, valores, etc.) de un grupo. Un proceso importante que transforma a los individuos biológicos en individuos sociales a través de la transformación y el aprendizaje de la sociedad en la que viven y se desarrollan. Asimismo, Holguín (2011), señala que la socialización ayuda al desarrollo de un niño porque le permite desenvolverse efectivamente en un grupo de la sociedad. Además, los agentes socializadores influyen mucho en la socialización pues contribuyen al desarrollo del niño, la socialización cambia al individuo adquiriendo la capacidad de participar como miembro de la sociedad.

Por su parte Cardús (2017), define como aquel proceso a través del cual el individuo aprende al paso de su vida los procesos socioculturales de su entorno, los integra en las

estructuras de su personalidad bajo la influencia de experiencias y agentes significativos adaptándose en entorno social donde vivirá. Es así que este proceso comienza con el nacimiento de un nuevo ciudadano que se integrara a la sociedad, en el cual aprenderá a cómo comportarse, pensar que emociones son apropiadas, practicar buenos valores, tener actitudes que hagan bien a la sociedad para así tener buenas relaciones sociales. Además, la socialización es un proceso de desarrollo que se da durante toda la vida, mediante el cual las personas pueden adaptar su conducta y comportamiento al grupo social al que pertenecen (Martínez, 2019). Mediante tus actitudes van a formar su autocontrol, necesario para mantener una vida en sociedad y ser aceptado en un grupo social. Ellos pueden darse cuenta lo que está mal y lo que está bien. Si el niño no cumple ciertos acuerdos establecidos se genera en ellos un sentido de culpa, ansiedad y en algunos casos el autocastigo. La socialización permite al niño relacionarse con el medio que le rodea por que durante el juego los niños coordinan o se someten a ciertas normas, comparten sentimientos, les enseña comportarse dependiendo de la situación que se les pueda presentar.

De manera similar, Monjas (2010), señala que las habilidades sociales son una tarea evolutiva importante para que los niños se comporten apropiadamente con sus compañeros, adultos y fomenten relaciones interpersonales. Esto requiere adquirir, practicar e incorporar al comportamiento un conjunto de habilidades sociales que puedan adaptarse al entorno más cercano. Es prioritario prestar atención al desarrollo de la socialización de los estudiantes, debido a que es fundamental que ellos se adapten al contexto en el que se desenvuelven. Con el tiempo, este tipo de habilidades sociales se convertirán en soportes fundamentales para el funcionamiento y la vida en sociedad a nivel emocional y social.

Por otro lado, Bandura (1986), muestra en su teoría "Aprendizaje Social" que el comportamiento humano se aprende y se desarrolla de acuerdo con las oportunidades y experiencias que le brinda el entorno. Los teóricos del aprendizaje social creen que muchos comportamientos se adquieren mediante el aprendizaje observacional. Lo que recibe el observador son representaciones simbólicas del patrón de acción, lo aprendido luego se codifica en la memoria para que sirva como guía para el comportamiento posterior. La socialización permite a los niños y niñas elegir sabiamente a sus amigos, formar amistades sanas, superar la timidez, compartir con los demás, trabajar en grupo; las personas nacemos para ser sociales hasta el último día de nuestra vida, necesitamos desarrollar experiencias socialmente significativas, por eso es importante enseñar a los niños buenos comportamientos para poder mantener relaciones sanas, que es la base de una buena inteligencia emocional. Las personas por naturaleza como seres sociales, pero no todos

somos seres sociales de la misma manera y no lo desarrollamos de la misma manera, y la etapa de la infancia es quizás la que más marca la futura personalidad. Dependiendo de su edad, los niños tienen sus propias etapas sociales donde poco a poco van desarrollando sus habilidades comunicativas, tanto verbales como no verbales, para integrarse en la sociedad e interactuar con los demás. Pero cada uno tiene su propio ritmo de aprendizaje, por lo que su desarrollo social no debe ser forzado ni acelerado. La socialización es la clave para integrarnos con las personas, pero si bien lo somos por naturaleza, también implica aprendizaje, estas habilidades se adquieren con el tiempo, y la infancia es el momento donde comienzan a desarrollarse paulatinamente.

Según Michelson et al. (2018), mencionan que la competencia social adecuada en la etapa de la infancia se asocia con el rendimiento académico, como también con los ajustes personales y sociales en la vida infante como en la adulta. De lo contrario, sino se socializa se puede observar en la persona la baja autoestima, el sentimiento de rechazo, la ignorancia o el aislarse socialmente de los demás; además de ello con problemas de rendimiento académico, el fracaso, el ausentismo, la disertación estudiantil, la expulsión, entre otros. Si estos problemas no son tratados en la infancia puede ir empeorando en la adolescencia como en la edad adulta; de allí que hoy en día es común mencionar que existen bastantes problemas sociales principalmente indicando alcoholismo, drogadicción y alta tasa de suicidios.

Por estas razones es vital promover la socialización en los niños, pero no por el azar sino en base a un fin, el cual puede ser lograr una mejor sociedad llena de humanidad, por consiguiente, como educador tenemos la responsabilidad para con nuestros educandos en guiarles y concientizarles en la importancia que tiene la buena socialización en la vida de uno mismo y de los demás.

2.2.1.2. Dimensiones de la socialización. De acuerdo con Monjas (2010), concentra treinta habilidades sociales en relación a las siguientes áreas: habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones, habilidades de solución de problemas interpersonales y habilidades para relacionarse con los adultos. El modelo que propone su PEHIS son procedimientos de entrenamiento para su utilización en el aula y el hogar, pero de las cuales solo hemos tenido en cuenta a 3 áreas por consideración a la edad de los niños, las cuales son las siguientes:

- **Habilidades básicas para la interacción social:** Citando a Monjas (2010), la cual incluye habilidades y comportamientos básicos para relacionarse con otras personas, como son: saludar, sonreír y reír, presentarse, realizar y pedir favores, ser cortés y amable,

dichas habilidades indispensables en el desarrollo temprano del ser humano en el proceso de la socialización. También se las conoce como habilidades de cortesía y protocolo social, por lo cual gracias a la práctica diaria de estas habilidades se puede saber cómo comportarnos ante los demás y asimismo entender el comportamiento de otros (Cerrato, 2006).

- **Habilidades para hacer amigos(as):** Es una capacidad donde los niños y niñas, crean y profundizan una amistad con el medio que les rodea para una mejor y mayor adaptación social (Yauri, 2015).

Monjas (2010), comprende las siguientes habilidades dentro de esta área: reforzar a los otros, las iniciaciones sociales, integración al juego, el apoyo, cooperar y compartir. Estas destrezas permiten que los niños entrelacen amistades sanas y duraderas en la vida para que puedan contribuir y realizar aportaciones a esta sociedad, porque la amistad cobra un valor especial siendo la que guarda relación íntima con el mundo interior de la persona, la ética y la comunicación.

- **Habilidades para afrontar y resolver problemas:** Desde el punto de vista de Monjas (2010), se refiere a estas habilidades como destrezas para solucionar y enfrentar conflictos, buscando alternativas de solución, previendo las consecuencias de sus actos, evaluando las soluciones posibles y probando la solución elegida. Se asocia en esta dimensión las siguientes destrezas: Identificar problemas, buscar soluciones, anticipar consecuencias, elegir una solución, probar la solución. Considerándose una cualidad donde los niños y niñas comprendan las necesidades de cada uno de los participantes y principal característica de escucha colectiva (Murillo, 1995).

2.2.1.3. Principales características de la socialización. Desde que nace el niño da señales de necesitar a los demás, aunque solo busque alimento que pueda garantizar su supervivencia, y luego pasa por conductas de apego que incluyen un rudimentario repertorio de comunicación para luego aprender sobre sí mismo, con otras personas y eventualmente conduce a un proceso de adaptación que implica vivir con otros. Continuando con el desarrollo de las relaciones interpersonales, los niños asisten a la escuela, donde desarrollan la conciencia de los buenos modales en las relaciones sociales, las habilidades sociales, las palabras mágicas y los valores, como la falta de respeto a los compañeros, el compartir y la tolerancia, si el niño no sigue estas reglas, siente culpa.

En cuanto a las características de la socialización, Suriá (2019), indica:

La socialización como capacidad para relacionarse: Las personas no existe solo, sino entre otros individuos de su mismo tipo, por lo que, si no se lleva a cabo una buena

socialización en las primeras etapas de desarrollo, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad, decimos que cuando una persona entra en contacto con otros miembros de la sociedad, el niño comprende cómo es él, cómo son sus familiares, amigos, profesores y cómo se relacionan con los sistemas sociales en los que vive.

La socialización es convivencia con los demás: Sin ella una persona se empobrecería y perdería la fuente de satisfacción básica del equilibrio mental. Que la convivencia sirva para satisfacer las necesidades básicas de cariño, protección, ayuda, etc. La convivencia, en cambio, es la mejor prueba de que la socialización es correcta y de que el individuo se ha abierto a los demás.

La socialización es aprendizaje: Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y respuestas a estímulos ambientales. Desde el momento en que un niño ingresa a la escuela se prepara para las relaciones humanas y, sobre todo, la comunicación con niños de su edad.

La socialización es interiorización de normas: además, hábitos valores e instrucciones, gracias a las cuales una persona adquiere capacidad de comportarse humanamente. Así, la socialización podría definirse como un proceso de interacción entre la sociedad y un individuo, mediante el cual se interiorizan modelos, valores compartidos por la mayoría de los miembros de la comunidad, una persona se funciona en un grupo, aprende a comportarse socialmente, se adapta a las instituciones, se abre a los demás, convive con ellos y se deja influenciar por la cultura, por lo tanto, la personalidad se fortalece.

El autor Vygotsky (1972), en su teoría “Sociocultural” indica que el aprendizaje humano se produce a través de la comunicación y la interacción con otras personas, en el contexto de una cultura determinada. Las personas adquieren habilidades y conocimientos a través de la participación en actividades culturales y sociales, y estas habilidades y conocimientos se integran en su pensamiento y su comportamiento. En esta teoría, el aprendizaje es visto como un proceso social y colaborativo, en el que el individuo adquiere conocimiento y habilidades a través de la participación activa en situaciones de resolución de problemas. Vygotsky sostiene que la resolución de problemas es un proceso esencial en el desarrollo cognitivo, ya que permite a los individuos desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creativo, aprender de los errores y avanzar hacia soluciones más sofisticadas.

En una era de constantes cambios, el estudio de lo sociocultural se vuelve aún más pertinente. Nos permite valorar la diversidad humana y nos insta a adoptar múltiples perspectivas, contribuyendo al desarrollo de la empatía y el respeto por la pluralidad cultural, lo cual es esencial para la construcción de un mundo más inclusivo y armónico. La teoría

sociocultural tiene importantes implicaciones para la educación, ya que plantea que el aprendizaje es un proceso social y dialógico, que requiere de la participación activa y creativa del sujeto y de la interacción con los demás. El educador debe tener en cuenta el nivel de desarrollo actual y potencial del sujeto, así como las características de su cultura y su contexto, para ofrecerle las herramientas culturales adecuadas y el andamiaje necesario para que pueda avanzar en su desarrollo cognitivo. El educador debe también fomentar el trabajo cooperativo, el intercambio de ideas, la reflexión crítica y la autonomía del sujeto, respetando su diversidad y su singularidad.

2.2.1.4. Principales agentes de la socialización.

Para Vargas (2018), estos agentes son los que actúan como mecanismos de intervención educativa entre sus funciones esta, ofrecer normas para regular, generar estímulos educativos, la conducta social.

La familia: En la infancia y en la edad escolar, la familia y la escuela son respectivamente dominantes. La familia es el primer grupo social en el que el niño recibe una serie de influencias decisivas que pueden conducir o no al desarrollo normal de la socialización. La socialización. Es el grupo de referencia en el que el individuo puede tener sus primeras experiencias sociales.

La familia es el primer contexto social en el que se educa al niño, ya que, a través de la implicación dinámica de cada uno de sus miembros, el niño se integrará en el entorno social en el que vive y aprenderá el lenguaje, la cultura, el comportamiento y los principios éticos. Este proceso, que es la actividad educativa más importante que realiza la familia durante los primeros años de su desarrollo, permitirá que el niño aprenda a caminar, a manejar objetos, los valores que definen la convivencia, las costumbres sociales, el lenguaje de la sociedad, etc. De este modo, a través de su relación con la familia y el entorno en el que vive, el niño recibirá todas las experiencias socioculturales de su grupo social, que contribuirán a su educación y condicionarán su desarrollo. De este modo, se fortalecerán diversos aspectos psicológicos y emocionales, como la autoestima, la confianza en sí mismo, la inteligencia emocional, etc.

Escuela: La escuela es una institución de socialización, que proporciona relaciones y experiencias diferentes y complementarias a los demás entornos; su principal objetivo en este ámbito es desarrollar en el niño una persona capaz de relacionarse positivamente con los demás. Los otros entornos sociales están orientados a la autonomía en las relaciones de actividad, en la satisfacción de necesidades y resolución de conflictos, en la adecuación del

comportamiento a las normas establecidas, en la relación con distintos tipos de personas de diferentes edades y procedencias sociales, y en el desarrollo de formas de participación social. Según Beltrán (2020), el profesor tiene un papel importante, ya que se considera la persona que facilita el desarrollo de la estructura mental del alumno, para que éste sea capaz de construir procesos de aprendizaje más complejos. Destaca y valora la importancia de la interacción entre iguales en el aprendizaje; los alumnos aprenden más eficazmente cuando lo hacen de forma cooperativa.

La escuela y la familia se consideran las fuentes primarias de socialización, donde se sientan las primeras bases del comportamiento y las formas de ser según los paradigmas que se han desarrollado en cada sociedad y cultura. Se forman distintos tipos de conocimientos y se aplican distintos tipos de valores. En ellos, la persona aprende a interactuar y a vivir en sociedad, a desarrollar comportamientos modulares y de ahí su importancia. En este sentido, lo que es el comportamiento escolar se rige por ciertas normas por las que se puede determinar la base de la enseñanza y las diferentes etapas de los contenidos y modos de funcionamiento de la vida (por entender cómo tratar un tema público), mientras que la educación familiar, por el contrario, se esconde en lo más profundo de la discreción de los padres o de quienes cumplen el papel de intermediarios que los educan.

Personas de la comunidad: Están cercanas al entorno del niño y le brindan una variedad de experiencias que le permiten conocer la sociedad en la que vive y en la que se desarrolla como una persona única e incomparable. Cuando un niño interactúa con otras personas, especialmente con otros niños y niñas, muestra lo que su familia le enseñó previamente (normas, valores, actitudes propias de la situación en la que crece). Las nuevas relaciones que desarrollen en su entorno favorecerán sin duda su desarrollo social, esto permite que el niño crezca en un entorno social, cultural y económico más armonioso con otros miembros ajenos a la familia.

Los estudiantes socializan construyendo relaciones con los demás, creando una serie de conexiones que les permiten internalizar las reglas y valores de su cultura; la socialización inicial ocurre dentro de la familia, lo que tiene un impacto importante en el desarrollo de habilidades interpersonales y es crucial para el desarrollo y la construcción de la confianza de los niños en su entorno cultural. Además, los niños aprenden comportamientos y actitudes dentro de sus entornos familiares y comunitarios, crecen juntos y luego pasan a formar parte de la comunidad educativa, donde amplían sus habilidades de interacción social, en el segundo paso, el vínculo se mantiene, estabiliza y profundiza.

2.2.1.5. Estrategias para mejorar la socialización en niños de inicial.

El juego: Franco (2021), indica que cuando se utiliza un juego en el contexto de la enseñanza de contenidos de aprendizaje específicos, los profesores saben que el juego contiene el contenido implícito que quieren enseñar y es la razón para elegir el juego. Para los niños y niñas en educación infantil promueven la ayuda mutua, fomentan las habilidades comunicativas, fomentan la empatía y las buenas relaciones sociales, y alientan a todos los niños y niñas a vivir en un ambiente de libertad, espontaneidad y sin estrés. Es importante porque permite disfrutar de lo que tener, estar con sus compañeros de clase.

Este juego debe ser utilizado y fomentado frecuentemente por los docentes en el aula, especialmente en los niveles iniciales, ya que favorece el desarrollo integral de niños y niñas y ayuda a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, además, proporciona conocimientos y experiencias educativas para organizar y aplicar estrategias y actividades y promover el aprendizaje social, cognitivo y emocional en un entorno donde prevalecen y respetan los diferentes ritmos, respondiendo a las necesidades e intereses de las niñas. Indudablemente las actividades lúdicas ayudan en su socialización de los niños y niñas a ganar sensación de seguridad y confianza y a integrarse en el grupo, de esta forma, desarrollan relaciones empáticas y participan activamente en las distintas actividades de ocio que se ofrecen.

Danza: Para que la danza tenga valor educativo, los maestros deben enseñarla a los niños en un entorno escolar, debido a que la danza es una forma de expresión y comunicación artística, las personas la utilizan para expresar sus emociones, sentimientos, pensamientos, imágenes, estados de ánimo, para entretenerse a través de movimientos corporales, para divertirse, para sentir emociones placenteras.

Según Gómez (2013), la danza como estrategia educativa consiste en reflejar la amplia gama de descubrimientos, imaginaciones, alegrías y conocimientos que niños y niñas pueden experimentar a través de diversas actividades musicales a lo largo de su vida diaria. Las estrategias de expresión artística fortalecen las capacidades naturales de niños y niñas y mejoran sus conocimientos de danza, sin perder de vista que la alegría, el disfrute y la vivencia son la esencia y elementos fundamentales de las actividades educativas en la educación musical actual.

Canciones: Para Montero (2019), las canciones infantiles promueven la participación activa de los niños, la interacción con el entorno, promoviendo así la socialización en el entorno debido a que son actividades diversidades donde ayuda también

la expresividad, concentración, además enriquecen el vocabulario infantil y mejoran el lenguaje, promueve el desarrollo y crecimiento de los niños. A esta edad absorben e imitan todo lo que se les enseña, el proceso de aprendizaje se estimula a medida que los estudiantes aprenden a través de canciones. Las canciones infantiles pueden ayudar a los niños a aprender sobre diferentes temas, palabras, números, contar, nombrar animales, diferenciar colores, memorizar, reconocer partes del cuerpo, señalar con coreografías sencillas, seguir ritmos, etc. Cantar canciones en grupo también permite a los niños interactuar con otros niños y cantar con los adultos que participan en esta actividad con los niños. Junto con los cuentos de hadas, las canciones infantiles son una gran herramienta para promover el desarrollo de los niños.

Dramatización: La dramatización es muy importante para la educación temprana, en esta etapa, el niño es experto en demostrar juegos simbólicos y personificar a través del juego la situación real de su propia existencia y los diferentes roles que asume en ella.

Según Zarzar (2019), la dramatización es una gran fuente de socialización y fomenta la expresión explorando diferentes realidades a través del diálogo real o imaginario, los niños expresan todo lo que saben a través de expresiones faciales y gestos, e intentan explicar hechos nuevos, lo que se desarrolla de forma natural. Por otro lado, Garrido (2019), sostiene que la dramatización es una herramienta pedagógica encaminada a promover y mejorar la expresión oral de los participantes, por lo que se utiliza a través de juegos y experimentos, esencialmente para proporcionar y desarrollar la expresión. En este contexto, la dramatización como estrategia incentiva a los niños a socializar de forma divertida y dinámica, y sobre todo incentiva a los niños a ampliar sus conocimientos.

Considerando la teoría “Sociocultural” de Vygotsky (1972), la cual se centra específicamente en las relaciones interpersonales, el autor pone gran énfasis en las condiciones culturales de aprendizaje e interacción con otros individuos. El aprendizaje es el resultado de la interacción social, es a través de la interacción que los niños pueden desarrollar estas relaciones sociales desde una edad temprana. Sin embargo, crecen a medida que mejora la relación entre el sujeto que aprende y el grupo social con el que interactúa, por lo que la sociedad adulta debe brindar todas las oportunidades para una socialización adecuada.

2.2.2. Juegos cooperativos en niños de 5 años

2.2.2.1. Definición e importancia. Tomando como referencia a Garaigordobil (2015), dice que los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes dan y

reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la confianza y la cohesión mutua y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Ante esta afirmación el término cooperar apunta hacia la búsqueda común en nuevas formas de aprendizaje y enseñanza durante el recinto estudiantil, con el fin de una integración, a diferencia del nivel primario y en algunos casos en el nivel inicial donde aún se suelen suscitar casos en donde algunas planificaciones se redactan prácticas competitivas con la creencia ambigua de que eso incentiva al alumno a destacar, con el cual solo ocasionan un entorno conflictivo, exclusivo, con poco sentido de pertenencia, ocasionando que el niño o niña se sienta motivado por el beneficio propio.

Según Omeñaca (2020), menciona que los juegos cooperativos desde un enfoque inicial son actividades lúdicas cooperativas que demandan de jugadores con un aspecto de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora en la consecución de un fin común. Como todo juego practicado tiene una meta o un objetivo, este tipo de juegos no son la excepción, en estas actividades no existe la necesidad de eliminar a los participantes, sino de su permanencia para lograr interacción, diversión, y aprendizaje. Generando así un ambiente donde el apoyo mutuo, la cooperación y la comunicación tenga mayor importancia para lograr el propósito del juego, mientras exista un disfrute de la experiencia de jugar.

Hoy en día escuchar la palabra “juego cooperativo” de inmediato se piensa en todas las posibilidades de disfrutar, interactuar, divertirnos, expresarnos libremente. Jiménez (2018), expresa que “el juego, al igual que el deseo, el gozo, o cualquier otra emoción, es un producto mental del cerebro humano”, indudablemente, los beneficios que produce el juego van más allá de una sensación superficial pues, el cerebro conlleva a conexiones sinápticas, que producen procesos cognitivos, psicomotrices y que estos hagan que el niño pueda construir o resolver incógnitas de manera autónoma, liberadora y espontánea durante el juego, promoviendo en este, características atractivas para estimular el cerebro y promover en el infante su involucración en las actividades.

En su teoría Karl Groos (1969), denominada “Teoría del ejercicio preparatorio”, manifiesta que el juego es un medio por el cual se puede preparar al niño para el fortalecimiento de capacidades que le ayuden a desempeñar actividades en un futuro en la sociedad, indicando además que mientras uno juega adquiere conocimientos y aptitudes que luego serán necesarias para afrontar situaciones en las cuales se pondrán a prueba nuestras habilidades. Por consiguiente, esta teoría afianza los beneficios que pueden producir los juegos cooperativos en bien de los niños, al ser una herramienta importante en el desarrollo

de la interacción social de los niños y más aún si estos son enfocados en un juego que los prepare pensando en su pleno desarrollo con su ambiente y a la vez en su supervivencia y adaptabilidad, como lo afirma Groos.

Como afirma Soler (2019) el juego es un ejercicio recreativo que promueve comportamientos. Así que por medio de esta acción de jugar se puede modificar una sociedad, haciéndola más humana, cooperativa y pacífica. Debemos recordar que el juego puede llevarnos en diferentes direcciones y comprender el contexto en que vivimos y el que nos rodea, por consecuencia Groos nos hace entender que el juego nos dispone a encaminar a una sociedad orientada al trabajo cooperativo, esto se podría convertir en un valioso recurso pedagógico orientado en la mejora de valores y actitudes de las relaciones interpersonales, la solidaridad y la búsqueda de objetivos comunes reduciendo la negatividad de actos que hoy en día se comenten en nuestra sociedad.

2.2.2.2. Dimensiones de los juegos cooperativos. Para determinar las dimensiones de los juegos cooperativos se han planteado tres perspectivas, en base a la transformación que han influido en la adecuada ejecución de los juegos cooperativos con el propósito de fomentar la socialización. Cada transformación se clasifica en tres ámbitos personal, colectiva y social; y todas estas transformaciones en los juegos cooperativos se enfoca en valores sociales, como el bienestar integral, el respeto hacia las normas establecidas, la inclusión social, la concientización sobre los valores, la participación inclusiva, la cooperación y apoyo, los cuales contribuyen a transformar una sociedad (Muradep, 2017, p.87). seguidamente detallamos las dimensiones consideradas en esta categoría.

- **Transformación personal:** Permite el desarrollo integral de los estudiantes como personas autónomas que desarrollan su potencial, y como miembros conscientes y activos de la sociedad desde las primeras etapas de desarrollo (Muradep, 2017). La transformación personal es un proceso de la formación que se lleva a cabo mediante actividades encaminadas a lograr un desarrollo infantil e incluye el desarrollo de los movimientos, como la formación de hábitos culturales, aspectos vitales para garantizar la formación.

- **Transformación colectiva:** Permite la participación de los niños en las actividades físicas que le permite relacionarse, utilizando sus destrezas motrices cognitivas para jugar con otros, resolver problemas, proponer ideas o plantear estrategias en el juego. De igual manera, promueve la incorporación y respeto de las normas, así como la solidaridad en los juegos y actividades. La transformación colectiva es una capacidad que se orienta a

la participación de los niños en juegos y actividades sintiendo seguridad y confianza. De igual manera, supone que los niños, progresivamente y de acuerdo con su madurez, incorporen algunas reglas del juego a partir de la conquista de destrezas y habilidades de movimiento, así como de la capacidad de regulación de sus deseos y emociones.

- **Transformación social:** Implica que el estudiante construya relaciones sociales desde la condición que tenemos como sujeto de derecho y desde el cumplimiento de nuestros deberes ciudadanos (Muradep, 201). La transformación social permite a las personas manejar conflictos de manera constructiva y a comprometerse, partiendo de la reflexión sobre principios democráticos con acuerdos y normas que permitan el bienestar de la sociedad permitirá establecer relaciones de respeto, solidaridad y equidad que promueven el diálogo intercultural.

2.2.2.3. Estructura para desarrollar los juegos cooperativos. Para llevar a cabo la ejecución de los juegos cooperativos se tuvo en cuenta el área de Psicomotriz, esta área constituye al desarrollo de las capacidades motoras, la expresión y creatividad del cuerpo, lo que promueve en los niños el interés por las actividades de movimiento. Teniendo en cuenta al MINEDU (2018) afirma que “el área psicomotriz tiene por propósito desarrollar diferentes habilidades en el espacio cinético buscando mejorar y facilitar a los niños y las niñas habilidades que les permita actuar de forma independiente a través de sus habilidades motoras” (p. 93).

Una propuesta muy aceptada en el campo de la psicomotricidad concerniente a los procesos didácticos que constituyen el área psicomotriz es la de Aucouturier (1985) en la cual plantea una secuencia didáctica que ayude a desarrollar los propósitos de aprendizajes de los niños y niñas de 3 a 5 años de edad y que a continuación se describen los diferentes momentos que ocurren en cada fase.

Asamblea: De acuerdo con García y Moya (1994), el saludo es el comienzo de una relación, se expresa mediante gestos, formación de palabras, emociones y manifestando ser una práctica social. Analizar el efecto del saludo en la enseñanza es probablemente recordar el dicho: "las primeras impresiones cuentan", es determinante que se dedique tanta energía a esos primeros momentos, porque va a depender de ello el éxito o fracaso de una actividad de aprendizaje. Es considerable el impacto que esta perspectiva tiene en nuestros estudiantes puesto que los saludos son muy importantes para establecer el estado de ánimo de toda persona, aún más en niños en edad pre escolar para luego pasar al momento de hacer recordar las reglas y tener una conversación rápida sobre lo que quieren jugar.

Expresividad Motriz: Desde el punto de vista de Aucouturier y Mendel (1985),

considera que el desarrollo motriz, es la forma en que cada uno tiene para manifestar el placer de ser él mismo, de construirse de una manera autónoma y de manifestar el placer de descubrir y de conocer el mundo que le rodea. Es a partir del momento de la expresión motriz que se da inicio al placer del juego donde se permite a los niños tener diversas posibilidades de imaginar y crear situaciones, en donde se busca desarrollar, detectar y atender problemas a nivel individual y grupal. En este momento, frente a cada propuesta y creaciones imaginarias del niño, el adulto cercano a él se debe de mantener alejado, de manera que respete la imaginación del niño y se asegure que el niño explore los distintos espacios sensoriomotores y de representación simbólica.

Relajación: Como señala Aucouturier et al. (1985), mencionan que es el lapso de tiempo después del movimiento que sirve como una transición entre el momento de la expresión cinestésica y el momento de la representación gráfico plástica. En este momento se conectan con sus emociones a través de la narración, la entonación de canciones o la formulación de preguntas respecto a sus ideas y sentimientos surgidos durante la actividad.

Expresión gráfico plástica: Según Aucouturier y Mendel (2007), propone que la expresividad gráfico plástica, se desarrolla a través de las actividades de construcción y dibujo para que los niños potencien el desarrollo de su creatividad, expresen sus emociones y puedan lograr el manejo de las estructuras cognitivas, emocionales y motrices.

En este proceso se debe de respetar las siguientes condiciones: el rol del docente se debe de centrar en el acompañamiento y en el respeto del proceso de trabajo de manera grupal e individual, asimismo, debe permitir que los niños por motivación propia se dirijan al espacio de su preferencia y promover que el niño asuma roles a través de su interacción con los materiales. La representación se realiza a través de construcciones con bloque de madera, dibujo, juego lógico, etc., cada uno de estos elementos le permite al niño expresar y representar sus emociones. Es importante mencionar que en este momento de la sesión es donde se obtiene las evidencias concretas de las evoluciones de los niños de acuerdo a sus edades y características.

2.2.2.4. Características de los juegos cooperativos. De acuerdo con Betancur (2010), plantea que la eliminación de un participante promueve el rechazo y la poca valoración. Por tal motivo el juego debe perseguir la inclusión principalmente. Siendo la inclusión una de las características propias del juego cooperativo, donde cada participante tiene funciones o roles, los cuales le permiten alcanzar objetivos en común, teniendo en cuenta también que además de la inclusión se trabaja de la mano con una buena organización en la estructura del grupo liderado por quien ayude y promueva en su grupo la confianza

mutua y propia. Con características así se puede lograr que la unificación sea más sostenible y coordinada.

Rojas (2004), considera que el juego cooperativo surge de la creatividad e imaginación de los niños, dando a entender que estas características son propias de este tipo de juegos y alternativas valiosas para el desenvolvimiento corporal, oral, artístico en el desarrollo de los juegos, cuyas acciones promueven que el infante pueda socializar con quienes le rodean y a la vez también fomentando en su entorno la confianza y el respeto a las ideas y sentimientos diferentes forjando amistades y rompiendo barreras de desunión y timidez. En consecuencia, la imaginación permite diseñar ideas que ayuden a impulsar la interacción y la creatividad nos posibilita crear los instrumentos que refuercen nuestro propósito de mejorar la socialización.

Teniendo en cuenta a la UNESCO (1980), considera al juego cooperativo como una actividad que la diferencia de otras prácticas humanas, y establece algunas características: el juego se realiza en espacios y tiempo acordados previamente, el juego es una actividad incierta, donde no se puede prever su resultado, es convencional, ello se da en el juego reglado o colectivo, donde previamente tiene que haber un acuerdo colectivo entre los participantes, quienes diseñan el juego, determinan su orden, sus limitaciones y reglas que conlleven a su mejor desarrollo, en este tipo de juegos los niños trasladan sus su imaginación al mundo real, donde va a tener la oportunidad de lograr satisfacciones que en la vida real no tiene, también es expresivo, en el cual se deja fluir sentimientos, ideas, propuestas, etc., y sobre todo socializador, siendo ésta la principal característica del juego ya que el niño pasa del juego individual al colectivo, donde va a tener la oportunidad de interactuar con sus pares, adultos y a la vez vivenciar experiencias sociales.

Citando a Granado y Garayo (2015), afirman que los juegos cooperativos se caracterizan por: tomar en consideración las habilidades y capacidades de todos los participantes, son juegos que promueven la inclusión, democrático, el respeto entre los participantes para el desarrollo del juego, si alguien se equivoca, en este tipo de juegos es considerado parte normal del desarrollo y aprendizaje, evitando sanciones o eliminaciones como es en el caso de otros juegos, promueven situaciones de solidaridad y cooperación, nadie pierde en este tipo de juego todos son ganadores, por lo tanto no permite que surjan situaciones conflictivas o de agresión.

Al respecto, Otálvaro (2011), destaca algunas características sobre el juego cooperativo específicamente en aquellos juegos que promueven el desarrollo social, se pueden indicar las siguientes: tiene un enfoque dirigido a las necesidades, intereses y

situaciones en las que los niños presentan carencias o también mayor atracción, es una actividad recreacional respetuosa entre compañeros, a sus opiniones y propuestas, aunque no las comparta, establece una buena relación interpersonal entre los alumnos, basada en los valores que intenta enseñar, el respeto, la tolerancia, la empatía, la convivencia solidaria, etc., incita a que los niños modifiquen conocimientos, creencias, actitudes y comportamientos.

2.2.2.5. La influencia de la perspectiva moral en los juegos cooperativos. Los primeros juegos de los niños con sus compañeros sientan las bases del desarrollo de la cooperación y con ello el respeto mutuo que todos aportan al grupo y que recibe de él. A través de estas actividades cooperativas el niño pasa del realismo, al relativismo moral, para un niño las reglas son sagradas en su realidad, siendo aceptadas como reglamentos del grupo, por el bien común. De acuerdo con Herhs (1984), sustenta que, en esta etapa, el niño posee un gran sentido de solidaridad grupal, por ende, la madurez moral no la consigue el niño sino es en relación con los otros.

Desde el criterio propio, es evidente que interactuar con las personas que nos rodean es de gran importancia en el desarrollo moral, además se ha demostrado que los niños que participan más en actividades sociales destacan de entre sus compañeros y en cuanto a liderazgo, dichos niños poseen una mayor madurez en sus propios juicios morales. Constatando que por medio del juego cooperativo de mano al promover un comportamiento moral, propiciado durante la ejecución de la actividad con explicaciones racionales con el propósito de que controlen sus conductas por el bien de los demás, aceptan mejor las restricciones de sus mayores y este modo de actuar influirá en los demás, es así que la racionalización de la disciplina en los juegos cooperativos potencia el autocontrol de niño y convierte a éste en un transmisor de respeto hacia las normas.

La convivencia entre alumnos requiere de un ambiente de confianza, aceptación, respeto mutuo, equidad, el escuchar y ser escuchados, habilidades que se pueden introducir en un juego y de tal manera se irán construyendo bases sólidas de moralidad en la socialización. Estimulación cognitiva y estimulación social son los factores ambientales implicados en el desarrollo moral. La estimulación cognitiva es un factor necesario, aunque no suficiente, para explicar el desarrollo moral. La estimulación social se da “a partir de la interacción social y de la toma de decisión moral, del diálogo moral y de la interacción moral” (Kohlberg, 1992: 209).

Como afirma Lawrence Kohlberg (1992), en su teoría del “Desarrollo Moral”, sustenta que la moralidad de una persona surge en la manera en cómo se relaciona con otros,

en comprender sus actitudes, tomar conciencia de sus sentimientos, ponerse en el lugar del otro, en consecuencia cuanto mayor sea la involucración en un grupo o institución social, más posibilidades de adoptar las características sociales de los otros; como resultado de lo planteado se tomó en cuenta dicha investigación para su incorporación como aporte invaluable en las estrategias de los juegos cooperativos, con el objetivo que estos sean fundamentados en un desarrollo moral para que resalte una sana socialización.

2.3. Sistema de categorías y subcategorías

2.3.1. Definición conceptual

- **Juegos cooperativos.** Almeida (2004), señala que los juegos cooperativos son un conjunto de experiencias lúdicas que nos ayudan a compartir y valorar las relaciones que tenemos con nosotros mismos y con los demás. Este tipo de juego tiene como objetivo eliminar la agresión, profundizar en uno mismo y en sus emociones, desarrollar emociones, enseñar alegría, humildad, empatía, creatividad, confianza en uno mismo y en los demás, mejorar las habilidades interpersonales básicas. La promoción de diversas situaciones del juego requiere cooperación, comunicación y solidaridad entre todos los participantes de estas actividades.

Socialización. García (2006), define la socialización como un proceso interactivo en el que el contenido cultural se transmite de generación en generación y adquiere conformidad con normas, costumbres, creencias, valores y la capacidad de actuar de acuerdo con las expectativas. Por tanto, este proceso de socialización se desarrolla a lo largo de la vida de una persona, y su sociedad es la encargada de proporcionarle las herramientas para sobrevivir. Estas necesidades son cubiertas inicialmente por la familia, donde son los primeros agentes de socialización, pero esto también se aplica porque, dependiendo del tipo de sociedad, el comportamiento a seguir se forma según el modelo que sigue el individuo en esa sociedad.

2.3.2. Definición operacional

- **Juegos cooperativos:** Para el desarrollo de la socialización en los niños, se diseñó y aplicó 20 sesiones de aprendizaje, fueron un total de 28 niños de 5 años, estas actividades consistieron en juegos cooperativos que fomentaron el trabajo en equipo ayudando a mejorar las relaciones interpersonales, para ello se tomó en cuenta las áreas de psicomotriz, personal social con sus respectivos procesos didácticos.

- **Socialización:** Es indispensable para mantener relaciones saludables con el entorno, sin embargo, es la problemática que presentaron los alumnos de 5 años, es por ello que como estrategia se aplicó los juegos cooperativos, y se observó mejoras significativas

después de su aplicación ayudando así en la socialización de los niños.

Tabla 1

Categorías y sub categorías

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Instrumento
Juegos cooperativos	Transformación personal	<u>Escucha con atención las indicaciones sobre el juego.</u> <u>Realiza el juego siguiendo las reglas establecidas.</u> <u>Muestra respeto y confianza en sí mismo.</u> <u>Valora sus logros durante el juego.</u>	Ficha de observación.
	Transformación Colectiva	<u>Promueve la participación de sus compañeros en el juego.</u> <u>Integra a sus compañeros en el juego.</u> <u>Se muestra comprometido con su grupo durante el juego.</u> <u>Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.</u>	Ficha de observación.
	Transformación social	<u>Explica a los demás como se realiza el juego o la actividad.</u> <u>Regula su carácter ante diversas situaciones presentes en el juego o en otras circunstancias.</u> <u>Se relaciona de manera cordial con los demás.</u>	Ficha de observación.
	Habilidades básicas de interacción social.	<u>Pide ayuda y ayuda a otros niños y niñas en distintas ocasiones.</u> <u>Expresa espontáneamente sus emociones a sus compañeros y docente del aula.</u> <u>Es capaz de ayudar y pedir ayuda a sus compañeros de aula.</u> <u>Inicia conversaciones de manera respetuosa con sus compañeros.</u> <u>Comunica sus ideas de manera autónoma.</u>	Ficha de observación.
Socialización	Habilidades para hacer amigos(as).	<u>Muestra disposición para trabajar en equipo.</u> <u>Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos.</u> <u>Se relaciona positivamente con sus compañeros.</u> <u>Comparte los materiales durante las actividades.</u>	Ficha de observación.

Habilidades para afrontar y resolver problemas.	Busca posibles soluciones frente a diversos problemas presentados en el aula.
	Identifica situaciones problemáticas durante las actividades y lo comunica.
	Respeto las opiniones de sus compañeros durante las actividades.
	Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades.

Capítulo III. Metodología

3.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación

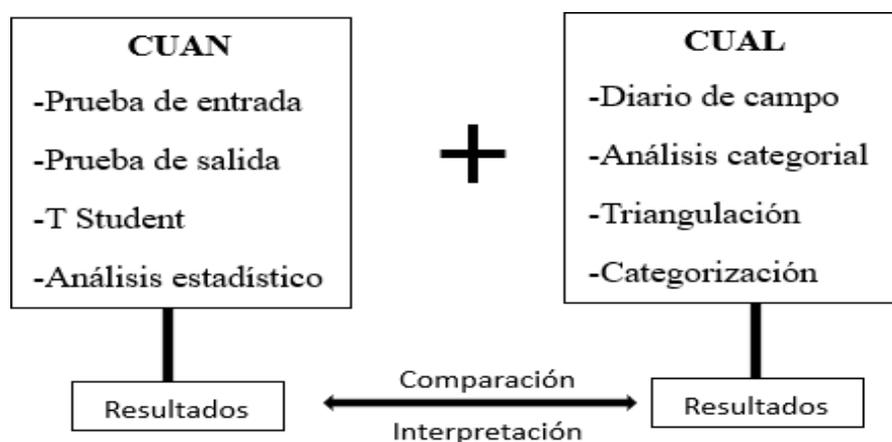
Esta investigación es de enfoque mixto, puesto que se ajusta al enfoque cualitativo y cuantitativo, este tipo de indagación se ocupa de la realidad subjetiva, dinámica e integrada por una diversidad de contextos Hernández et al. (2016).

Para Murillo (2008), la investigación aplicada se denomina “investigación práctica o empírica” y se caracteriza porque busca la aplicación o uso del conocimiento adquirido y al mismo tiempo adquiere otros conocimientos luego de la práctica basada en la investigación implementado y sistematizado.

Además, se fundamenta en el diseño de triangulación concurrente debido a la aplicación de un pre test y pos test, y luego comparar la diferencia entre ambos resultados. Recogiendo información tanto cuantitativa como cualitativa antes y después de la aplicación de la estrategia, para luego confrontarla con la información obtenida en los diarios de campo.

Tabla 2

Diseño de triangulación Concurrente (DITRIAC)



Nota. Diseño obtenido de Hernández et al. (2014, p.557).

El diseño de triangulación concurrente es producto del proceso en espiral que consiste en cuatro etapas (planificación, acción, observación, reflexión) y el diseño preexperimental.

También, según MINEDU (2010), se ha considerado la investigación-acción, esta se aprecia como espiral en desarrollo que se amplía y profundiza a medida que se avanza en el proceso de construcción de la actividad y la reflexión investigativa. Así, se identifica cuatro grandes etapas:

a) Planificación, la investigación acción sigue un curso preciso y organizado, el cual empieza con la realización de un diagnóstico, por medio del cual se identifica el problema, para luego proponer las potenciales soluciones teniendo en cuenta el ámbito de la situación problemática y las características de los beneficiarios. Todo parte con la identificación de la dificultad central a través de la evaluación, dando lugar al proceso de planificación, en el cual se plantea el proceso de ejecución de la investigación. Éste último da inicio con el planteamiento del problema, el que ha originado el trabajo de investigación. Luego, se definen los objetivos generales y específicos, los cuales serán la guía para todas las actividades que se planificarán.

b) Ejecución, las acciones del plan se ejecutan con sentido deliberado y controlado. Detallar las hipótesis de acción antes de ejecutar cualquier acción planificada, de modo que el investigador pueda predecir los posibles resultados después de aplicar un conjunto de estrategias. Una vez establecida las hipótesis, se desarrolla un plan de acción que detalla las principales tareas de investigación, los resultados esperados y los recursos a utilizar para un desarrollo eficaz de las actividades planificadas.

c) Observación, se asume la observación de la acción con el fin de reunir evidencias que ayuden a evaluarla. El resultado de la acción debe ser presenciado y registrado, el propósito de esta sección es crear un plan de acción que obtenga la información requerida examinando el diseño y la implementación de los instrumentos de recolección de datos. Al recolectar la información, es necesario que se valore la participación de los beneficiarios en el desarrollo de las actividades del plan de acción.

d) Reflexión, se pasa a la reflexión sobre la acción registrada durante el momento de la observación y desarrollada por la discusión con los participantes y otros agentes educativos. Surge una nueva situación que potencialmente requiere la creación de una nueva fase para la mejora continua, es un proceso de reflexión crítica y reconocimiento de las experiencias aprendidas.

Por otro lado, se usó el diseño pre-experimental el cual se realizó a través de la aplicación de O1 que es la aplicación de la prueba de entrada por la X que es la estrategia aplicada y la O2 que consiste en la prueba de salida.

3.2. Métodos

3.2.1. Interpretación hermenéutica

Según Sánchez (2014), se puede decir que en el proceso de la investigación científica es necesario realizar un proceso sistemático en algunas acciones para acceder a la observación e interpretación del contexto de investigación. A partir de este momento se podrá comprender la esencia pura y esencial de la hermenéutica, es decir, captar el verdadero significado a través de diversos medios de verificación, como ver, leer, oír, sentir, etc. Este método me permitió abordar de manera profunda los aportes de autores y teóricos que contribuyeron a mi investigación, entendiendo mejor sus propósitos e investigaciones, influyendo en mi inspiración en el momento de redactar la presente investigación.

3.2.2. Método observacional

Para García (2010), el objetivo principal de la observación es verificar el fenómeno actual, prevenir y eliminar errores de observación que puedan cambiar la percepción del fenómeno o su correcta representación. En este sentido, el observador se diferencia de un testigo común porque no intenta hacer un diagnóstico y muchos hechos pasan desapercibidos. La presente táctica fue aplicada en todo momento durante la duración de mi investigación, permitiéndome ver el panorama al que me iba a confrontar, favoreciendo en mí los aspectos de conocer y analizar los comportamientos de mis alumnos en torno al desarrollo de su socialización.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1. Ficha de observación

Según Hernández, et. al (2014), la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o de la conducta manifiesta, la cual puede utilizarse en muy diversas circunstancias. Con los métodos o técnicas de observación el investigador participa mirando, registrando y analizando los hechos de interés. Esta técnica se utilizó para registrar el nivel de socialización en el que se encontraban los niños de 5 años, a través de la observación se pudo detectar los aspectos a mejorar en cuanto al problema presentado; en alusión a la ficha utilizada se tuvo en cuenta los datos de cada estudiante y observaciones respecto a comportamientos que son importantes plasmar en cuento a la problemática abordada, constituida por las tres sub dimensiones de la socialización y cada una de estas conformado por cuatro ítems, siendo 12 en total.

3.3.2. *Diario de campo*

Para Ferrer (2010), el diario de campo es una herramienta que usan los investigadores para anotar hechos que sean fáciles de interpretar; en este sentido, un diario de campo es un instrumento que permite sistematizar experiencias para luego analizar los resultados. Se utilizó después de cada sesión de aprendizaje para constatar el desenvolviendo de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades realizadas, permitiendo ver sus logros, dificultades y que se puede hacer para mejorar ciertas circunstancias o complicaciones, este instrumento fue de gran ayuda porque al ser redactado después de cada clase se podía observar los avances que se tenía.

3.3.3. *Lista de cotejo*

Según el MINEDU (2018), es una herramienta desarrollada a partir de criterios e indicadores preestablecidos para orientar la observación a realizar. Permite un mayor control de la evaluación y es útil para evaluar primero los conocimientos procedimentales y revisar después los conocimientos conceptuales y las actitudes.

3.3.4. *Escala de valoración*

Según Ibáñez (2011), las escalas de valoración le ayudan a evaluar el desempeño de una tarea, procedimiento o entorno en particular, estas escalas de evaluación permiten medir, mediante una evaluación cualitativa, el grado de adquisición de conocimientos, habilidades y capacidades de los estudiantes, y su actitud hacia el trabajo colectivo o individual. Se aplicó al finalizar cada actividad para evaluar el rendimiento de los alumnos durante los juegos cooperativos, esto ayudó a determinar el proceso de la socialización en los niños mediante la realización de la estrategia.

3.3.5. *Validez con la prueba binomial*

Validez: La validez se refiere a la precisión con la que se mide un concepto, por ejemplo, en la investigación cuantitativa, es como comprobar si las piezas del rompecabezas que has unido realmente forman la imagen que deseas. Si es válido, sabemos que los métodos y técnicas de medición son consistentes y capaces de producir resultados consistentes con la realidad.

Tabla 3
Validez de la prueba de entrada a través de la prueba binomial

ITEMS	JUEZ 1			JUEZ 2			JUEZ 3			BINOMIAL
	Claridad	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Pertinencia	Relevancia	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.019531

Nota: Ficha de validación de expertos.

3.4. Técnicas de análisis e interpretación de datos

3.4.1. Análisis cuantitativo

El análisis cuantitativo se basa en la aplicación de modelos matemáticos o estadísticos para sistematizar los resultados obtenidos en la investigación. Este tipo de investigación es un método estructurado, sistemático y progresivo, responsable de recopilar y analizar la información recopilada a través de diversas fuentes. Monje (2011). Esta respectiva técnica me permitió codificar los resultados obtenidos en consecuencia a la aplicación de la prueba de entrada y salida de mi investigación, facilitando recopilar, analizar y determinar los resultados.

3.4.2. Análisis cualitativo

Según Monje (2011), es una técnica importante para una comprensión profunda y matizada de diversos temas de investigación. A diferencia de los métodos cuantitativos, este enfoque se centra en la interpretación de datos cualitativos, como entrevistas y documentos, para descubrir patrones y significados ocultos. El análisis cualitativo es un proceso dinámico y creativo, basado fundamentalmente en la experiencia directa del investigador en el escenario de la investigación, por tanto, esta fase no se puede delegar. En efecto esta técnica me ayudó a seleccionar y redactar lo más pertinente para el estudio de mi indagación, siendo empleada en la obtención, preparación, organización, clasificación y análisis de la información que

se redacta en el presente trabajo.

3.4.3. Triangulación

Al utilizar diferentes métodos de triangulación, el mismo fenómeno puede analizarse utilizando diferentes enfoques. Generalmente se utilizan diferentes métodos cualitativos, pero se pueden utilizar juntos métodos cuantitativos y cualitativos, algunos autores sostienen que esto hace que el análisis de los datos se vuelva más difícil. Por lo tanto, es comprensible que, al combinar métodos cuantitativos y cualitativos, sea posible captar el panorama general del fenómeno desde varios aspectos, en lugar de la reproducibilidad de los resultados de la observación. Sandoval (2002).

En la presente técnica, se trianguló, las coincidencias, desacuerdos y conclusiones en relación a los subdimensiones de la presente investigación, mediante los siguientes instrumentos: la ficha de observación por la profesora de aula, la ficha de observación de pares y la ficha de autoevaluación.

3.4.4. Categorización

Según Romero (2005), esta es una parte importante del análisis e interpretación de resultados. Este proceso implica identificar regularidades, temas destacados, eventos recurrentes y patrones de pensamiento en los datos obtenidos de los lugares, eventos y personas seleccionados para el estudio, un método fundamental para reducir la cantidad de información recopilada es la clasificación.

3.5. Plan de acción

3.5.1. Matriz del plan de acción

Hipótesis de acción N.º 01: La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades básicas de interacción social en niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022.

Experiencia	Indicadores de resultado	Sesiones/actividades	Indicadores de proceso	Evidencias	Instrumentos de evaluación	Temporalidad
“ Te invito a jugar”	-Muestra disposición para trabajar en equipo pidiendo y haciendo favores en cualquier momento.	Abrazos musicales	-Muestra iniciativa en querer ayudar a los demás. -Interactúa con los demás.	Identifican y colorean una ficha sobre la amistad.	Escala de valoración	Mayo
	-Expresa espontáneamente sus emociones a sus compañeros y docente del aula.	Jugamos para reír	-Muestra disposición para trabajaren equipo.	Dibujo del juego que realizaron.	Escala de valoración	
	-Muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante el juego y trabajo en equipo.	Dibujo con la ayuda de mis amigos	-Inicia conversación es de manera respetuosa con suscompañeros.	Verbalización sobre la actividad ejecutada, donde los niños expresan sus emociones, logros y dificultades.	Escala de valoración	
	- Inicia y mantiene conversaciones de manera respetuosa con sus compañeros.	Comparto la pelota con mis amigos	-Respeto las reglas del juego. -Participa en el juego.	Dibujo sobre el juego realizado.	Escala de valoración	

-Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades.	Juguemos a la ronda con el gato y el ratón.	-Participa en el juego. -Expresa sus ideas ante sus compañeros.	Ficha de trabajo para que los niños dibujen a quienes ayudaron al ratón a escapar.	Escala de valoración
-Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos.				
-Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos.	Juguemos a la ronda con el gato y el ratón.	-Participa en el juego. -Expresa sus ideas ante sus compañeros.	Ficha de trabajo para que los niños dibujen a quienes ayudaron al ratón a escapar.	Escala de valoración
-Muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante los juegos cooperativos.	En grupo dibujo mejor.	-Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.	Exposición del dibujo realizado cooperativamente en sus	
-Propone soluciones y colabora colectivamente durante la ejecución de juegos de cooperación.		-Se preocupa por ayudar a sus compañeros.	papelotes.	Escala de valoración

Junio

Hipótesis de acción N.º 02: La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades para hacer amigos/as en niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022.

Experiencia	Indicadores de resultado	Sesiones/actividades	Indicadores de proceso	Evidencias	Instrumentos de evaluación	Temporalidad
“ Listos para jugar”	-Se relaciona con los adultos de su entorno y muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante los juegos.	Juego y conozco a mis amiguitos.	- Participa en el juego. - Expresa sus ideas ante sus compañeros.	Dibujo de los niños de cómo han jugado.	Escala de valoración	Julio
	-Identifica situaciones problemáticas durante las actividades y lo comunica.	Unidos somos poderosos.	- Se preocupa por ayudar a sus compañeros.	Verbalización sobre la actividad ejecutada, donde los niños expresan sus logros y dificultades.	Escala de valoración	
	-Muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros y docentes del aula durante el desarrollo del juego.	Mi paracaídas grupal.	- Muestra iniciativa en querer ayudar a los demás. - Interactúa con los demás.	Ficha de trabajo donde los niños colorean solo los juegos cooperativos.	Escala de valoración	
	-Respeto las opiniones de sus compañeros durante las	Jugamos pasando el aro.	- Muestra disposición para trabajar en equipo.	Dibujo sobre lo más difícil del juego y expresa cómo logro solucionarlo.	Escala de valoración	

<p>actividades.</p> <p>-Se relaciona positivamente con sus compañeros.</p> <p>-Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades.</p>	Juntos venceremos.	- Inicia conversaciones de manera respetuosa con sus compañeros.	Ficha de trabajo donde los niños colorean solo los juegos cooperativos.	Escala de valoración
<p>-Es capaz de ayudar y pedir ayuda a sus compañeros de aula.</p>	Encadenados.	- Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.	Dibujo sobre lo más difícil del juego y expresa cómo logró solucionarlo.	Escala de valoración
<p>-Comunica sus ideas de manera autónoma.</p> <p>-Expresa espontáneamente sus emociones a sus compañeros y docente del aula.</p> <p>los materiales durante las actividades.</p> <p>-Muestra disposición para trabajar en equipo.</p> <p>-Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos.</p> <p>relaciona positivamente con sus compañeros.</p> <p>- Comparte los materiales durante las actividades.</p>	Mis amigos los pilotos.	- Se preocupa por ayudar a sus compañeros.	Verbalización sobre sus elaboraciones a base de material reciclable.	Escala de valoración

Agosto

Hipótesis de acción N.º 03: La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades para afrontar y resolver problemas en niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022.

Experiencia	Indicadores de resultado	Sesiones/ actividades	Indicadores de proceso	Evidencias	Instrumentos de evaluación	Temporalidad
“ Unidos ganamos”	-Se relaciona con los adultos de su entorno y muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros durante los juegos.	Mi equipo ganador	- Muestra iniciativa en querer ayudar a los demás.	Ficha de trabajo identificando los juegos cooperativos.	Escala de valoración	Setiembre
	-Identifica situaciones problemáticas durante las actividades y lo comunica.	Jugamos a vender y comprar con mis amigos	- Participa en el juego. - Expresa sus ideas ante sus compañeros.	Conversatorio sobre la actividad en el cual los niños describen sus juguetes	Escala de valoración	
	-Muestra disposición para cooperar, ayudar y compartir con todos sus compañeros y docentes del aula durante el desarrollo del juego.	Somos chofercitos amistosos	- Interactúa con los demás.	Verbalización sobre sus elaboraciones a base de material reciclable.	Escala de valoración	
	-Respeto las opiniones de sus compañeros durante las actividades. -Se relaciona positivamente con sus compañeros.	Jugamos y aprendemos entre amigos	- Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.	Dibujo sobre lo más difícil del juego y expresa cómo lo logra solucionarlo.	Escala de valoración	Octubre

<p>-Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades.</p> <p>-Es capaz de ayudar y pedir ayuda a sus compañeros de aula.</p> <p>-Comunica sus ideas de manera autónoma.</p>	<p>Un juego que nos une</p>	<p>- Se preocupa por ayudar a sus compañeros.</p>	<p>Dibujo sobre lo más difícil del juego y expresa cómo logro solucionarlo.</p>	<p>Escala de valoración</p>
<p>-Expresa espontáneamente sus emociones a sus compañeros y docente del aula.</p> <p>-Comparte los materiales durante las actividades.</p> <p>-Muestra disposición para trabajar en equipo.</p> <p>-Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos.</p>	<p>Juego y trabajo con mis amiguitos.</p>	<p>- Muestra disposición para trabajar en equipo.</p>	<p>Realización de mural en grupo.</p>	<p>Escala de valoración</p>

Noviembre

Capítulo IV. Resultados de la investigación

4.1. Descripción de resultados

4.1.1. Objetivo N.º 1

Identificar el nivel de socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022; antes de aplicar los juegos cooperativos.

4.1.1.1. Resultados de la prueba de entrada. En la tabla 4 y en la figura 1, que corresponde a los resultados de la prueba de entrada de los 28 estudiantes de 5 años “Girasoles” de la IE 301, se observa que en la dimensión habilidades básicas de interacción social, el 89 % de los niños están en el nivel de inicio, un 11% en el nivel de proceso y ninguno se ubica en el nivel de logro esperado y logro destacado. En cuanto a la dimensión Habilidades para hacer amigos/as el 89 % de los niños están en el nivel de inicio, un 11% en el nivel de proceso y ninguno se ubica en el nivel de logro esperado y logro destacado. En la dimensión Habilidades para afrontar y resolver problemas el 89 % de los niños están en el nivel de inicio, un 11% en el nivel de proceso y ninguno se ubica en el nivel de logro esperado y logro destacado; entonces en cuanto a la variable socialización se puede observar que el 89 % de los niños están en el nivel de inicio, un 11% en el nivel de proceso y 0% en el nivel de logro esperado, y 0% en el nivel de logro destacado.

Tabla 4

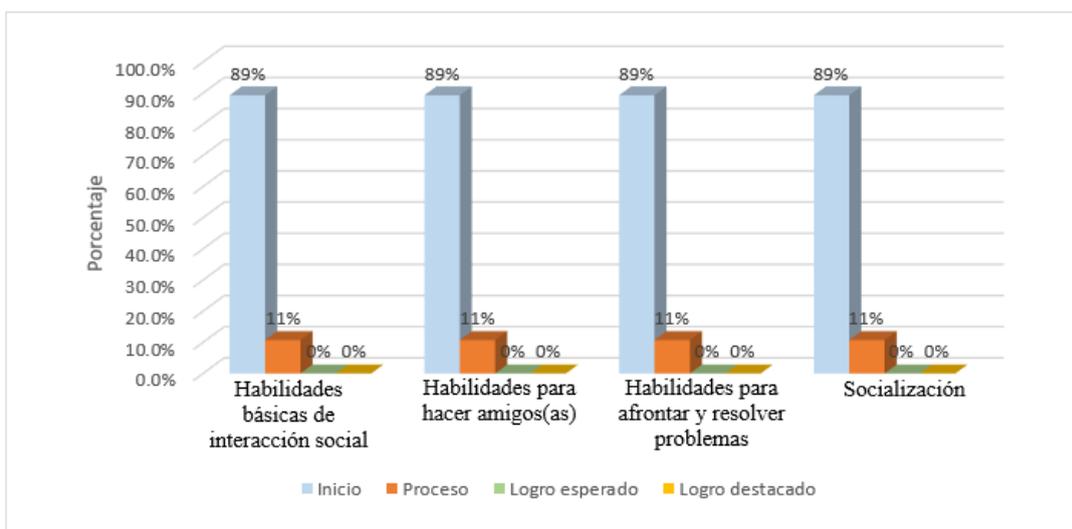
Nivel de socialización en la prueba de entrada, según subcategorías.

Niveles	Subcategorías							
	Habilidades básicas de interacción social		Habilidades para hacer amigos/as		Habilidades para afrontar y resolver problemas		Socialización	
	N.º	%	N.º	%	N.º	%	N.º	%
Inicio	25	89	25	89	25	89	25	89
Proceso	3	11	3	11	3	11	3	11
Logro esperado	0	0	0	0	0	0	0	0
Logro destacado	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	28	100	28	100	28	100	28	100

Nota. Datos de la prueba de entrada.

Figura 1

Nivel de habilidades socioemocionales en la prueba de entrada, según subcategorías.



Nota. Datos de la tabla 4.

4.1.1.2. Resultados del diagnóstico. Al inicio del año ante las dificultades encontradas se trabajaron diversas actividades de aprendizaje diseñadas para el desarrollo de la socialización y así buscar la mejora de las tres dimensiones de estudio (habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, y habilidades para afrontar y resolver problemas). A través de la observación, el registro de datos en el diario de campo, la escala de valoración y lista de cotejo se pudo apreciar las diversas fortalezas y debilidades presentadas y en relación a ello se aplicó las alternativas de mejora.

Fortalezas	Debilidades	Alternativas de mejora
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Algunos niños comienzan a tener interés en conocer a las personas que les rodean en la institución. ➤ Pocos niños realizan y contestan a interrogantes, estimulando así su expresión oral. ➤ Pocos niños realizan trabajo en equipo, aprendiendo así a colaborar, compartir, ayudarse y a cooperar entre sí. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Niños y niñas de distintos contextos culturales. ➤ Discriminación por la forma de vestir, hablar de unos niños hacia otros. ➤ Agrupación por género. ➤ La mayoría de niños(as) muestran timidez y poco interés en querer agruparse con otros para jugar. ➤ La mayoría de niños no hace empleo de normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Para mejorar la socialización en el aula se aplicó veinte sesiones de aprendizaje. ➤ Se seleccionó diversos juegos cooperativos que cumplan con las características de pertinencia y relevancia para la edad de los niños. ➤ En los juegos cooperativos se empleó diversos materiales concretos que ayudaron

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pocos niños buscan generar lazos de amistad. ➤ Pocos niños desarrollan la práctica de valores esenciales tales como el amor, el respeto, la amabilidad, la solidaridad, la empatía, etc. ➤ Algunos niños expresan sus ideas y sentimientos. ➤ Algunos niños buscan asistencia para el desarrollo de las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Existencia de agresividad y no control de emociones. ➤ La mayoría de niños no tiene participación autónoma. ➤ La mayoría de niños no compartía el material de aula. ➤ Niños con habilidades diferentes, lo cual provocaba el conflicto entre compañeros. ➤ El lenguaje de algunos niños no era fluido lo cual provocaba que no logre entender lo que necesitan. ➤ Pocos niños buscan alternativas para solucionar conflictos. ➤ La mayoría de niños muestra indiferencia ante la necesidad de apoyo de sus compañeros. ➤ La mayoría de niños no le gusta trabajar en <u>equipo</u>. 	<ul style="list-style-type: none"> al trabajo en equipo de los niños. ➤ Durante el desarrollo de juegos cooperativos también se fortaleció la socialización a través de otras actividades como murales, dibujos grupales, elaboración de material. ➤ Se planificó diversos conversatorios durante las actividades para ayudar a los niños a una participación autónoma.
---	--	--

4.1.2. Objetivo N°2

Diseñar y aplicar estrategias de juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje para mejorar la socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022.

4.1.2.1. Análisis categorial del diario de campo

A) Subcategoría N.º1: Habilidades básicas de interacción social. En lo referente a esta subcategoría se establecieron cuatro indicadores: “Expresa espontáneamente sus emociones a sus compañeros y docente del aula”, “Es capaz de ayudar y pedir ayuda a sus compañeros de aula”, “Inicia conversaciones de manera respetuosa con sus compañeros”, “Comunica sus ideas de manera autónoma”. Fomentando en los alumnos(as) la iniciativa e interés en socializar con sus pares.

Indicador N.º 01: “Expresa espontáneamente sus emociones a sus compañeros y docentes del aula”. Al inicio de las clases los alumnos y alumnas, mostraban actitudes tímidas, nerviosismo y cohibición en torno a la expresión oral y peor aun cuando trataban de expresar sus emociones, antes de dar a conocer cómo es que se sentían, lo pensaban mucho o simplemente preferían abstenerse de compartir sus sentimientos, puesto que algunos de ellos aún no identificaban correctamente la causa de lo que sentían o el impacto de lo que hacían o decían en torno a sus compañeros(as). Actuaban bajo impulsos sin tener que preocuparse por lo demás sino en la autosatisfacción de lograr o hacer lo que necesitaban.

Con el propósito de mejorar esta sub categoría se empleó juegos en base a la cooperación tales como: juguemos a la ronda con el gato y el ratón y adivina adivinador, sesiones enfocadas en que los niños al final de los juegos nos comenten como se sintieron al jugar, si tuvieron dificultades o que les gusto más, si en vez de ser perseguido el ratón hubiera sido el gato, hubiera sido fácil adivinar sin pistas interrogantes que nos permitían armar un conversatorio y para que los niños(as) expresen sus emociones de manera espontánea a sus compañeros y docente de aula y manifestar su disgusto o aprobación en relación a lo que hacían o decían los demás.

Indicador N.º 02: “Es capaz de ayudar y pedir ayuda a sus compañeros de aula”. Al relacionar este indicador con la realidad que se vivió en el aula, los alumnos al comienzo del año escolar no tenían una eficiente socialización y por tal motivo les era difícil ayudar o pedir ayuda, porque no mostraban comunicación, además había niños que se mostraban agresivos o consentidos que al momento de necesitar algo solían arrebatarse a la fuerza a sus compañeros o simplemente aprovechaban algún descuido para conseguir su objetivo.

Este indicador tuvo mayor relevancia en las sesiones de: en grupo dibujo mejor y comparto la pelota con mis amigos estas actividades promovieron en los niños(as) aportar y pedir ayuda cuando fuese necesario, puesto que los juegos se trataban de que todos tenían que aportar al grupo era importante que los niños se ayuden mutuamente para lograr el propósito, además promover las reglas del juego y complementarlo con las normas del aula ayudaron a que las sesiones tengan un mayor impacto en el logro que quería obtener; poco a poco los niños lograron entender que si no ayudas o te dejas ayudar no vas a poder hacer nada y te va a ser difícil conseguir lo que uno desea.

Indicador N.º 03: “Inicia conversaciones de manera respetuosa con sus compañeros”. Este logro fue muy importante, dado que los niños y niñas se abstenían a comunicarse fluidamente, apenas pronunciaban unas cortas oraciones, debido a la presión o necesidad que tenían, en efecto a la cuarentena y por haber convivido solo con sus padres o familiares, no habían aprendido como interactuar con extraños al vínculo familiar. En ocasiones se referían a ellos por sus características físicas para poder llamar su atención, por ejemplo, decían: “Ey amigo, tú el gordito, blanquito, crespito ¿vamos a jugar futbol?”, en su inocencia pensando que estaban haciendo bien muchos niños empezaban a conocerse de esa manera.

Para evitar sobrenombres, era urgente enseñar a los niños y niñas la manera correcta de presentarse o conocer a alguien sin tener que llamarle por su aspecto físico, es por eso que mediante las sesiones: abrazos musicales y jugamos para reír permitieron que los niños poco a poco se conozcan y se traten respetuosamente y empleen palabras adecuadas al momento de conversar con alguien en donde prime el respeto y la armonía, pues al mostrarse el niño respetuoso hacia su compañero este se sentía confiado y feliz por el buen trato que le daban y la consideración que le tenían dentro del grupo.

Indicador N.º 04: “Comunica sus ideas de manera autónoma en el aula”. Si expresar sus emociones les hacía difícil y les llenaba de temor, mucho más era dar a conocer sus pensamientos, sus ideas, asimismo los niños y niñas en ocasiones para evitar expresarse se solían comunicar con gestos, señas o por intermedio de otras personas, como, por ejemplo: Alexia, dile a Adriana que debería irse a otro grupo; Maicol no me gusta la canción dile que cante otra a la profesora, evitaban la comunicación directa por timidez o para evitar con la responsabilidad de sus palabras, el no hacer saber sus ideas les limitaba a que disfrutaran de los juegos o actividades que se ejecutaban, o preferían quedarse con la duda para evitar ser apuntando con características despectivas.

Por lo tanto, en las clases se fomentaba lo mejor posible la interacción oral para que pierdan el miedo a expresar sus ideas, para reforzar dicho indicador se consideró la actividad de: dibujo con la ayuda de mis amigos, la cual consistió en que los niños realicen dibujos con los ojos vendados y sean guiados por sus compañeros, con esta actividad se explicó a los niños que como seres humanos tenemos derechos y uno de ellos es la libre opinión y aunque no estemos de acuerdo debemos de respetarla y que muchas veces esas opiniones ayudan a que mejoremos o cambiemos lo que estamos haciendo mal, en

consecuencia el comunicar nuestras ideas ayudan y nos ayuda a no tener que vivir en la duda.

Desde luego la socialización es un proceso constante, el cual debíamos reforzar todos los días, aplicando otras estrategias como iniciar las clases con las participaciones de los niños, compartiendo algún talento, también mediante la presentación de dramatización con títeres, canciones interactivas, dados con imágenes para desarrollar la oralidad, etc.

B) Subcategoría N.º 2: Habilidades para hacer amigos. Para el desarrollo de esta sub categoría se establecieron los siguientes indicadores: “Muestra disposición para trabajar en equipo”, “Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos”, “Se relaciona positivamente con sus compañeros”, “Comparte los materiales durante las actividades”. Las cuales describimos a continuación.

Indicador N.º 01: “Muestra disposición para trabajar en equipo”. Al principio de las clases los niños y niñas evitaban el contacto, además por política y regla de la institución educativa no se permitía las cercanías, se pidió a los niños también asistir con mascarilla para evitar así los contagios por el covid-19, y por si eso no era lo suficientemente seguro, desde el mes de marzo hasta el mes de junio los niños asistieron la mitad en un primer horario de 8:00 a 10:00 y la otra mitad en las siguientes dos horas 10:30 a 12:30, pasado la fiesta patronal de Chota se permitió la asistencia del 100% de aforo en las aulas.

Estas medidas limitaban mi intención de trabajar con la totalidad de los alumnos, así que tuve que aprovechar en lo máximo el tiempo que tenía con ambos grupos, en primeras instancias opte por juegos cooperativos que permitan que los niños reconozcan la importancia de trabajar en equipo y sus ventajas, es así que se planificaron actividades como: mi paracaídas grupal, en la cual los niños tuvieron que trabajar en equipo para evitar que las pelotas se caigan, dado que se necesitaba de mucha cooperación grupal y comunicación, también la actividad un juego que nos une, en el cual los niños tenían que ayudarse mutuamente para no perder a ninguno de sus integrantes, como resultado los niños y niñas mostraban más disposición en ayudarse, en cooperar para lograr su objetivo y en asociarse con sus otros compañeros.

Indicador N.º 02: “Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos”. Al inicio de las actividades planificadas, a los niños se les tenía que agrupar para que jueguen, porque por su voluntad propia no había iniciativa, algunos de los alumnos

inclusive lloraban para no jugar o se alejaban de sus compañeros o de mi persona para evitar ser llamados. Además la situación se tornaba más difícil en relación al comportamiento de dos de mis alumnos, Erick y Jacob, puesto que eran unos niños que mostraban codependencia del uno y el otro, agresividad y aislamiento en alguno de los casos, promoviendo el desorden entre sus compañeros y en muchos casos miedo puesto que los niños ya no quieren jugar por temor a ser agredidos por sus compañeros durante el juego, dado que ellos irrumpían de manera brusca sin respeto a las normas de convivencia y reglas del juego.

Para desarrollar dicho indicador se tomó en cuenta la aplicación de las siguientes sesiones: jugamos y aprendemos entre amigos, juntos venceremos, juegos que consistían en el apoyo y la diversión entre compañeros. Después de observar en qué consistía el juego y la alegría de sus demás compañeros, los alumnos Erick y Jacob paulatinamente se iban involucrando hasta perder el miedo a socializar, y con refuerzo recurrente mediante halagos a los participantes los niños y niñas por voluntad propia se unían al juego sin tener que ser llamados sino más bien buscaban a sus amistades o llamaban para que incluyan a sus compañeros.

Indicador N.º 03: “Se relaciona de manera positiva con sus compañeros”. En el inicio de clases, el desarrollo de este indicador ha sido uno de los menos ejercidos por los alumnos del aula bajo mi responsabilidad, porque mostraron actitudes egocéntricas, cohibidas y de nerviosismo, de esta manera los niños y niñas preferían sentarse, jugar y comer solos, no se percataban de lo que sucedía a su alrededor, mostrando poco interés en apoyar o ayudar a los demás según sea el caso, por ende, el ambiente en el aula era tenso, poco comunicativo y cooperativo.

Pero a medida que se iba empleando las estrategias, se veía un avance significativo, para el desarrollo de este indicador se ejecutaron las siguientes actividades: juego y conozco a mis amiguitos y unidos somos poderosos, sesiones proyectadas en las sanas interacciones entre compañeros, donde estos juegos permitieron crear lazos de amistad, en aprender a confiar en el otro, la utilización de un lenguaje respetable y amistoso, en no tener que gritar para ser escuchado, prestar atención cuando alguien te habla, permitiendo compartir ideas en un ambiente respetuoso, aprendieron a ser solidarios y a ayudarse mutuamente. Al finalizar los niños por si solos se decidían a involucrarse e incentivar a sus compañeros a hacer lo mismo.

Indicador N.º 04: “Comparte los materiales durante las actividades”.

Lamentablemente a los alumnos de 5 años debido a las restricciones que se vivió al enfrentar una cuarentena y el contexto en el que les tocó vivir los primeros años de su vida, el modo de vivir en familia y la manera en cómo sus padres les educaron tanto en conocimientos como en lo social, privó a todo el mundo de empatizar, convivir y socializar con personas fuera del ámbito familiar, acondicionando a las personas, a no ayudar si en caso presentaba síntomas de resfrío, en evitar el contacto físico y sobre todo en eludir al compartir sus pertenencias. Estas formas de actuar se vieron reflejado en el comportamiento de los niños, conductas poco asertivas, las cuales fueron identificadas al momento de relacionarse con sus compañeros, evitan compartir materiales del aula, no prestaban los juguetes, arrebatando las cosas de las manos de los niños, e inclusive agrediendo para quedarse con lo que desean, esta situación era preocupante, puesto que si ellos no lograban socializar bien estando aun en el jardín, su experiencia en la escuela sería más problemática.

De tal modo se pensó en mejorar y desarrollar este indicador para que pueda contrarrestar esta problemática, así que, mediante la sesión: mis amigos los pilotos, adentre en el tema de compartir y ser solidarios con los demás, motivándoles a dar y recibir de manera recreativa, la cual al final ellos mismo comprendieron que al compartir y ayudar a otros sentían alegría y bienestar, también expresaron que usar las palabras mágicas es muy importante cuando quieres pedir ayuda o ayudar a alguien.

C) Subcategoría N.º 3: Habilidades para afrontar y resolver problemas. Con el fin de ejecutar esta sub categoría se determinaron cuatro indicadores, los cuales plasmo a continuación: “Busca posibles soluciones frente a diversos problemas presentados en el aula”, “Identifica situaciones problemáticas durante las actividades y lo comunica”, “Respeto las opiniones de sus compañeros durante las actividades”, “Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades”.

Indicador N.º 01: “Busca posibles soluciones frente a diversos problemas presentados en el aula”. Este indicador para evaluar surge por la necesidad de que los niños y niñas empiecen en la concientización para tomar decisiones basadas en alternativas que ayuden a enfrentar situaciones conflictivas en el aula, debido al poco conocimiento de la importancia de dialogar y debatir con respeto, el ambiente laboral a momentos se volvía difícil de lidiar ya que las posturas de los alumnos eran de que todo lo resuelva la maestra o se resolvía con una agresión física o verbal, por ende los niños y niñas debían aprender

la importancia de saber escuchar y coordinar para que puedan tomar una decisión, pensando en el bien común, en la libre expresión y en la reflexión sobre lo que hacen.

La estrategia en base a juegos cooperativos como: somos chofercitos amistosos y jugamos pasando el aro fueron planificadas con el fin de motivar a los pequeños a pensar e indagar en alternativas que ayuden a resolver problemas, porque en como todas las actividades no falta alguna situación problemática en cuanto al comportamiento, intereses y sentimientos de los niños, se vio por pertinente fomentar y fortalecer esta capacidad en esta etapa de la vida. En estas sesiones surgieron preguntas como: ¿Qué podemos hacer para solucionar...?, ¿Cómo lo haríamos?, ¿Qué utilizaríamos...?, ¿Qué hicieron cuando tuvieron problemas? Cuestiones y propuestas de acorde a su edad, tomando en cuenta las vivencias que experimentaban en su momento del desarrollo del juego.

Progresivamente se presentaron mejoras en los niños concerniente a este indicador al lograr que ellos convivan en un ambiente de armonía poniendo por delante los intereses comunes, el respeto a las diferentes opiniones y a la comunicación respetuosa, si en caso surgía algún problema y no podían manejarlo, los niños pedían ayuda o algún consejo a mi persona o docente encargada del aula antes de actuar evitando conflictos mayores.

Indicador N.º 02: “Identifica situaciones problemáticas durante las actividades y lo comunica”. Debido a que los alumnos del aula Girasoles se mostraban despreocupados en solucionar los problemas que surgían en el aula, era más tedioso que ellos se interesen en identificar situaciones riesgosas, no pensaban en las consecuencias que sus acciones ocasionarían y actuaban precipitadamente, claro que esta es una de las características de su edad y algunos no lo toman el interés apropiado a este aspecto, dejando de lado ese tipo de comportamientos. Es a consecuencia de esto que tome por conveniente en ayudar a los niños a que sepan diferenciar lo bueno de lo malo, algo que les permita reconocer su entorno, teniendo en cuenta las siguientes sesiones jugamos a vender y comprar con mis amigos y encadenados.

Estas sesiones de aprendizajes se aprovecharon para enseñar a los niños situaciones en las cuales uno distinga momentos conflictivos y los comunique, sin miedo al que le tachen de chismoso o a las represalias que tomen sus compañeros, estas actividades se enfocaron en el trabajo en equipo, en el ayudarse entre si para solucionar problemas que puedan surgir, en cuidar a su equipo o compañeros ante una situación peligrosa, valores como la amistad, la reciprocidad y la empatía se reforzaban con este indicador. De esta

manera los niños comprendían que comunicar los peligros, evitaban accidentes y cuidaban su salud.

Indicador N.º 03: “Respetar las opiniones de sus compañeros durante las actividades”. Algo esencial dentro de las relaciones humanas es como enfrentamos las opiniones ajenas y más aún si estas no son de acorde a nuestro criterio, si a un adulto en muchas ocasiones le es difícil manejar estas situaciones, imagínese a un infante en una situación similar, después de haber pasado una temporada donde se ha criado en casa y peor aun siendo hijo(a) único(a) sin tener que discutir con nadie y en donde le hayan hecho el gusto siempre con padres consentidores o permisivos, por experiencias así el tener que respetar las opiniones de otros le dificultaba a los niños, a consecuencia de su poca familiaridad con opiniones contrarias, ideas y sentimientos diferentes les era difícil mantener una conversación pasiva sin perder el control o lo que es peor, que al momento de las participaciones los niños se mostraban distraídos o interrumpían, de tal forma que les hacían sentir incómodos, tristes y hasta desanimándoles en volver a participar otra vez, promoviendo en el aula un ambiente de burlas, cohibición y agresiones.

A raíz de estos desafíos se toma por apropiado aplicar la sesión: juego y trabajo con mis amiguitos que consistía en escuchar, compartir y respetar las opiniones, donde su voz contaba y se tomaba en cuenta, en donde plasmaban su creatividad a través del arte que para ellos no era más que un juego divertido, donde el participar, compartir y comunicarse era lo que primaba. Por tal motivo que este indicador toma una esencial importancia al intentar promover una buena socialización en mis alumnos y alumnas, fomentando en ellos el respeto en las opiniones distintas y de otros, valorando las ideas y los sentimientos que otras personas tengan respecto a algún tema o decisión, mediante la ejecución de los juegos cooperativos se vio reflejado un gran avance en este aspecto, donde los niños compartían sus ideales, emociones de manera libre y respetuosa.

Indicador N.º 04: “Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades”. Este presente indicador se adapta muy bien para evaluar las habilidades que tiene el ser humano para afrontar y resolver problemas, porque es el cumplimiento de las normas que ayudan a evitar y solucionar problemas dentro y fuera del aula, es un mecanismo que desde tiempo de antaño se ha venido utilizando por profesores para un buen desempeño laboral y académico, lo cual he podido corroborar mediante su aplicación a través de los juegos cooperativos en base a este indicador de desempeño, puesto que las normas rigen a la sociedad entera con el fin de una plena y segura convivencia.

En los primeros meses de clases los niños y niñas demostraron un descontrol continuo en sus formas de actuar dentro y fuera del aula, provocando la dificultad para realizar las clases y peor aun cuando estuve por casi 3 semanas sin docente de aula, debido a su renuncia inesperada, tal es el caso que tenía que empezar por dejar en claro las normas del aula y lo que sucede cuando las respetamos y cumplimos, por tal motivo involucre a los alumnos en la creación de dichas normas, para que las normas propuestas sean las que se vayan a cumplir.

Como la socialización es un proceso constante tenía por prudente reforzar y estimular de una y otra manera la práctica de dichos indicadores y dimensiones, día con día y no solamente cuando tenía que aplicar la sesión del plan de acción, pero la actividad donde se puso más a prueba este indicador fue: mi equipo ganador, cuando se aplicó la estrategia había un momento en donde se dialogaba con los niños y niñas para poder reflexionar sobre la importancia del cumplimiento de las reglas del juego, las normas del aula y relajarnos de lo que habíamos realizado, al principio costo un poco que los niños se adapten a ciertas normas, pero conforme el tiempo y la experiencia que veían en otros niños que sí acataban las reglas poco a poco, el orden en el aula fue mejorando y así también la forma de relacionarse.

Al final los niños comprendieron la importancia de las normas, reglas y valores en la vida de las personas, porque ellos mismos expresaban su malestar cuando otros niños irrumpían y faltaban a las normas, o su alegría cuando se sentían valorados y respetados.

4.1.3. Objetivo N°3

Evaluar y evidenciar la mejora de la socialización mediante la aplicación de juegos cooperativos en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

4.1.3.1. Resultados de la observación de pares. Para llevar a cabo la observación de pares se tuvo que aplicar el método observacional, mediante el instrumento de la ficha de observación, ejecutado por mi compañera de especialidad, con quien definimos fecha y hora para su visita a las instalaciones donde realizaba mi investigación. La actividad observada se tituló: “juntos venceremos”, sedio inicio a las 9:00 a.m. con la presencia de 25 alumnos, el juego consistió en que los niños se agrupen en filas y cada uno de ellos tengan su cono, el cual se utilizaría para pasarse la pelota, teniendo como evidencia un conversatorio.

En el desarrollo de la sesión se logró mostrar dinamismo y motivación frente a los

alumnos, utilizando canciones del agrado de ellos para captar su atención e influenciar en sus estados de ánimo, hacer de conocimiento el título del juego y el propósito de éste, contar con el material correspondiente para el desarrollo de éste, promover la libre expresión en los niños para que opinen sobre la actividad y haber conseguido que los niños participen e interactúen grupalmente para que el juego se desarrolle y concrete.

La única dificultad que se presentó en la sesión de clase y de la cual mi compañera fue testigo, se debió a las actitudes agresivas que mostraron los alumnos Jacob y Erick para con sus compañeros, pues ese día mis alumnos intentaron arrebatar los conos a sus compañeros con hostilidad y al no permitir dicho comportamiento el alumno Erick, hizo pataletas para luego aislarse en el baño, por otra parte, el alumno Jacob no quería compartir ni devolver los conos. Conductas limitadoras y que promovieron el desorden; por un momento provocaron en mí, la pérdida de control en la actividad y tener que priorizar la integridad de los demás niños que el propósito del juego.

Las sugerencias que se me plantearon se relacionaron con el tema de seguir teniendo paciencia a los niños y estar alerta al cambio de humor de los dos alumnos, no permitir que dichos problemas me hagan perder la ilación de la clase y buscar más estrategias para el mejor control del aula.

4.1.3.2. Triangulación. La triangulación es un método de investigación cualitativo que ha recibido mucha atención en los últimos años. Esto se refiere al uso de múltiples métodos o fuentes de datos para estudiar el mismo fenómeno, este paso ayuda a aumentar la confiabilidad y validez de los resultados de la investigación, la idea de la triangulación es que, mediante el uso de múltiples fuentes de datos, los investigadores puedan superar las limitaciones de cada método. Esto sugiere que sólo hay un objetivo de la realidad que puede investigarse, pero que esta realidad siempre está mediada por nuestras percepciones y experiencias.

Para este proceso, se usó los siguientes instrumentos: ficha de observación de la profesora de aula, ficha de observación de pares y ficha de autoevaluación, se verificó que tenga precisión en las coincidencias, desacuerdos y conclusiones, con la finalidad de dar validez a la investigación.

Triangulación sobre las tres percepciones de los evaluadores

Coincidencias	Desacuerdos	Conclusiones
Habilidades básicas de interacción social: para el desarrollo y logro de esta sub categoría se empleó la estrategia de juegos. Las personas que observaron este proceso indicaron que el tema abordado es de gran importancia trabajarlo puesto que ayuda de manera significativa a la mejora de relaciones interpersonales.	No existe	En conclusión, abordar el tema de socialización ayuda a los educandos en su vida personal y social es por ello que desde los primeros años de vida se debe trabajar ayudando así en el desarrollo de la habilidad para interactuar de manera asertiva con el entorno.
Habilidades para hacer amigos: Esto se logró a través de las diversas actividades que se ha desarrollado de manera grupal, ya sea los juegos dibujos, murales, etc. Lo cual ayudó a interactuar entre compañeros compartiendo y respetando ideas para alcanzar un objetivo en común, dichas sesiones fueron muy fructíferas puesto que progresivamente se logró que la mayoría de niños se integren de manera autónoma en los diversos juegos que buscaron mejorar la socialización.	No existe	Se evidenció mejoras significativas a medida que se fue desarrollando las sesiones de aprendizaje, pues los niños lograron comunicar sus ideas sin lastimar a otros involucrarse durante las actividades, ayudar a sus compañeros cuando lo necesitan y sobre todo se reforzó los lazos de amistad para una mejor socialización.
Habilidades para afrontar y resolver problemas: Esta sub categoría buscó que desde edades tempranas los niños puedan resolver diversos problemas que se pueden presentar en el aula, esta habilidad es de gran importancia desarrollarlo puesto que les ayudará a lo largo de su vida y si se desarrolla de manera adecuada contribuirá a una buena socialización; es por ello que los diversos juegos cooperativos que se desarrolló permitió al niño sacar a flote sus ideas compartiendo en el aula de cómo podemos resolver las diversas situaciones presentadas.	No existe	Se ha podido apreciar que la mayoría de niños ha participado de manera autónoma en la realización de los juegos, los cuáles han sido planificados de manera adecuada para la edad de los niños, ayudando a fomentar su pensamiento crítico y como resolver los problemas que se presentan, fomentar estas habilidades de la primera infancia es de gran ayuda para que en un futuro lo que se aprendió pueda ser aplicado y así la socialización con el entorno sea el mejor.

Nota: Ficha de observación de los evaluadores.

4.1.3.3. Categorización de logros. Para Flick (2004), la clasificación se refiere a agrupaciones temáticas, preguntas y supuestos contenidos en los recursos analíticos, se trata de

unidades importantes que dan significado a los datos y permiten simplificarlos, compararlos y relacionarlos. La clasificación implica agrupar datos que tienen un significado similar, la información se organiza en categorías según criterios temáticos relevantes para la búsqueda de significado, el contenido de cada tema se conceptualiza, clasifica, contrasta, explica y analiza de manera clara e inequívoca respecto de términos y expresiones.

Logros categorizados en relación a la socialización

Logros	Categorías	Subcategorías
<ul style="list-style-type: none"> - Los niños lograron expresar sus emociones espontáneamente. - Comunicaban sus ideas de manera autónoma. - Ayudaban y pedían ayuda a sus compañeros. - Empezaban conversación respetuosamente con sus compañeros. - Expresaban sus dudas con sus propias palabras, prestando atención a las respuestas brindadas. 	Socialización	Habilidades básicas de interacción social.
<ul style="list-style-type: none"> - Manifestaban disposición para trabajar en equipo. - Disfrutaban de la compañía de sus compañeros en las diferentes actividades. - Convive positivamente con sus compañeros. - Comparte sus materiales con sus compañeros. 		Habilidades para hacer amigos(as).
<ul style="list-style-type: none"> - Busca posibles soluciones frente a diversos problemas surgidos en el aula. - Identifica situaciones problemáticas y lo comunica. - Respeta las opiniones de sus compañeros. - Es capaz de asumir los acuerdos pactados durante el desarrollo de actividades. - Evita involucrarse en problemas. 		Habilidades para afrontar y resolver problemas.

Nota: Basado en el diario de campo.

4.1.3.4. Resultados de la prueba de salida. En la tabla 5 y la figura 2 se puede observar los resultados de 28 niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, se observa que, en la dimensión habilidades básicas de interacción social, al contrario de la tabla 4; el 18% de los niños han logrado avanzar al nivel de logro destacado, el 64% el nivel de logro esperado, mientras que el 14% todavía se encuentran en proceso, asimismo un 4% aún se encuentra en inicio. En la dimensión habilidades para hacer amigos(as), al contrario de la tabla 4, el 25% de

los niños han logrado alcanzar el nivel de logro destacado, el 64% el nivel de logro esperado, y el 7% todavía se encuentran en proceso, además un 4% se ubica en inicio. En la dimensión habilidades para afrontar y resolver problemas, al contrario de la tabla 4, el 21% de los niños han logrado alcanzar el nivel de logro destacado, el 68% niños han logrado el nivel de logro esperado, un 11% de niños que todavía se encuentran en proceso y 0% en inicio. Y en la socialización en general al contrario de la tabla 4, 21% se ubica en logro destacado, el 65% de niños han logrado el nivel de logro esperado, el 11% aún se encuentra en proceso y el 3% se encuentran en inicio.

Tabla 5

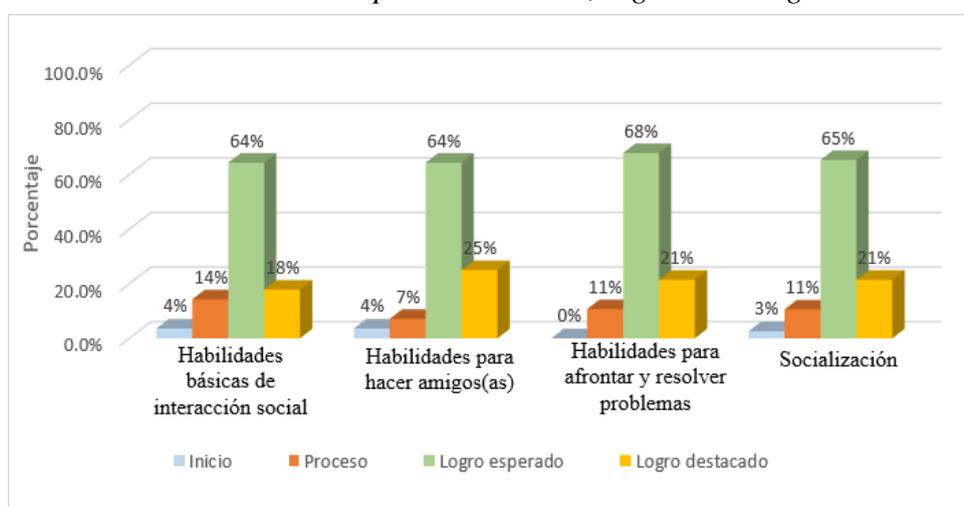
Nivel de socialización en la prueba de salida, según subcategorías

Niveles	Subcategorías							
	Habilidades básicas de interacción social		Habilidades para hacer amigos/as		Habilidades para afrontar y resolver problemas		Socialización	
	N.º	%	N.º	%	N.º	%	N.º	%
Inicio	1	4	1	4	0	0	0	3
Proceso	4	14	2	7	3	11	3	11
Logro esperado	18	64	18	64	19	68	19	65
Logro destacado	5	18	7	25	6	21	6	21
TOTAL	28	100	28	100	28	100	28	100

Nota. Datos de la prueba de salida.

Figura 2

Nivel de socialización en la prueba de salida, según subcategoría



Nota. Datos de la Tabla 5.

Tabla 6

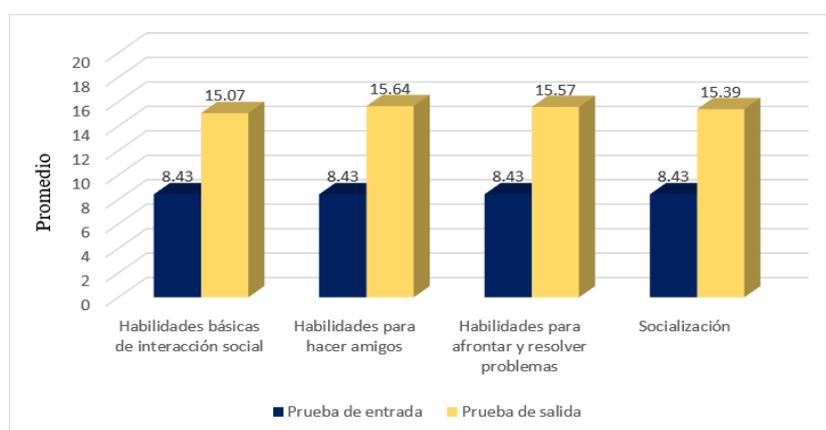
Comparación del nivel de socialización en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías

N°	DIMENSIONES	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		\bar{X}	S	\bar{X}	S
1	Habilidades básicas de interacción social	8.43	1.26	15.07	2.01
2	Habilidades para hacer amigos/as	8.43	1.26	15.64	1.76
3	Habilidades para afrontar y resolver problemas	8.43	1.26	15.57	1.85
4	Socialización	8.43	1.26	15.39	1.70

Nota. Datos de los puntajes por dimensiones.

Figura 3

Comparación del nivel de socialización en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías.



Nota: Datos de la Tabla 6.

Contrastación de hipótesis. - Según la Prueba T para muestras relacionadas entre el pre test y pos test, en vista que el p-valor obtenido es ($p = 0.00 < \alpha = 0.05$), existe evidencia suficiente para confirmar la H_1 : La aplicación de juegos cooperativos mejora la socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022. Rechazando la H_0 : La aplicación de juegos cooperativos no mejora la socialización significativamente en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

Tabla 7

Estadísticos descriptivos de la prueba de entrada (PE) y prueba de salida (PS) sobre socialización.

N°	DIMENSIONES	N°	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desviac. típica	Varianza	
1	Habilidades básicas de interacción social	PS	1	3	1	4	2.96	.69	.48
		PE	1	1	1	2	1.11	.31	.09
2	Habilidades para hacer amigos/as	PS	2	3	1	4	3.11	.68	.47
		PE	2	1	1	2	1.11	.31	.09
3	Habilidades para afrontar y resolver problemas	PS	3	2	2	4	3.11	.56	.32
		PE	3	1	1	2	1.11	.31	.09
4	Socialización	PS	4	2	2	4	3.11	.56	.32
		PE	4	1	1	2	1.11	.31	.09

Nota. Datos de la prueba de entrada y de salida.

Tabla 8

Prueba T para muestras relacionadas entre la prueba de entrada (PE) y prueba de salida (PS).

Socialización	PE y PS	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Habilidades básicas de interacción social PS - Habilidades básicas de interacción social PE	6,64	1,98	.37	5.87	7.41	17.70	27	.00
Par 2	Habilidades para hacer amigos/as PS - Habilidades para hacer amigos/as PE	7,74	3,00	0,57	6,55	8,93	13,37	27	,00
Par 3	Habilidades para afrontar y resolver problemas PS - Habilidades para afrontar y resolver problemas PE	7,21	2,02	.38	6.42	7.99	18.85	27	.00
Par 4	Promedio PS - Promedio PE	7,59	2,29	0,44	6,68	8,49	17,21	27	,00

Nota: Datos de los puntajes por subdimensiones en la PE y PS.

4.2. Discusión de resultados

En los resultados de la prueba de entrada se pudo observar que un gran número de niños se ubicó en el nivel de inicio en cuanto a la variable socialización, frente a ello se aplicó los juegos cooperativos con el fin de mejorar las sub dimensiones propuestas en la investigación (habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos/as, habilidades para afrontar y resolver problemas) y en general la socialización. Para dar inicio a esta investigación se utilizó la ficha de observación como prueba de entrada, para determinar las falencias y debilidades en relación a la socialización, seguidamente se planificaron una serie de actividades propuestas que se ejecutaron, al ser pertinentes para trabajar esta problemática, se ejecutó veinte sesiones que progresivamente fue dando resultados favorables.

Durante la ejecución de estas actividades de aprendizaje, la mayoría de niños fueron integrándose de manera asertiva en las actividades, comunicaban algunos sucesos en clase y buscaban soluciones frente a ello, además el ambiente laboral fue mejorando puesto que se tornaba más armonioso, ayudando a un buen trabajo en equipo y mejora de la socialización en clase. Según Jares (2005), plantea que el juego es un objetivo en sí mismo; indica una necesidad que debe ser satisfecha y sirve como medio de comunicación y entretenimiento. Por ende, los juegos cooperativos son una técnica muy eficaz para modificar las relaciones preexistentes y las estructuras sociales que son obviamente violentas o nefastas.

En cuanto a la hipótesis 1, acerca de las habilidades básicas de interacción social, donde antes de la aplicación de la estrategia, los niños se encontraban en un 89% en inicio, 11% en proceso, 0% en logro esperado y destacado, al finalizar la ejecución de los juegos cooperativos, en la prueba de salida se estipuló una mejora significativa al disminuir a un 4% el nivel de inicio, subir a un 14% el nivel de proceso, haber obtenido un 18% en logro esperado y un 5% en logro destacado. Se puede afirmar que ha sido logrado satisfactoriamente, pues la aplicación de juegos cooperativos permitió desarrollar habilidades básicas de interacción social, como lo constata Monjas (2010), sosteniendo que las habilidades básicas de interacción social, ayudan a relacionarse de manera adecuada, aun en situaciones difíciles, haciendo uso de habilidades como sonreír y reír, saludar, presentarse con amabilidad, ayudar y pedir ayuda cortésmente. Por tal motivo las actividades propuestas para esta sub dimensión se enfocaron en fomentar las acciones anteriormente mencionadas.

Para con la hipótesis 2, al realizar el pre test se determinó que el 89% se establece al nivel de inicio, un 11% al de proceso y 0% al de logro esperado y destacado, después de haber

desarrollado la estrategia, se logró alcanzar el 64% del logro esperado, un 25% en logro destacado, un 7% en proceso y tan solo el 4% en inicio, estos resultados en referente a las habilidades para hacer amigos /as. Lawrence Kohlberg, en su teoría del “Desarrollo moral”, afirma que el grupo de personas a los que podemos llegar a desear el bien se puede ir haciendo cada vez más grande hasta el punto de incluir a quienes no hemos visto ni conocemos. Provocando que el círculo ético cada vez se vaya haciendo más extenso e inclusivo. Y si hay algo que hoy en día preocupa alarmantemente es la poca practica de valores al momento de relacionarnos, en vista de que la ética tiene influencia sobre nuestras conductas, percepciones y pensamientos e incluso podríamos decir que puede estar tan interiorizada como para influir sobre nuestras emociones y forma de socializar. Es por eso que para lograr que esta habilidad progrese, se aplicaron juegos en base al reforzamiento mutuo, en cooperar, compartir, ayudarse entre sí y la inclusión, teniendo un enfoque en donde se conviva de manera ética, que tanto nos urge practicar.

Con la realización de la estrategia de juegos cooperativos, se demostró y se comprobó que los estudiantes mejoraron sus habilidades para afrontar y resolver problemas y eso se constata mediante el post test donde el 0% se encuentran en nivel de inicio, el 11% en progreso, un 68% en logro esperado y el 21% en logro destacado, a diferencia de la prueba de entrada donde el 89% se encuentra en inicio, el 11% en progreso y el 0% se encuentran en logro esperado y destacado. Citando a Aucouturier (2007), plantea que la práctica psicomotriz acompaña al niño en un itinerario de maduración psicológica que va del placer de actuar al placer de pensar, por esta razón, se manifiesta que es a través del juego cooperativo que se puede mejorar esta habilidad, en vista que los niños conllevan sus experiencias al mundo del juego donde las expresan, ponen a prueba sus talentos y sobre todo, donde se enfrentan a conflictos espontáneos o causados y es en esas situaciones donde se observan o estimulan actitudes como: identificar el problema, buscar y elegir una solución al problema.

Según Guillén (2003), las interacciones sociales ayudan a las personas a relacionarse saludablemente con su entorno, además el ser humano, es un sujeto que se halla en constante cambio y desarrollo desde el momento en que nace hasta que muere y forma parte de la comunidad y del nuevo mundo, como un componente integrado; por ello es necesario que el individuo desarrolle el aspecto social desde la infancia, para fortalecer su vida personal y social. Por tal motivo, se puede decir que según los resultados obtenidos si se mejoró las habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos/as, habilidades para afrontar y resolver problemas, es por ello que desde la primera infancia es clave buscar un desarrollo

integral para que en la sociedad haya buenas relaciones interpersonales que ayudaran en la vida personal y profesional de los individuos.

Por consiguiente, los resultados en la prueba de entrada en la tabla 4, la socialización presenta un nivel del 89 % de inicio, un 11% en el nivel de proceso y sin embargo ningún niño se ubicó en el nivel de logro esperado y logro destacado. En la prueba de salida, en la Tabla 5, los resultados fueron positivos pues, la cantidad de niños y niñas que se encontraban en inicio se pudo reducir al 3% del total de estudiantes, así mismo en el nivel de proceso se obtuvo a 11% del total de los estudiantes, además 65% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado, y el 21% se ubicó en el nivel de logro destacado. Estos resultados son corroborados con el antecedente de Elizondo (2019), donde su estudio de investigación tuvo como propósito analizar si la aplicación de los juegos cooperativos fortalece las interacciones sociales y la afectividad. Dando a entender que los juegos cooperativos son una potencial estrategia para combatir la agresividad y conductas que no permitan un buen desenvolvimiento social.

El aporte de dicha investigación me ayudó a determinar que la integración social y el desarrollo de habilidades sociales favorece las buenas relaciones en el aula, bajo la misma línea Pantigoso (2018), en su trabajo, el cual tuvo como propósito determinar la relación existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo, los resultados finales analizados mediante el estadígrafo del chi cuadrado muestran que si existe una relación entre las variables analizadas, la investigación me permitió determinar la eficacia de la utilización de la estrategia para el fortalecimiento de habilidades en bien de la socialización. Los resultados de la prueba T de student para muestra en la tabla 8, se obtuvo una t calculada en 17,21 con una significancia bilateral de 0,00 en los estudiantes de cinco años de una institución de educación inicial de Chota, 2022, por tanto, se valida la alternativa de la hipótesis planteada H1.

Por lo tanto, la H1: La aplicación de juegos cooperativos mejoran la socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022. Queda comprobada, porque a través de la aplicación del pre test y post test se identificó el nivel socialización y la figura 3 demuestra que la aplicación de los juegos cooperativos dio resultados satisfactorios, pues logró mejorar notoriamente las tres sub dimensiones planteadas. Esto se corrobora, con los resultados obtenidos por Bayona (2018), en la cual su investigación tuvo como objetivo evaluar el juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de educación inicial, el concluye que existe una relación significativa entre el juego y el proceso de socialización de los niños y niñas de educación inicial.

La aplicación de los juegos cooperativos me facilitó desarrollar la socialización, mediante la aplicación de distintas actividades propuestas en esta investigación, lo cual indica que son válidas y pueden ser usadas para la mejora de la problemática abordada, en conclusión se puede decir que según los resultados obtenidos si se mejoró las habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos/as, habilidades para afrontar y resolver problemas, es por ello que desde la primera infancia es clave buscar un desarrollo integral para que en la sociedad haya buenas relaciones interpersonales que ayudaran en la vida personal y profesional de los individuos.

Capítulo V. Conclusiones, sugerencias, lecciones aprendidas y acciones de mejora

5.1. Conclusiones reflexivas

1) El diagnóstico realizado en los niños y niñas de cinco años, mediante la prueba de entrada permitió conocer el nivel en el que se encontraban el grupo de estudio, en el cual se evidencio que el 89% se encontraba en nivel de inicio, el 11% en progreso y 0% en logro esperado y destacado, a través del resultado obtenido se evidenció que la mayoría de niños se ubicaron en el nivel de inicio en cuanto a las dimensiones de estudio y por ende en el aspecto de socialización.

2) El diseño y aplicación de la estrategia basada en los juegos cooperativos contribuyó al desarrollo de la socialización en los niños. Por tanto, la aplicación de dichos juegos demostró ser válida para desarrollar habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y habilidades para afrontar y resolver problemas.

3) Se evaluó y evidenció mejoras en la prueba de salida, pues la mayoría de los niños lograron ubicarse en el nivel de logro destacado con el 21%, en logro esperado el 65%, un 11% en proceso y el 3% en inicio, en cuanto a su socialización, demostrando así que después de la aplicación de la estrategia si se logró el desarrollo de las dimensiones de estudio, y fue alcanzado el objetivo general.

4) Se concluye que, los resultados de la prueba de entrada y la prueba de salida al ser analizados mediante la prueba t de student para muestras relacionadas indican que, al obtener una t calculada en 17,21 con una significancia bilateral de 0,000, validan los resultados de la hipótesis alterna (H1) y rechazan la hipótesis nula (H0).

5.2. Sugerencias

1) Se sugiere a la institución educativa de inicial, que al realizar el diagnóstico de inicio de año debería también abarcar el aspecto social, y no solamente tomar en cuenta el aspecto cognitivo, puesto que hoy en día las relaciones sociales tienen mucha influencia en el aprendizaje de los niños.

2) Como sugerencia a docentes, sería relevante también que durante las planificaciones se deberían incluir exclusivamente juegos cooperativos porque en esta investigación se corrobora la importancia de este tipo de actividades recreativas en el desarrollo y mejora de la socialización.

3) Se sugiere a la I.E.I. que se busque un profesional, en este caso un psicólogo pedagogo para que evalúe y oriente en el desarrollo de la socialización en los niños, puesto que esta institución es inclusiva acogiendo a niños con necesidades diferentes y

debido a que las docentes deberían estar capacitadas para que cubran las necesidades e intereses de sus alumnos.

4) Se propone a interesados en el tema a que esta investigación tenga continuidad para ser aplicada en otras aulas donde se llevó a cabo, y así cada docente pueda contextualizar las actividades de acuerdo a las características de sus estudiantes.

5) Se sugiere a los docentes una evaluación constante sobre el aprendizaje de los niños para tener en cuenta las planificaciones durante el año, de tal manera que se logre un desarrollo integral.

5.3. Lecciones aprendidas

1) Aprendí a reforzar mis habilidades sociales para poder inculcar con el ejemplo.

2) Ampliar mis conocimientos sobre la importancia de una buena y sana socialización, con investigaciones que se reforzaban en aportes comprobados de investigadores con amplia experiencia en el campo sociológico, es por ello que se deben desarrollar estas habilidades para una satisfactoria relación interpersonal.

3) Aprendí a aplicar diversas estrategias en los momentos adecuados, porque al tener niños con diferentes características cognitivas y sociales era necesario procurar atender las necesidades de todos.

4) En el amplio mundo de trabajos informativos, tuve que aprender a seleccionar información pertinente y adecuada a mi investigación, de tal manera que esta indagación tenga fundamento y sustento comprobado en la mejora de la socialización.

5.4. Acciones de mejora

1) Esta investigación queda como referencia a otros investigadores sobre el campo de socialización, donde puedan mejorar sus habilidades sociales, incluyendo otras estrategias e instrumentos de recolección de datos.

2) Sería fundamental incluir a los padres para el estudio del tema de la socialización y la adquisición de habilidades para con sus hijos, debido a que la escuela y la familia son los principales agentes socializadores es fundamental trabajar en equipo para lograr el progreso integral de los alumnos.

3) Promover talleres para la aplicación de la estrategia del juego cooperativo en las sesiones de aprendizaje para el fortalecimiento y concientización del aspecto social en el buen aprendizaje de los alumnos donde participen docentes, padres e hijos.

4) Implementar el espacio en la I.E.I. con material adecuado y llamativo para aplicar las diferentes actividades recreativas, esencialmente el juego cooperativo.

Referencias

- Almeida, M.T.P. (2004). Los juegos cooperativos en la educación física: Una propuesta lúdica para la paz. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 14 (11), 21-31. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/39211951_Los_juegos_cooperativos_en_la_Educacion_Fisica_una_propuesta_ludica_para_la_paz
- Asociación de Promotores de Educación (2021). *Las voces de niños y niñas en tiempos de covid-2019*. https://www.apeip.com/repercusiones_del_covid_en_el_ambito_escolar
- Aucouturier, B. (2012). Psicomotricidad Aucouturier: innovación en el desarrollo educativo. *Unir*, 4. <https://www.unir.net/educacion/revista/psicomotricidad-aucouturier/>
- Aucouturier, B. y Mendel, A. (2007). Desarrollo psicomotor: la expresividad motriz – un modelo de intervención en la etapa infantil. *Transformándonos*, 2. <https://transformandonos.com/desarrollo-psicomotor2/>
- Aucouturier, B., Darrault, I. y Empinet, J. (1985). La práctica psicomotriz: reeducación y terapia. *Bibcatalogo*, 1. <https://bibcatalogo.uca.es/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=601290>
- Bandura, A. (1986). *Reforzamiento vicario y aprendizaje por imitación*. Editorial Trillas.
- Bayona, M. D. R. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños en educación inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Tumbes] <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/unitumbes/561>
- Beltrán, J (2020). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis
- Betancur, T. (2010). *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización*. Lima: Buho.
- Cardús, S. (2017). La mirada del sociólogo: Qué es, qué hace, qué dice la sociología. *Revista Scielo*, 67(6), 12-18. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182015000300395
- Cerrato, M., & EP, E. (2019). *La cooperación en el aula*. *Revista Innovación y Experiencia Educativas*, 4. Editorial Recaredo. escolar. España. 2007
- Díaz Cabrera, M. (2019). *La potestad jurisdiccional en la Constitución Política y La administración de justicia en las rondas campesinas y urbanas de Chota* [Tesis pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo] <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/4561?show=full>
- Echevarría, L. (2018). *La incidencia del juego cooperativo las ollitas encantadas en las relaciones interpersonales de niños y niñas de educación inicial* [Tesis de maestría, universidad de Sevilla] <https://hdl.handle.net/11441/81805>
- Elizondo, E. L. (2019). *Aplicación de juegos cooperativos para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años de la institución educativa los Ositos* [Tesis de pregrado, universidad de Chile] <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/109992>

- Ferrer, V. (2010). *Importancia de la observación*. <https://acortar.link/vUmp3>
- Flick, U. (2004) *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata.
- Franco, O. (2021). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. Cuba: Pueblo y Educación.
- Garaigordobil, M. (2015). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Centro de investigación y documentación educativa (CIDE).
- García, L (2006). *Factores de la socialización*. Lima: San Marcos.
- García, S. (2010), La metodología observacional como desarrollo de competencias en el aprendizaje. *INFAD revista de psicología*, 3 (1), 211-217. <https://lc.cx/CvRVrl>.
- García, S. y Moya (2010), La metodología observacional como desarrollo de competencias en el aprendizaje. *INFAD revista de psicología*, 3 (1), 211-217. <http://hdl.handle.net/11441/57218>
- Garrido, F. A. (2019), *Dramatización y educación: aspectos teóricos*. Editorial Salamandra. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/71846/Dramatizacion_y_educacion_aspectos_teoricos.pdf?sequence=1
- Gómez, N. (2013), La danza en el ámbito educativo. *Redalyc* 10(2), 4-7. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732283009.pdf>
- Granado, N. y Garayo, T. (2015). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover la cooperación. *Revista Praxis*, 17(1), 55-68. <https://doi.org/10.21676/23897856.3520>
- Groos, K. (1969), *La teoría del pre ejercicio o ejercicio preparatorio*, Editorial Arcibel. <https://hispanismo.cervantes.es/recursos/arcibel-editores>
- Guevara, F., & Ubillus, E. J. (2019). *Programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297, Bagua Grande* [Tesis de posgrado Universidad Nacional César Vallejos] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35905>
- Herhs, R. (1984). El desarrollo moral: una introducción a la teoría de Kohlberg. *Studylib*, 4. https://r.search.tudylib.es%2fdoc%2f7101630%2fel-desarrollo-moral--una-introduccion-a-la-teoria-de-kohl.../RK=2/RS=CVE0stup_1XhKDYFfxB0_aWCHxc-
- Hernández, S., y Mendoza, C. (2016). *Metodología de la investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta* (Sexta ed.). Mc Grau – Hill.
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación* (3a ed.). México: McGraw-Hill.
- Holguín, R. (2011). *Proceso de socialización del niño: Una aproximación al estado del arte*.
- Ibáñez, J. (2011). *Medios, técnicas e instrumentos de evaluación*. Editorial Alganí. https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrFDNWjFJNmINlixYh7egx.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1720943907/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.todostuslibros.com%2feditorial%2falganí-editorial/RK=2/RS=L8hT7ECqXu5RoKYNRhKGR.UsZ5I-
- INEI. (2019) *Pandemia y deserción escolar en la educación básica regular: factores asociados y posibles efectos, 2017-2021*. <https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/investigaciones/desercion-escolar.pdf>

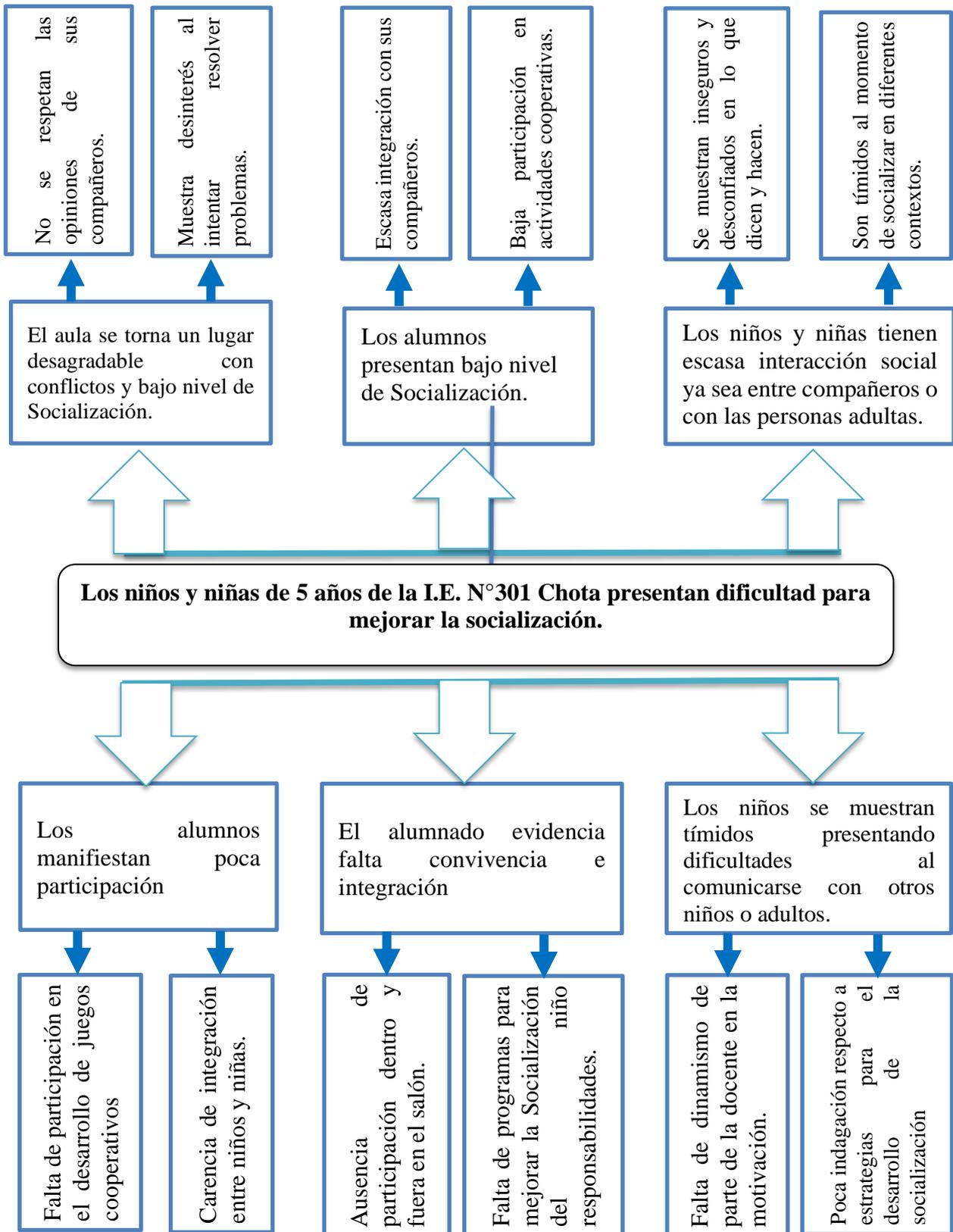
- Jares, X. (2005). *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid: CCS.
- Jiménez, C. (2018). *El juego Nuevas miradas desde la Neuro pedagogía*. Bogotá: Colombia. Editorial Magisterio.
- Kohlberg, L. (1992). *Lawrence Kohlberg: Teoría y practica del desarrollo moral en la escuela*. Amate Editorial.
https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrNPnCJCJRmDgkuBxd7egx.;_ylu=Y29sbwNiZjEEc
- Lira, P. G. R., & Pedrosa, M. I. (2019). *Comunicación Empática en el Juego Cooperativo entre Niños de 2 y 3 años de la I.E.I. San Agustín, México* [Tesis de pregrado, universidad de México] <https://doi.org/10.1590/1982-4327e2939>
- Lozano, J. (2020). *Los juegos cooperativos para mejorar la convivencia de 3 a 5 años de una I.E.I. de Cajamarca* [Tesis pregrado, Universidad Nacional De Cajamarca] <https://repositorio.unc.edu.pe/>
- Marín, R. (2019). Proceso de socialización del niño: Una aproximación al estado del arte. *Revista internacional de Sociología*, 45(20), 33-40.
<https://revintsociologia.revistas.csic.es/index.php/revintsociologia>
- Martínez, H. A. J., Huertas, A. C. H., Cruz, D. E. F., & Pasos, F. M. T. (2010). La Incidencia de los Juegos Cooperativos en el Fortalecimiento de la Convivencia Escolar. *Lúdica Pedagógica*, 1(34), 1-27.
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/14079>
- Michelson, H., Sugai, F., Wood, L., y Kazdin, A. (2018). Desarrollo de habilidades sociales en la escuela. *ResearchGate*, 2. https://www.researchgate.net/publication/328584136_desarrollo_de_habilidades_sociales_en_la_escuela
- MINEDU. (2010). *Guía de evaluación para la educación técnico productiva* (Primera edición). Lima: Magisterio.
- MINEDU. (2018). *Guía de evaluación para la educación técnico productiva* (Primera edición). Lima: Magisterio.
- Monjas, C. I. (2000). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. CEPE.
https://books.google.com.pe/books/about/Programa_de_ense%C3%B1anza_de_habilidades_sociales_en_la_escuela.html?id=vM2ZQwAACAAJ&redir_esc=y
- Monjas, C. I. (2019). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. CEPE.
<https://www.casadellibro.com/libro-programa-de-ensenanza-de-habilidades-de-interaccion-social/9788478692330/537419>
- Monje, C. A. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. *Guía didáctica*, 12(2), 32-38.
https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrhctG7AZNm8QEhgmZ7egx.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1720939068/RO=10/RU=https%3a%2f%2fbiblioteca.usco.edu.co%2f%2fcgi-bin%2fkoha%2fopac-detail.pl%3fbibliumber%3d23967/RK=2/RS=Lc3O9pk5C1Lsxo_MBI0KwKwSlrY-
- Montero, L. A. (2019). *Las canciones infantiles y su influencia en el desarrollo motor grueso en los niños de 5 años de la Institución Educativa 021 Los Ficus, Piura* [Tesis de posgrado de la universidad nacional de Piura] <http://vri.unp.edu.pe/ridunp/>

- Muñoz, J. (2009). Importancia de la socialización en la educación actual. *Revista digital, innovación y experiencias*. doi:1988-6047
- Muradep, L. (2017). *Coaching para la transformación personal*, Editorial Perlego. <https://www.perlego.com/es/book/1915379/coaching-para-la-transformacin-personal-un-modelo-integrado-de-la-pnl-y-la-ontologa-del-lenguaje-pdf>
- Murillo, F. J. (2018). Dirección escolar para el cambio: Del liderazgo transformacional al liderazgo distribuido. *REICE: Revista Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 4(4), 11-24. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55140403.pdf>
- Murillo, W. (2008). La investigación científica. Buenos Aires, Argentina. *Ediciones Nueva Visión*. 10(3), 26-36. https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awril1yrApNmmswhKsV7egx.:_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1720939308/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.redalyc.org%2fpdf%2f551%2f55140111.pdf/RK=2/RS=FCc3y5F_h2_U4paX.f4jZwAhDcM-
- Núñez, R. (2021). *Panorama matinal de Radio Chota y su impacto en la opinión pública*. <http://repositorio.bausate.edu.pe/handle/bausate/271>
- Omeñaca, J. R. (2002). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. España. Paidotribo.
- Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura (2020) *Informe Cepal, Orealc Y Unesco: "La educación en tiempos de la pandemia de Covid-19"*. <https://www.iesalc.unesco.org/2020/08/25/informe-cepal-y-unesco-la-educacion-en-tiempos-de-la-pandemia-de-covid-19/>
- Otálvaro, S. (2011). El juego en la dimensión infantil: aprendizaje e intersubjetividad. *Revista de Educación & Pensamiento*, 50(2), 35-40. <file:///C:/Users/Contacts/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnLaDimensionInfantil-3884434.pdf>
- Palomar, D. J. y García, P. (2019). Comunidades de aprendizaje. Un proyecto de transformación social y educativa. *Revista Dialnet* 5(2), 19-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3148930>
- Pantigoso, A. (2018). *La influencia del juego cooperativo en las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad, de la I.E.I. El Altiplano* [Tesis de posgrado, universidad nacional del Altiplano de Puno] <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/20.500.12737/4817>
- Reyes, C. I. (2012). *Influencia de la aplicación del presupuesto público como instrumento de gestión de la municipalidad provincial de Chota período 2008-2009* [Tesis postgrado, Universidad Nacional de Trujillo] <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/7806>
- Rivero, J (2019). *El juego como una estrategia didáctica para aprender a convivir en el jardín de niños*. Secretaría de Educación pública. Universidad Pedagógica Nacional. Unidad UPN, 099 D.F Poniente. México, DF
- Rojas, C. (2004). *Habilidades Sociales*. Huacho: lunagraf.
- Romero, C. (2005), La categorización un aspecto crucial en la investigación cualitativa. *Revista Cesmag*, 11(11), 4-6. <https://lc.cx/vadTCp>
- Sánchez, R. (2014), *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). México. <https://lc.cx/r9INMv>

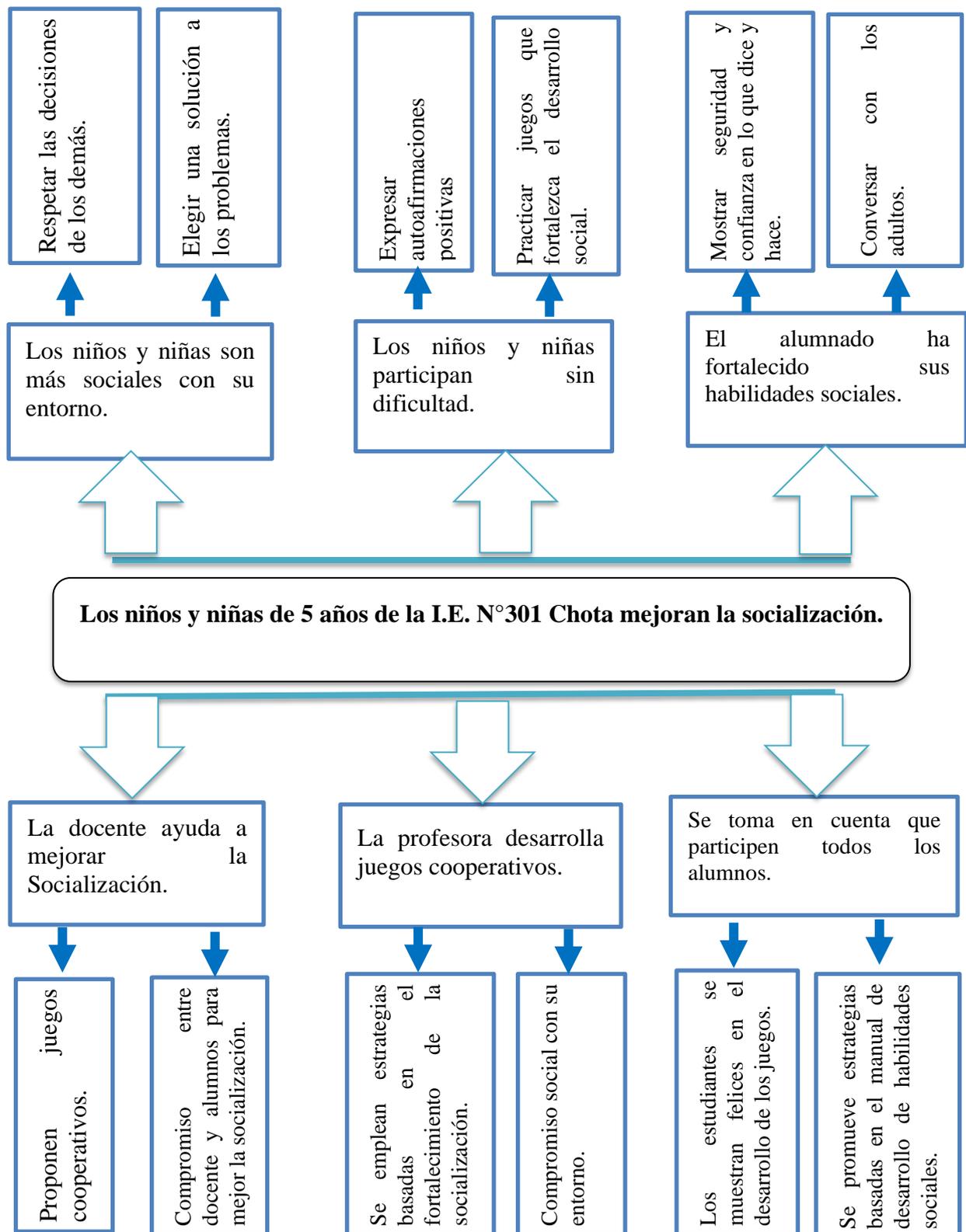
- Sandoval C. (2002). *Módulo cuatro: investigación cualitativa. Programa de Especialización en Teoría, Métodos y Técnicas de Investigación Social*. ARFO.
- Silva (2019). *Programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de una I.E.I., Chota* [Tesis de pregrado de la universidad nacional Pedro Ruiz Gallo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35905>
- Soler, R. (2019). Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos. *Nós somos Educação*, 2 (1), 26–342. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000300151&script=sci_arttext
- Soto, C. (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia metodológica que contribuyen al desarrollo de la interacción social en los niños de 3 a 5 años de la I.E.I. El futuro del mañana, Guatemala* [Tesis de pregrado de la universidad de San Carlos, República de Guatemala] <https://digi.usac.edu.gt/edigi/repositorios.html>
- Suriá, R. (2019). *Socialización y desarrollo social*. Psicología social.
- UNESCO (1980). El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. *Revista Estudios y Documentos de Educación*, 70(3), 23-27. <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- UNICEF. (2019) *Aprendizaje a través del juego 2019. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/media/63016/file/SOWC-2019.pdfm>
- UNICEF. (2021) *El impacto del Covid – 2019 en la educación 2021. La educación en tiempos de pandemia*. <https://www.cepal.org/es/publicacions/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid19>
- Vargas, M. (2018). *Agentes de socialización*. Editorial Trillas.
- Vásquez, O. (2017). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la socialización en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 543 Licayate del distrito de Huambos, Chota* [Tesis pregrado, Universidad Nacional De Cajamarca] <https://repositorio.unc.edu.pe/com>.
- Vygotsky, L. (1972). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade. <https://doi.org/10.1037/0000168-000>
- Yauri, L. (2005), Acciones que fomentan los lazos de amistad. *Scielo* 6(1), 13-20. https://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682016000200001
- Zarzar, C. (2019) Métodos y pensamientos escénicos. *Ddidáctica de la Educación Física*, 14(1), 21 – 31. <https://lc.cx/vadTMp.P./Downloads/Dialnet- ElJuegoEnLaDimensionInfantil-3884434.pdf>

Anexos

6.1. Árbol de problemas



6.2.Árbol de objetivos



6.3. Consentimiento Informado

ASENTIMIENTO INFORMADO

Yo, María Del Socorro Zorrilla Marrufo con DNI N° 07374859, Directora de la Institución Educativa N°301, doy fe que he recibido información clara sobre el estudio titulado “Juegos cooperativos para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años, de la institución educativa 301- chota, 2022”, a ser ejecutado por la estudiante practicante: Diana Magaly Ruiz Orrillo, cuyo objetivo principal es aplicar los juegos cooperativos en el aula para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 301, Chota, 2022.

La investigación será desarrollada en el presente año 2022, durante dos horas semanales en los meses que se ejecute la práctica final de la mencionada estudiante, quien tiene la responsabilidad de la confidencialidad de la información, resultado de la aplicación de los respectivos instrumentos de investigación.

La estudiante se compromete hacer llegar un informe de los resultados de la investigación, luego de haber sustentado su trabajo en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, entidad educativa con la que se tiene convenio para la realización de las prácticas finales.

Por tanto, como director de esta institución doy permiso para la realización de tal investigación.

 15 de abril de 2022

Sello y firma del director de la Institución.

6.4. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis De Acción	Categorías	Subcategorías	Indicadores	Instrumento	
Problema principal ¿Cómo mejorar la socialización mediante los juegos cooperativos en niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022?	Objetivo general Mejorar la socialización mediante las estrategias de juegos cooperativos en niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022. Objetivos específicos Identificar el nivel de socialización en	Hipótesis de acción La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades básicas de interacción social en niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022. La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades para hacer amigos/as en niños de 5	Juegos cooperativos	Transformación personal	Escucha con atención las indicaciones sobre el juego.	Ficha de observación.	
					Realiza el juego siguiendo las reglas establecidas.		
					Muestra respeto y confianza en sí mismo.		
					Valora sus logros durante el juego.		
				Transformación Colectiva	Promueve la participación de sus compañeros en el juego.		
					Integra a sus compañeros en el juego.		
					Se muestra comprometido con su grupo durante el juego.		
				Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.			
				Transformación	Explica a los demás como se realiza el juego o la actividad.		Ficha de

	<p>niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022; antes de aplicar los juegos cooperativos.</p>	<p>años de una institución de educación inicial de chota, 2022.</p> <p>La aplicación de juegos cooperativos permite desarrollar habilidades para afrontar y resolver</p>	<p>Socialización</p>	<p>social</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1498 188 1872 360"> <p>Regula su carácter ante diversas situaciones presentes en el juego o en otras circunstancias.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1498 360 1872 448"> <p>Se relaciona de manera cordial con los demás.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1498 448 1872 624"> <p>Pide ayuda y ayuda a otros niños y niñas en distintas ocasiones.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1498 624 1872 727"> <p>Expresa espontáneamente sus emociones a sus</p> </td> </tr> </table>	<p>Regula su carácter ante diversas situaciones presentes en el juego o en otras circunstancias.</p>	<p>Se relaciona de manera cordial con los demás.</p>	<p>Pide ayuda y ayuda a otros niños y niñas en distintas ocasiones.</p>	<p>Expresa espontáneamente sus emociones a sus</p>	<p>observación</p>
<p>Regula su carácter ante diversas situaciones presentes en el juego o en otras circunstancias.</p>										
<p>Se relaciona de manera cordial con los demás.</p>										
<p>Pide ayuda y ayuda a otros niños y niñas en distintas ocasiones.</p>										
<p>Expresa espontáneamente sus emociones a sus</p>										

	Diseñar y aplicar estrategias de juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje para mejorar la socialización en niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022.	problemas en niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022.		Habilidades básicas de interacción social.	compañeros y docente del aula.	Ficha de observación	
					Es capaz de ayudar y pedir ayuda a sus compañeros de aula.		
					Inicia conversaciones de manera respetuosa con sus compañeros.		
					Comunica sus ideas de manera autónoma.		
					Habilidades para hacer amigos/as.		Muestra disposición para trabajar en equipo.
							Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos.
	Se relaciona positivamente con sus compañeros.						
	Evaluar y evidenciar la mejora de la socialización mediante la aplicación de juegos cooperativos en niños de 5 años de una institución de educación inicial de chota, 2022.				Habilidades para afrontar y resolver problemas.		Comparte los materiales durante las actividades.
							Busca posibles soluciones frente a diversos problemas presentados en el aula.
							Identifica situaciones problemáticas durante las actividades y lo comunica.
							Respeto las opiniones de sus compañeros durante las actividades.
							Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades.

6.5. Instrumentos

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°301- CHOTA, 2022.

Ficha De Observación						
Institución educativa:		Edad:				Observaciones
Nombre del niño:		Aula:				
N°	Ítems	Escala				
	DI. habilidades básicas de interacción social.	AD	A	B	C	
1	Expresa espontáneamente sus emociones a sus compañeros y docente del aula.					
2	Es capaz de ayudar y pedir ayuda a sus compañeros de aula.					
3	Inicia conversaciones de manera respetuosa con sus compañeros.					
4	Comunica sus ideas de manera autónoma.					
	DII-Habilidades para hacer amigos/as					
5	Muestra disposición para trabajar en equipo.					
6	Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos.					
7	Se relaciona positivamente con sus compañeros.					
8	Comparte los materiales durante las actividades.					
	D III-Habilidades para afrontar y resolver problemas					
9	Busca posibles soluciones frente a diversos problemas presentados en el aula.					
10	Identifica situaciones problemáticas durante las actividades y lo comunica.					
11	Respeto las opiniones de sus compañeros durante las actividades.					
12	Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades.					

VALOR DE LA ESCALA	
AD	Destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio.

Adaptado de Monjas Casares, M. I. (1995). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar. Madrid: CEPE, 1996.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/85160>

ESCALA DE VALORACIÓN

Nombre de la actividad:

Área:

Fecha:

N°	Nombres y Apellidos	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		NIVELES DE LOGRO							
		AD	A	B	C	AD	A	B	C

VALOR DE LA ESCALA	
AD	Destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio.

6.6. Validez y confiabilidad de los instrumentos

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante
 Irujo Vasquez, Deysi
- 1.2. Cargo e institución donde labora
 Docente del aula 301
- 1.3. Nombre del instrumento a evaluar
 prueba de entrada

II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, marque usted con un aspa la opción SI o NO que elija según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA:

DIMENSIONES	CLARIDAD		PERTINENCIA		RELEVANCIA		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ÍTEM 1	X			X	X		utiliza párrafos para
ÍTEM 2	X		X		X		que se entiendan
ÍTEM 3	X		X		X		los niños.
ÍTEM 4	X		X			X	
ÍTEM 5	X		X		X		
ÍTEM 6		X		X	X		cambiar pregunta
ÍTEM 7	X		X		X		
ÍTEM 8	X		X		X		
ÍTEM 9	X		X		X		
ÍTEM 10		X	X		X		tiene en cuenta la
ÍTEM 11	X		X		X		edad de los niños
ÍTEM 12	X		X		X		para hacer los ítems

Fecha 20-04-22

Firma *Deysi*

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable ()

Aplicable después de corregir (X)

No aplicable ()

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante
 Irujo Vasquez, Deysi
- 1.2. Cargo e institución donde labora
 Docente del aula 301
- 1.3. Nombre del instrumento a evaluar
 prueba de salida
- 1.4. Estudiante investigadora
 Ruiz, Osillo, Diana, Magaly

II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, puntúe con una valoración del 1 al 5, Muy bueno (5), Bueno (4), Regular (3), Bajo (2), Muy bajo (1).

CRITERIOS	ÍTEM									
	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Es apropiado para la edad de los niños.	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
2. Esta expresado en conductas observables.	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4
3. Es adecuado para evaluar la socialización en los niños.	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5
4. Está basado en aspectos teóricos y científicos actuales.	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4
5. Responde a las necesidades de los niños sobre la socialización.	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5
6. Los ítems planteados son claros y pertinentes.	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4
7. Los recursos son adecuados para la aplicación del instrumento.	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5
8. Es innovador y genera interés.	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4
9. El contenido se presenta en una secuencia lógica que facilita su comprensión.	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5
10. Tiene relación con el enfoque desarrollo personal y ciudadanía activa.	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4

Fecha: 18-10-22

Firma *Deysi*

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante
 Guevara Marin María Sarita
- 1.2. Cargo e institución donde labora
 Docente - 304 "San Juan"
- 1.3. Nombre del instrumento a evaluar
 Prueba de entrada

II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, marque usted con un aspa la opción SI o NO que elija según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA:

DIMENSIONES	CLARIDAD		PERTINENCIA		RELEVANCIA		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ÍTEM 1	X		X			X	Muy sencilla para su edad.
ÍTEM 2	X		X		X		
ÍTEM 3	X		X		X		
ÍTEM 4	X		X		X		
ÍTEM 5	X		X		X		
ÍTEM 6		X	X		X		Utilizar términos que entiendan los niños.
ÍTEM 7	X		X		X		
ÍTEM 8	X		X		X		
ÍTEM 9	X		X		X		
ÍTEM 10		X	X		X		
ÍTEM 11		X	X		X		Modificar por otras acciones al evaluar.
ÍTEM 12	X		X			X	

Fecha 19/04/22

Firma *Muel*

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable ()

Aplicable después de corregir (X)

No aplicable ()

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante
 Guevara Marin María Sarita
- 1.2. Cargo e institución donde labora
 Docente de aula - "San Juan, 304"
- 1.3. Nombre del instrumento a evaluar
 Prueba de salida
- 1.4. Estudiante investigadora
 Ruiz Cerrillo Diana M.

II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, puntúe con una valoración del 1 al 5, Muy bueno (5), Bueno (4), Regular (3), Bajo (2), Muy bajo (1).

CRITERIOS	ÍTEMS											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1. Es apropiado para la edad de los niños.	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
2. Esta expresado en conductas observables.	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4
3. Es adecuado para evaluar la socialización en los niños.	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5
4. Está basado en aspectos técnicos y científicos actuales.	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5
5. Responde a las necesidades de los niños sobre la socialización.	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4
6. Los ítems planteados son claros y pertinentes.	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5
7. Los recursos son adecuados para la aplicación del instrumento.	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4
8. Es innovador y genera interés.	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5
9. El contenido se presenta en una secuencia lógica que facilita su comprensión.	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5
10. Tiene relación con el enfoque desarrollo personal y ciudadanía activa.	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4

Fecha 12/10/22

Firma *Muel*

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante
 GONZALES MORALES Gladys
- 1.2. Cargo e institución donde labora
 Docente de aula - 301
- 1.3. Nombre del instrumento a evaluar
 Prueba de entrada

II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, marque usted con un aspa la opción SI o NO que elija según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA:

DIMENSIONES	CLARIDAD		PERTINENCIA		RELEVANCIA		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ÍTEM 1	X			X	X		Hacer más complejo el ítem por su edad
ÍTEM 2	X		X		X		
ÍTEM 3	X		X		X		
ÍTEM 4	X		X		X		
ÍTEM 5	X		X		X		
ÍTEM 6		X		X		X	Cambiar el ítem
ÍTEM 7	X						
ÍTEM 8		X	X		X		
ÍTEM 9	X		X		X		Modificar el verbo a evaluar
ÍTEM 10		X		X	X		Usar palabras más entendibles
ÍTEM 11	X		X		X		
ÍTEM 12	X		X			X	

Fecha: 19-04/22

Firma:

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable () Aplicable después de corregir (X) No aplicable ()

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante
 GONZALES MORALES Gladys
- 1.2. Cargo e institución donde labora
 Docente de aula - 301
- 1.3. Nombre del instrumento a evaluar
 Prueba de salida
- 1.4. Estudiante investigadora
 Ruiz, Anilla Dina M.

II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, puntúe con una valoración del 1 al 5, Muy bueno (5), Bueno (4), Regular (3), Bajo (2), Muy bajo (1).

CRITERIOS	ÍTEM											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. Es apropiado para la edad de los niños.	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5
2. Esta expresado en conductas observables.	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5
3. Es adecuado para evaluar la socialización en los niños.	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4
4. Está basado en aspectos teóricos y científicos actuales.	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5
5. Responde a las necesidades de los niños sobre la socialización.	5	4	4	5	4	5	4	5	4	6	5	4
6. Los ítems planteados son claros y pertinentes.	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5
7. Los recursos son adecuados para la aplicación del instrumento.	4	5	4	4	4	5	4	5	6	5	5	4
8. Es innovador y genera interés.	5	4	5	5	5	5	4	6	5	4	4	5
9. El contenido se presenta en una secuencia lógica que facilita su comprensión	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5
10. Tiene relación con el enfoque desarrollo personal y ciudadanía activa.	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4

Fecha: 18/10/22

Firma:

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

6.6.Data de procesamiento de datos

Resultado de prueba de entrada

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Expresa espontáneamente sus emociones a sus compañeros y docente del aula.	Es capaz de ayudar y pedir ayuda a sus compañeros de aula.	Inicia conversaciones de manera respetuosa con sus compañeros.	Comunica sus ideas de manera autónoma.	Puntaje	Muestra disposición para trabajar en equipo.	Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos.	Se relaciona positivamente con sus compañeros.	Comparte los materiales durante las actividades.	Puntaje	Busca posibles soluciones frente a diversos problemas presentados en el aula.	Identifica situaciones problemáticas durante las actividades y lo comunica.	Respeto las opiniones de sus compañeros durante las actividades.	Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades.	Puntaje	PROMEDIO GENERAL
1	Altamirano Rojas Kael Dylan	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
2	Blanco Torres Alexandra Guadalupe	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
3	Briones Herrera Alexia Sofia	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
4	Burga Ruiz Jherly Brillith	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
5	Carranza Rodrigo Kristel Valentina	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	12
6	Chavez Mejia Maikol Smith	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
7	Cieza Diaz Andree	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
8	Cieza Nieto Jean Patrick	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
9	Diaz Guevara Sofia Xiomara	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
10	Diaz Perez Diego Fernando	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
11	Diaz Rafael Adriana Belen	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
12	Espinoza Peralta Lián Jhamir	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
13	Gonzales Cieza Liam André	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	12
14	Gonzalez Sanchez Yemerson Fabián	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
15	Mañaccasa Morales Liam Etsu	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
16	Muñoz Fernandez Luis Evan	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
17	Nuñez Mejia Estrella Kahori	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8

18	Oblitas Galvez Marcuss Georgio	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
19	Quintos Lopez Dana Sophia	3	3	3	3	1 2	3	3	3	3	1 2	3	3	3	3	12	12
20	Oliveras Rojas Angel Gabriel	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
21	Rojas Torres Mía Melinda	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
22	Sanchez Medina Jessabelle Guadalupe	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
23	Segura Tirado Emi Kaori	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
24	Uriarte Muñoz Erick Ebert	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
25	Uriarte Muñoz Jacob Ebert	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
26	Vasquez Bustamante Gustavo Adrián	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
27	Vasquez Requelme Bryanna Yariella	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8
28	Vasquez Sanchez Yerson	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	8

Resultados de la prueba de salida

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Expresa espontáneamente sus emociones a sus compañeros y docente del aula.	Es capaz de ayudar y pedir ayuda a sus compañeros de aula.	Inicia conversaciones de manera respetuosa con sus compañeros.	Comunica sus ideas de manera autónoma.	Puntaje	Muestra disposición para trabajar en equipo.	Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos.	Se relaciona positivamente con sus compañeros.	Comparte los materiales durante las actividades.	Puntaje	Busca posibles soluciones frente a diversos problemas presentados en el aula.	Identifica situaciones problemáticas durante las actividades y lo comunica.	Respeto las opiniones de sus compañeros durante las actividades.	Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades.	Puntaje	PROMEDIO GENERAL
1	Altamirano Rojas Kael Dylan	3	4	3	3	13	4	4	5	5	18	3	3	4	4	14	15
2	Blanco Torres Alexandra Guadalupe	3	4	3	3	13	5	5	4	3	17	3	4	4	4	15	15
3	Briones Herrera Alexia Sofia	5	4	4	4	17	4	4	4	4	16	5	5	4	4	18	17
4	Burga Ruiz Jherly Brillith	4	4	3	3	14	4	4	3	4	15	4	4	4	4	16	15
5	Carranza Rodrigo Kristel Valentina	5	5	4	4	18	4	4	4	4	16	5	5	4	4	18	17
6	Chavez Mejia Maikol Smith	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
7	Cieza Diaz Andree	4	4	4	4	16	4	4	3	4	15	4	4	4	4	16	16
8	Cieza Nieto Jean Patrick	4	4	3	3	14	5	5	4	4	18	3	3	4	4	14	15
9	Diaz Guevara Sofia Xiomara	5	4	5	4	18	4	4	4	4	16	5	4	4	4	17	17
10	Diaz Perez Diego Fernando	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	3	4	4	5	16	16
11	Diaz Rafael Adriana Belen	4	4	3	4	15	4	3	3	4	14	4	4	4	4	16	15
12	Espinoza Peralta Lián Jhamir	4	4	3	4	15	4	4	4	4	16	3	4	4	4	15	15
13	Gonzales Cieza Liam André	5	4	4	4	17	5	4	4	4	17	5	5	4	4	18	17
14	Gonzalez Sanchez Yemerson Fabián	4	5	4	4	17	4	4	5	4	17	5	4	4	4	17	17
15	Mañaccasa Morales Liam Etsu	4	4	4	4	16	4	4	5	4	17	5	5	4	4	18	17
16	Muñoz Fernandez Luis Evan	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
17	Nuñez Mejia Estrella Kahori	3	4	4	3	14	4	3	3	5	15	4	4	4	4	16	15
18	Oblitas Galvez Marcuss Georgio	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
19	Quintos Lopez Dana Sophia	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16

20	Oliveras Rojas Angel Gabriel	3	3	2	2	10	3	3	3	3	12	2	2	4	4	12	11
21	Rojas Torres Mia Melinda	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
22	Sanchez Medina Jessabelle Guadalupe	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
23	Segura Tirado Emi Kaori	3	4	3	4	14	4	5	4	4	17	4	4	4	4	16	16
24	Uriarte Muñoz Erick Ebert	3	3	2	3	11	3	2	2	3	10	2	3	3	3	11	11
25	Uriarte Muñoz Jacob Ebert	3	3	2	3	11	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	11
26	Vasquez Bustamante Gustavo Adrián	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16
27	Vasquez Requelme Bryanna Yariella	4	4	3	4	15	4	4	4	4	16	3	3	4	4	14	15
28	Vasquez Sanchez Yerson	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	16

6.7.Sesiones de aprendizaje y diarios

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS GENERALES:

- a. **Título:** “Abrazos Musicales”.
 b. **Aula / Edad:** “Girasoles” / 5 años.
 c. **Profesora Del Aula:** Gladis González Núñez.
 d. **Practicante:** Diana Magaly Ruiz Orrillo.
 e. **Fecha:** 18 de mayo del 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREAS	COMPETENCIAS / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS (Producto o actuación)
PERSONAL SOCIAL	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone y colabora en actividades colectivas en el nivel de aula e IE orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos. • Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades. - Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos. 	<p>Colorean una ficha sobre la amistad.</p>
	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 		
ENFOQUE TRANSVERSAL		<ul style="list-style-type: none"> - Intercultural. - De Derechos. 		

	<p>batiendo barro, con los brazos que se estiren como un gato, con la mandíbula que piensen que están masticando chicle y para la cara que intenten espantar una mosca sin usar nada más que la cara.</p> <p>Actividad gráfico plástica: Se les pide a los niños que pinten la ficha que muestra una imagen sobre la amistad.</p> <p>CIERRE</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué fue lo que más me gusto de la clase?, ¿En que tuvieron mayor dificultad?, ¿Qué fue lo que no les gusto?</p> <p>Se les coloca alcohol a sus manos al terminar la actividad.</p>	
<p>10:30 a 11:00</p>	<p>RECESO:</p> <p>Lavado de manos y desinfección de ambiente</p>	<p>Agua y jabón Toalla Ambiente limpio</p>

DIARIO DE CAMPO N°3

I. DATOS INFORMATIVOS

- I.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : EESP “NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”.
- I.2. I.E. DE PRÁCTICA-INVESTIGACIÓN : “301”.
- I.3. PROFESORA DE AULA : GLADIS GONZALEZ NÚÑEZ.
- I.4. AULA – EDAD DE LOS NIÑOS : “GIRASOLES” – 5 AÑOS.
- I.5. ESTUDIANTE PRACTICANTE : DIANA MAGALY RUIZ ORRILLO.
- I.6. FECHA : 18 / 05 / 2022.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE :

“ABRAZOS MUSICALES”

ÁREAS	COMPETENCIAS / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PROPÓSITO
PSICOMOTRIZ	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades. 	<p>Los niños y niñas identifican acciones para tener amigos y expresan la importancia de la amistad.</p>
PERSONAL SOCIAL	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone y colabora en actividades colectivas en el nivel de aula e I.E orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos. • Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfruta de la compañía de sus compañeros durante los juegos. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL		<ul style="list-style-type: none"> - Intercultural. - De Derechos. 		

III. CATEGORÍAS

Actividades	Categorías
<p>El día de hoy se ejecutó el juego cooperativo titulado “Abrazos musicales”, se comenzó invitando a los niños a formar un semi círculo y luego dar paso a una expresión teatral a base de un títere, donde nos contó lo triste y solo que se siente porque nadie quiere ser su amigo, se notaba en los rostros de los niños tristeza por el títere y varios niños se acercaron a querer abrazarlo.</p> <p><i>Luego se cuestionó a los niños y niñas: ¿Les gusta tener amigos? ¿Por qué?</i></p> <p><i>Liam Andre: Sí, profesora, para jugar con ellos. Yo juego con mis primos, mi primo Mateo y mi primo Smith.</i></p> <p>Luego observe que levantaban las manos para participar Kristel, Diego, Luis Evan. De manera ordenada fui haciendo las preguntas mencionando a los niños que debemos hacer silencio para escuchar y esperar turnos para hablar, respetando las normas de convivencia.</p> <p><i>Kristel: Profesora, pero hay niños malos, a mí me malograron mi muñeca, por eso no quiero tener amigos.</i></p> <p><i>Le dije Kristel nos podrías contar por favor cómo es que sucedió eso, Kristel salió adelante y con cara de molesta narro lo siguiente: Un día estaba jugando con mi prima Alondra y unos niñitos vinieron para jugar, nosotras no queríamos jugar con ellos y me quitaron mi muñeca y le arrancaron su cabeza a mi muñeca. Yo me puse a llorar y por eso no quiero tener amigos, profesora porque son malos no cuidan los juguetes. Se acerco a que le diera un abrazo a lo cual yo también cedi y volví a preguntar a Diego que había levantado la mano ¿Todos los niños son malos?</i></p> <p><i>Diego: No profesora (moviendo la cabeza a los costados)</i></p> <p><i>¿Ustedes son niños malos?</i></p> <p><i>Todos respondieron qué ¡no, profesora! Entonces les dije a los demás niños van a demostrar a su amiguita Kristel que ustedes son niños buenos, Sí profesora, gritaron todos, Adriana y Danna se acercaron para abrazarla, en ese momento le dije a Kristel que sus compañeros del aula Girasoles la van a cuidar.</i></p> <p><i>Después pregunte: ¿Alguna vez te has molestado con un amigo?, ¿Qué hicieron para disculparse?</i></p> <p><i>Luis Evan que estaba muy insistente en querer participar dijo lo siguiente: mi hermanito se molestó conmigo porque no quise jugar con él, estaba cansado, pero después le di un caramelo y nos fuimos a jugar con mi mamá al diablo pungo.</i></p> <p>Ya una vez escuchado las opiniones de mis alumnos les mencione el nombre del juego cooperativo: Abrazos musicales, <i>¿De qué tratara el juego abrazos musicales?</i></p> <p><i>Danna: Profe ¿Tengo que abrazar a mis compañeros? (Con una sonrisita nerviosa)</i></p> <p>Respondí que sí, pero ¿Cómo debemos a abrazar a alguien?, ¿Alguien me quiere dar un abrazo? Todos corrieron a darme el abrazo, luego les aclare que deben tener cuidado al abrazar a alguien porque por ir corriendo a abrazar se pueden caer o caerle a ese niño(a), no deben jalonear a nadie para dar su abrazo, si hay alguien que no le gusta abrazar o ser abrazado no hay que obligarle. Seguidamente les pedí que vayan a su lugar y agradecí por el abrazo y les pregunté ¿Qué tipo de abrazo me dieron grupal o individual? Respondieron grupal, invite a Ángel que viniera a darme un abrazo puesto que me sentía triste, Ángel se acercó y me dio un abrazo y explique a los niños que ese es un abrazo individual, él que te da una sola persona.</p> <p>Niños ¿qué les gusto más el abrazo grupal o individual? Algunos respondían que les gusta más los abrazos grupales otros decían los individuales.</p> <p>Empezamos con la actividad, y como sonó una canción sobre los animales.</p>	<p>Habilidades básicas de interacción social.</p> <p>Habilidades para afrontar y resolver problemas.</p> <p>Habilidades básicas de interacción social.</p> <p>Habilidades para hacer amigos/as.</p> <p>Habilidades para afrontar y resolver problemas.</p> <p>Habilidades básicas de interacción social.</p> <p>Habilidades básicas de interacción social.</p>

*Sophia: ¿Profe y si hacemos como hace las vacas? así mire (empezó a gatear)
Le dije que claro, que podemos hacer eso, indique a los niños desplazarse por todo el ambiente del aula, haciendo gestos y movimientos como decía la canción.*



En esta imagen estábamos imitando a los toros y haciendo los sonidos de mugir. Hasta que de pronto dije abrazo de 3.



Cómo se puede notar a mis niños les encanta dar abrazos y si tuviesen la fuerza necesaria podrían hasta cargar a su profesora.



Con mis alumnos seguimos dando vueltas y recorriendo el ambiente del aula haciendo movimientos corporales, hasta que...



Habilidades para hacer amigos/as.

Habilidades para hacer amigos/as.

Los niños tenían que abrazarse formando un grupo de 4 personas, note que algunos buscaban a sus compañeros de mesa, pero en cambio otros llamaban a niños de diferentes mesas, escuche a:

*Marcuss decir: ¡Diego ven, ven! Diego corrió hacia Marcuss para darse su abrazo.
Así nos fuimos abrazando hasta que también
Danna: Profe hay veng a para abrazarse.*



Algo que también me llamó la atención fue que en algunos momentos del juego libre aún hay niños que no quieren integrarse al juego con los demás, como es el caso del niño Jhamir, que pese a que sus compañeros le llaman a jugar él prefería observarlos.



Me acerque al grupo de niños si ya invitaron a jugar a Jhamir

Belén: Sí, miss pero no hace caso

Yerson: (se fue donde Jhamir) vamos amiguito a jugar, te presto los juguetes que quieras.

Jhamir: (se apartó y se fue a sentarse a una silla)

Fui donde Jhamir y me senté a su lado y le pregunté ¿Por qué no quieres ir a jugar?

Jhamir: no tengo ganas, tengo hambre.

Supuse que Jhamir intentaba acercarse a sus compañeros para pedir algo de comer y tenía vergüenza de hacerlo.

Como los niños aún no se les permitía traer lonchera, le invité algo de mi lonchera y al finalizar las clases, recomendé a su mamá que le envié bien comido porque había tenido hambre.

Habilidades para hacer amigos/as.

Habilidades para afrontar y resolver problemas.

IV. INTERPRETACIÓN:

En este juego titulado Abrazos musicales, los niños muy aparte de aprender la importancia de la amistad, aprendieron los valores de la empatía y el respeto, al realizar preguntas como ¿Qué opinas?, ¿Cómo te sentirías?, ¿Qué harías?, también está el hecho de que los niños al ver que los demás se abrazan y eso causaba alegría en ellos, provocaban que los otros también se unan, llamándoles la atención de cómo se sienten si lo hacen y de cómo se sienten las personas a las que abrazan, cabe resaltar, que estas

aptitudes son aprendidas en el medio donde se desarrolla el infante, como bien lo señala Bandura (1974) los niños aprenden por medio de la observación de modelos, por ello, los padres se convierten, en el primer ejemplo a seguir, es en la familia donde se forjan los valores que hacen que una sociedad progrese o fracase.

Por otro lado, Daniel Goleman (1993) da a conocer que las habilidades sociales hacen parte de la inteligencia emocional, es así como en la primera infancia, es muy importante fortalecer el componente emocional y el desarrollo de conductas sociales aceptables, por ello es de vital relevancia fortalecer y mejorar la socialización en los niños de manera asertiva, empática y humanitaria, valores que hoy en día son dejados de lado. Sabemos que lo primordial para socializarnos es comunicarnos, pero ¿si somos tímidos hasta para preguntar el nombre al niño o niña que se sienta a la mesa de alado? Ah, pero si lo hacemos jugando, si construimos un puente que rompa ese hielo, no es preciso hablar sino actuar, que nuestros brazos hablen a través de un abrazo, ¿Qué mensaje le estoy enviando a esa persona que abracé? Allí está el modo de actuar de este juego, en donde mediante un abrazo compartamos seguridad y amor a mi compañero donde él pueda saber que cuenta conmigo y que podemos ser amigos.

V. REFLEXIÓN:

Gracias a esta experiencia logre comprender que para socializar no basta hablar o expresarnos oralmente, ¿qué hay de las personas sordas o de las personas mudas?, ¿cómo es que socializan? Entonces si mis alumnos no desean hablar con sus compañeros o salir a participar a expresar sus emociones u opiniones, lo harán mediante gestos para con los demás. Una bonita forma de ser inclusivos en la socialización. También me sentí feliz y pude compartir con mis niños una linda enseñanza sobre los abrazos, que estos pueden salvar la vida de alguien, pues cuando estamos muy tristes podemos tomar decisiones malas que nos lleva a tomar malas decisiones y nos comprometimos a dar 7 abrazos por día a todos nuestros seres queridos.

Hubo un poco de dificultad en el ámbito, dado que algunos niños me impacientaron con su comportamiento, en vez de abrazar a sus compañeros se colgaban de ellos como si fueran roperos, eso incomodaba a los niños y se quejaban, por lo tanto, ya no querían ser abrazados por ellos, pese a que volví a decirles que esas actitudes rompían las reglas, los niños al final se dieron cuenta que ya nadie se dejaba abrazar por ellos, entonces por si solos empezaban a abrazar con respeto a los demás. Esta situación también ayudo en mi a autorregular mis emociones y darme cuenta que los niños pueden solucionar problemas.

VI. ACCIONES DE MEJORA:

Promover la participación en los juegos cooperativos de los niños y niñas mediante las expresiones gestuales para mejorar la socialización.

Dejar que los niños (as) intenten solucionar por sus propios medios los problemas que surjan en el aula.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS GENERALES:

- a. **TÍTULO:** “jugamos a vender y comprar con mis amigos”
- b. **AULA / EDAD:** “Girasoles” / 5 años.
- c. **PROFESORA DEL AULA:** Gladis Gonzalez Núñez.
- d. **PRACTICANTE:** Diana Magaly Ruiz Orrillo.
- e. **FECHA:** 13 de setiembre del 2022.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREAS	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS (Producto o actuación)
PERSONAL SOCIAL	<p>“<i>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</i>”</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Interactúa con todas las personas.</i> - <i>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</i> - <i>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. - Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Busca posibles soluciones frente a diversos problemas presentados en el aula. 	<p>Conversatorio sobre la actividad en el cual los niños describieron sus juguetes</p>
PSICOMOTRIZ	<p>“<i>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</i>”</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comprende su cuerpo.</i> - <i>Se expresa corporalmente.</i> 	<p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades. 	<p>Verbalización sobre la actividad ejecutada, donde los niños expresan sus emociones negativas y positivas.</p>
ENFOQUE TRANSVERSAL		<ul style="list-style-type: none"> - De Orientación Al Bien Común. - Ambiental. 		

		<p>Toma de decisiones: En torno a la última pregunta mencionamos a los niños poner valor a sus juguetes, es decir un precio.</p> <p>CIERRE</p> <p>Expresión verbal: los niños identifican que juguete es el caro y cuál es el barato.</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué fue lo que más me gusto de la clase?, ¿Qué hicieron en su hoja de trabajo?</p>	
10:00 a 10:30	Lonchera	Lavado de manos Protocolos (promover ambiente agradable de aprendizaje)	Agua y jabón Toalla Ambiente limpio
10:30 a 11:00	Recreo	(participación, observación, vigilancia, etc. Por parte de las maestras)	
11:00 a 12:00	Taller psicomotriz: “Jugamos a vender y a comprar con mis amigos”	<p>Asamblea o inicio: Se agrupa a los niños en dos grupos mixtos, un grupo para que sean los vendedores y otro de los compradores, luego exponemos algunas normas de convivencia, después exponemos el nombre del juego a jugarse el día de hoy “Jugamos a vender y a comprar con mis amiguitos”. Con el propósito de que los niños desarrollen el valor de la amistad y solidaridad con los demás.</p> <p>Exploración del material: Preguntamos a los niños ¿Qué necesito para jugar a vender y comprar?, exhortamos a los niños a que saquen sus billeteras porque utilizaremos el dinero, luego establecemos las reglas del juego con la ayuda de los niños.</p> <p>Expresividad Motriz: Se pide la participación de algunos niños y niñas para ejemplificar como se debe comprar y vender, luego dejamos que la actividad se desarrolle libremente. Por último, se forma la asamblea en forma de U, para dialogar sobre cómo se sintió en el juego, qué le gusto más, que no le gusto y el porqué.</p> <p>Relajación: Simulamos oler flores, soplar velas y sentir los latidos de nuestro corazón poniendo la mano sobre el pecho.</p>	Billeteras con dinero. Monedas. Billetes. Carros.
12:00 a 12:30	Juego libre en los sectores	Procesos didácticos: <i>Planificación.</i> <i>Organización.</i> <i>Ejecución o desarrollo.</i> <i>Socialización.</i> <i>Orden.</i>	
12:30	Salida	La maestra despide a los niños y niñas igual como los recibió	

DIARIO DE CAMPO N°13

I. DATOS INFORMATIVOS

- I.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : EESP “NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”.
- I.2. I.E. DE PRÁCTICA-INVESTIGACIÓN : “301”.
- I.3. PROFESORA DE AULA : GLADIS GONZALEZ NÚÑEZ.
- I.4. AULA – EDAD DE LOS NIÑOS : “GIRASOLES” – 5 AÑOS.
- I.5. ESTUDIANTE PRACTICANTE : DIANA MAGALY RUIZ ORRILLO.
- I.6. FECHA : 13 / 09 / 2022.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE :

“JUGAMOS A VENDER Y COMPRAR CON MIS AMIGOS”

ÁREAS	COMPETENCIAS / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Interactúa con todas las personas.</i> - <i>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</i> - <i>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. - Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Busca posibles soluciones frente a diversos problemas presentados en el aula. - Es capaz de respetar los acuerdos durante las actividades. 	<p>Los niños y niñas desarrollan el valor de la amistad y solidaridad con los demás.</p>
PSICOMOTRIZ	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comprende su cuerpo.</i> - <i>Se expresa corporalmente.</i> 	<p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.</p>		
ENFOQUE TRANSVERSAL		<ul style="list-style-type: none"> - De búsqueda de la excelencia. - De orientación al bien común. 		

III. DESCRIPCIÓN:

Actividades	Categorías
<p>Previamente a esta actividad, se hizo una clase sobre el valor de las monedas que había en el libro del ministerio para que los niños identifiquen las monedas. Y para el día de hoy se planifico una actividad en la cual se invitó a los niños y niñas salir al patio, luego se agrupo a los niños en dos grupos mixtos, un grupo para que sean los vendedores y otro de los compradores en relación a sus medios de transporte, después exponemos el nombre del juego a jugarse el día de hoy “Jugamos a vender y a comprar con mis amiguitos”. Con el propósito de que los niños desarrollen el valor de la amistad y solidaridad con los demás. Formamos nuestra asamblea y preguntamos a los niños <i>¿Qué necesito para jugar a vender y comprar?</i></p> <p><i>Diego: cosas, galletas, maíz, arroz, azúcar, caramelos.</i></p> <p><i>Andree: ropa también se vende o comida en los restaurantes.</i></p> <p><i>Emi: pero esas cosas no tenemos, pero podemos vender nuestras mochilas o carros.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Niños y niñas nosotros hemos elaborado nuestros medios de transporte, ¿Y si jugamos con estos?</i> <p><i>Jessabelle: sí profe, yo quiero ser compradora.</i></p> <p><i>Kristel: pero vamos a necesitar dinero, aaah tenemos nuestras billeteras con dinero, ¿lo vamos a usar diga profesora?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Claro, el material que hemos hecho ayer lo vamos a utilizar hoy y los grupos de vendedores y compradores se van a agrupar por orden de lista. Primero grupo vendedores y segundo grupo compradores.</i> <p>Empecé a agrupar a los niños y niñas, seguidamente dejé que los niños libremente jueguen, de tal manera que no se sientan presionados a jugar, ni avergonzados.</p> <p>En la siguiente fotografía se muestra a los niños y niñas jugando de manera autónoma, perdiendo la timidez, ayudando a su compañero(a) si en caso le falta dinero o para que dé vuelto. La libertad en el juego me dio mayor facilidad para evaluar.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p>Finalmente, se forma la asamblea en forma de U, para dialogar. Pregunte a los niños y a las niñas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿Cómo se sintieron durante el desarrollo del juego?</i> <p><i>Alexia: feliz profesora, vendí todos mis carros y aviones.</i></p> <p><i>Marcuss: lo pase divertido profe, compramos carros con Maikol a la media.</i></p> <p><i>Maikol: vamos a traer arroz y fideos de Chiclayo a nuestra tienda.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿Cuándo no les alcanzaba el dinero para comprar que hacían?</i> <p><i>Kristel: mi amiga Xiomara me presto 10 soles para comprar un carro.</i></p> <p><i>Adriana: nos prestábamos dinero entre amigos.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿Qué hacían para poder vender sus carros?</i> <p><i>Luis Evan: llamar a la gente así: lleve, lleve su carro, su avión, su barco a buen precio. 2 por 30 soles.</i></p> <p><i>Estrella: tenemos que gritar lo que vendemos. Como lo hacen en los mercados.</i></p> <p>Luego de conversar con los alumnos ingresamos al aula, para alistar las cosas e ir a casa.</p>	<p>Habilidades básicas de interacción social.</p> <p>Habilidades para afrontar y resolver problemas.</p> <p>Habilidades para hacer amigos.</p> <p>Habilidades básicas de interacción social.</p> <p>Habilidades para afrontar y resolver problemas.</p>

IV. INTERPRETACIÓN:

Piaget (1982) señala que el juego básicamente es una relación entre el niño y su entorno un modo de conocerlo, de aceptarlo incluso de modificarlo y construirlo. Por lo tanto, tomando lo que hace referencia el psicólogo suizo hacemos énfasis en la vital importancia del juego concerniente al desarrollo y evolución social del ser humano y que donde tiene mayor peso es en la primea infancia, donde se solidifican los valores y cimientos de una buena interacción social y que no hay mejor estrategia que el juego donde el entorno y uno mismo se relacionan de manera cohesionada.

Además, Queyrat (1981), expone que el juego es una actividad libre, de estado psíquico que estimulan su ejercicio que le dan carácter alegre y agradable al hombre. El juego es la expresión más elevada del desarrollo del niño, pues solo el juego contribuye a la expresión libre de la que contiene el alma del niño. Lo mencionado anteriormente no tiene nada que refutarse, pues es muy cierto el ser humano que no sale, no tiene amigos ¿qué sucede con esa persona que se aísla? suele estar en riesgo de caer en depresión, en trastornos mentales relacionados con las emociones también, en el suicidio, la timidez, ser un potente agresor. En cambio, una persona sociable, está involucrada en diferentes actividades, presto a ayudar y cooperar, feliz y entusiasta.

Por lo tanto, el juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que a través de esta estrategia se aprende a interrelacionarse, a formar un sentimiento colectivo y a elevar la autoconsciencia del niño, la capacidad de seguir al grupo, de compartir sentimientos, ideas, es decir, forma el sentido social.

V. REFLEXIÓN:

Para la presente actividad los niños se divirtieron mucho asimilar conductas de adultos les llama mucho la atención, puesto que todos los alumnos participaron de manera libre y voluntaria, promoviendo el logro del objetivo, evidenciando sus interacciones con los demás, sus saberes previos al exponer sus ideas acerca de la actividad ejecutada.

Mediante el diálogo y la expresión de sus dificultades ellos mismos admitían lo que les hacía falta y lo que podían mejorar algo, que me lleno de emoción al escuchar a esos pequeños niños pensar como adultos frente a obstáculos, cada vez es más notable sus buenos desarrollos en torno a la socialización y que mejor manera que mediante los juegos que a ellos les es atractivos.

VI. ACCIONES DE MEJORA:

Los juegos cooperativos en desarrollar deberían tener en cuenta situaciones reales en las cuales los niños se sientan atraídos por su curiosidad o experiencia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20

I. DATOS GENERALES:

- a. TÍTULO: *“Jugamos y aprendemos entre amigos”*
- b. AULA / EDAD: *“Girasoles” / 5 años.*
- c. PROFESORA DEL AULA: *Gladis Gonzalez Núñez.*
- d. PRACTICANTE: *Diana Magaly Ruiz Orrillo.*
- e. FECHA: *09 de noviembre del 2022.*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Áreas	Competencias Y Capacidades	Desempeños	Criterios De Evaluación	Evidencias (Producto o Actuación)
PERSONAL SOCIAL	<p><i>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Interactúa con todas las personas.</i> - <i>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</i> - <i>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</i> 	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de ayudar y pedir ayuda a sus compañeros de aula. 	<p>Dibujo sobre el juego realizado.</p>
PSICOMOTRIZ	<p><i>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comprende su cuerpo.</i> - <i>Se expresa corporalmente.</i> 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse y hacer giros en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona positivamente con sus compañeros. 	<p>Verbalización sobre lo desarrollado.</p>
ENFOQUE TRANSVERSAL		<ul style="list-style-type: none"> - De Igualdad De Género. - De orientación Al Bien Común. 		

		<p>Practicamos como sonidos bajos y respiraciones lentas.</p> <p>CIERRE</p> <p>Expresión verbal y motriz: nos sentamos con los niños formando un semi círculo para iniciar nuestro conversatorio con las siguientes preguntas, ¿Para poder jugar necesitaron que su compañero de juego les ayude?, ¿Cómo les ayudo?, ¿Creen ustedes que sin la ayuda de sus amigos hayan logrado pasar el camino de los aros?, ¿Por qué es importante pedir ayuda?, ¿Cómo te sientes cuando ayudas o te ayudan?</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué fue lo que más me gusto de la clase?, ¿Qué hicieron en su hoja de trabajo?</p>	
10:00 a 10:30	Lonchera	<p>Lavado de manos</p> <p>Protocolos (promover ambiente agradable de aprendizaje)</p>	<p>Agua y jabón</p> <p>Toalla</p>
10:30 a 11:00	Recreo	(participación, observación, vigilancia, etc. Por parte de las maestras)	
11:00 a 12:00	<p>Taller grafico plástico:</p> <p>Mezclando Dos Colores.</p>	<p>ASAMBLEA: Invitamos a los niños y niñas a tomar asiento en un semicírculo, recordamos nuestras normas de convivencia para el cuidado de su cuerpo y de los materiales, mencionamos que vamos a realizar el experimento “Mezclando Dos Colores”.</p> <p>Los niños y niñas se sientan en el círculo con la finalidad de dialogar sobre los colores ¿Será posible combinar dos colores de témpera?</p> <p>Observación</p> <p>Se les muestra a los niños los materiales a utilizar (tapas, témperas e hisopos)</p> <p>Formulación de hipótesis</p> <p>¿Qué materiales vamos a utilizar?, ¿Qué pasará si mezclamos la témpera roja con la témpera blanca?, ¿Creen que obtendremos un nuevo color?, ¿Cuál color será?</p> <p>Experimentación</p> <p>Mezclamos la témpera roja con la témpera blanca, pero esta mezcla no debe ser de manera proporcional sino más bien colocar menor cantidad de témpera blanca, luego movemos, y observamos lo que sucede.</p> <p>Verbalización</p> <p>Los niños comentan lo que han realizado y ¿cómo hicieron el experimento?, ¿Qué materiales utilizamos?, La explicación de este experimento es que cuando mezclamos dos colores puros diferentes se obtiene otro color.</p> <p>Formula conclusiones. En un cuadro de doble entrada los niños y niñas comparan sus hipótesis antes y después del experimento.</p>	<p>Temperas.</p> <p>Envases.</p>
12:00 a 12:30	Juego libre en los sectores	<p>Procesos didácticos:</p> <p><i>Planificación.</i></p> <p><i>Organización.</i></p> <p><i>Ejecución o desarrollo.</i></p> <p><i>Socialización.</i></p> <p><i>Orden.</i></p>	
12:30	Salida	La maestra despide a los niños y niñas igual como los recibió	

DIARIO DE CAMPO N°20

I. DATOS INFORMATIVOS

- I.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : EESP “NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”.
- I.2. I.E. DE PRÁCTICA-INVESTIGACIÓN : “301”.
- I.3. PROFESORA DE AULA : GLADIS GONZALEZ NÚÑEZ.
- I.4. AULA – EDAD DE LOS NIÑOS : “GIRASOLES” – 5 AÑOS.
- I.5. ESTUDIANTE PRACTICANTE : DIANA MAGALY RUIZ ORRILLO.
- I.6. FECHA : 09 / 11 / 2022.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE :

“JUGAMOS Y APRENDEMOS ENTRE AMIGOS”

ÁREAS	COMPETENCIAS / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Interactúa con todas las personas.</i> - <i>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</i> - <i>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</i> 	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de ayudar y pedir ayuda a sus compañeros de aula. - Se relaciona positivamente con sus compañeros. 	<p>Los niños(as) se diviertan jugando y aprendan sobre la importancia de ayudarse y trabajar en equipo.</p>
PSICOMOTRIZ	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Comprende su cuerpo.</i> - <i>Se expresa corporalmente.</i> 	<p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.</p>		
ENFOQUE TRANSVERSAL		<ul style="list-style-type: none"> - Intercultural. - Igualdad de género. 		

III. DESCRIPCIÓN:

Actividades	Categorías
<p>En esta ocasión solicite a los niños y niñas salir al patio, formamos nuestra asamblea. Mencionamos el título “<i>Jugamos y aprendemos entre amigos</i>”, con el propósito de que los niños y niñas se divierten jugando y aprendan sobre la ayuda mutua.</p> <p>Presentamos a los niños y niñas el material a utilizar, luego preguntamos <i>¿Cómo podemos jugar con estos aros?</i></p> <p><i>Estrella: podemos jugar así (daba vueltas al aro con su cintura).</i></p> <p><i>Alexandra: también se puede armar un camino con los aros.</i></p> <p><i>Gustavo: lo hacemos rodar como una rueda.</i></p> <p>- <i>¿Cómo jugaríamos en pareja?</i></p> <p><i>Kristel: nos podemos pasar el aro rápido.</i></p> <p><i>Kael: podemos hacer rodar el aro de un lado a otro.</i></p> <p><i>Fabian: hacemos un camino como túnel.</i></p> <p>Escuchamos sus respuestas y luego describí brevemente en que consiste el juego. Colocamos los aros en forma de un camino, seguidamente pondremos dos luego uno y así consecutivamente, los niños se juntarán en parejas, juntos agarrados de la mano saltarán dentro del aro, en donde hay dos uno en cada aro, en donde hay un aro los dos dentro de ese aro. Se muestra cómo deben de jugar mediante mi participación y la de docente.</p> <p>Seguidamente pedí que los niños formulen las reglas para este juego:</p> <p><i>Mia: la regla puede ser jugar en equipo.</i></p> <p><i>Diego: no empujar al compañero.</i></p> <p><i>Andree: cuidar los materiales.</i></p> <p>- <i>Muy bien niños, ahora hay que respetar las reglas, debemos cumplirlas.</i></p> <p>Los niños realizan el juego respetando las reglas y se interviene cuando es necesario.</p>  <p>Con algunas parejas había una excelente coordinación, en cambio con otras les faltaba, dado que un compañero se quedaba atrás mientras el otro estaba por delante y seguía jugando sin ayudar a su compañero.</p> <p><i>Emi: hay que ir despacio Kael, tienes que esperarme.</i></p> <p><i>Kael: es que muy a pocos vas y yo soy rápido.</i></p> <p><i>Emi: me puedo caer si voy rápido.</i></p> <p><i>Kael: ya.</i></p> <p><i>Mia: Profe, el Liam va muy rápido y yo quiero hacerlo como lo hacen Fabian y Danna juntos.</i></p> <p>- Liam, ven acá. <i>¿Cómo es eso de que vas muy rápido y dejas a tras a tu pareja?</i></p> <p>El juego se trata de que lleguen juntos a la meta.</p> 	<p>Habilidades para afrontar y resolver problemas.</p> <p>Habilidades básicas de interacción social.</p> <p>Habilidades para hacer amigos.</p> <p>Habilidades básicas de interacción social.</p>

Liam: es que la Mia va muy despacio.

Mia: no es cierto.

- Intentemos algo ¿Les parece?, debe intentar ir ni tan rápido ni tan despacio, lo normal, observen a sus compañeros que, si lo logran, para eso pónganse de acuerdo para que salten juntos, así miren (invite a Jhamir a saltar conmigo).



Lo más resaltante en esta actividad fue la participación de los alumnos Erick y Jacob que me sorprendieron al realizar el juego de manera correcta y fluidamente, claro que aun a Erick le cuesta interactuar con sus otros compañeros, pero su agresión y falta de comunicación han disminuido significativamente,

para mí en lo particular me demostró que los juegos cooperativos han ayudado mucho en el proceso social de estos niños.



Al finalizar el juego, nos sentamos en una forma de un círculo para practicar sonidos bajos y respiraciones lentas. Luego realizamos un conversatorio y preguntamos a los niños:

- ¿Para poder jugar necesitaron que su compañero(a) les ayude, ¿Cómo les ayudo?

Mia: Sí, le pedí a Liam que vaya más despacio no me quería hacer caso, pero después lo hicimos.

Bryanna: Patrick me ayudo para no caerme.

Liam: la Mia saltaba muy despacio, por eso se quedaba atrás, pero luego le ayude a que terminemos.

- ¿Lograron solucionar sus problemas? ¿Cómo?

Patrick: antes de saltar teníamos que decir saltamos para empezar juntos.

Mia: Liam empezó a saltar despacio y ya no me quedaba atrás.

- ¿Por qué es importante pedir ayuda?

Jessabelle: Porque allí nos ayudan cuando tenemos problemas.

Luis Evan: Mi papá ayuda a mi mamá a cuidar de mi hermanito, yo también a veces le ayudo a mi mamá y mi mamá me compra lo que quiero, ayudar es bueno.

Alexia: Porque si no pides ayuda, nadie te va ayudar y te pones triste.

- ¿Cómo te sientes cuando ayudas o te ayudan?

Gustavo: Me siento muy feliz.

Kristel: Pido por favor para que me puedan ayudar y doy las gracias cuando me ayudan, esas son las palabras mágicas para que alguien nos ayude sino no, nos ayudan.

Jhamir: Me siento alegre, porque cuando ayudo me dan algo a cambio.

Habilidades básicas de interacción social.

Habilidades para afrontar y resolver problemas.

Habilidades para hacer amigos.

Jherly: Yo le muestro mi sonrisa, así agradezco que me hayan ayudado.

Luego realizamos algunos estiramientos y formamos para ir al aula a alistar las cosas para salir a casa.

IV. INTERPRETACIÓN:

Delgado I. (2003) asegura que el juego es una acción espontánea de los niños que está orientada a la socialización, que permite la transmisión cultural de la sociedad en la que están inmersos. De tal modo que los niños y niñas ven como una alternativa de solución a sus problemas de expresión oral, de sus pensamientos y sentimientos reprimidos. Lo cual se evidencia en el momento en el que el niño juega, en como juega, el modo de relacionarse con los otros durante estas actividades, la manera en cómo confronta situaciones desagradables o agradables.

Además, el juego permite convertir unas capacidades inmaduras en otras afianzadas, permanentes, como por ejemplo encontrar la manera de solucionar problemas que surgen durante el juego, el comunicar sus emociones respecto a lo que hacían los demás, se apoyaban mutuamente para llegar al final.

Asimismo, Rosas M. (2009), afirma que el niño satisface sus necesidades vitales mediante el juego, tales como explorar inventar, moverse y expresar sentimientos, por lo tanto, es fundamental para su desarrollo integral. Por eso se puede afirmar que el juego para el niño es tan importante como el trabajo para el adulto, es su mundo perfecto para socializar e interactuar con sus pares y mayores.

V. REFLEXIÓN:

En esta ocasión, el presente juego ejecutado para mi plan de investigación constituyo en mejorar la socialización, me dejo muy a gusto y satisfecha al poder observar y corroborar el hecho de que mis alumnos del aula Girasoles, de la edad de 5 años ya van socializando tanto con sus compañeros, como con otros de niños de la misma institución y adultos en general. Poder haber sido testigo desde el principio de sus evoluciones me ha llenado de nostalgia y saber que lo aplicado a rendido fruto es de regocijo, ver a los 28 alumnos desarrollar y mejorar su socialización es gratificante.

De manera que espero que lo aprendido sea optimo e inolvidable para el bien de la sociedad pues esta enmarca el surgimiento de nuestro país, en sociedad si esta se ve invadida por la concientización ética y moral, no solo se tratara de una simple socialización sino también de una en la que se infundo valores que tanta falta nos hace y que se trata del combustible para relacionarnos con otros de manera empática y respetuosa.

VI. ACCIONES DE MEJORA:

Exhorto a que docentes, padres de familia o tutores, psicólogos o personas interesadas en el tema de la socialización tomen en cuenta la estrategia de juegos cooperativos para mejorar la socialización. Pues fue de gran valor para mí y el buen resultado obtenido.