

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN, CONDUCENTES A OPTAR TÍTULOS PROFESIONALES Y GRADOS ACADÉMICOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL.

1. Datos del autor:

Apellidos y nombres: _____

Código de alumno: _____ Teléfono: _____

Correo electrónico: _____ DNI o Extranjería: _____

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

2. Tipo de trabajo de investigación:

Tesis

Trabajo de Suficiencia Profesional

Trabajo Académico

Trabajo de Investigación

Tesinas (presentadas antes de la publicación de la Nueva Ley Universitaria 30220 – 2014)

3. Título Profesional o Grado obtenido:

4. Título del trabajo de investigación:

5. Facultad de: _____

6. Escuela, Carrera o Programa: _____

7. Asesor:

Apellidos y nombres _____ Correo electrónico: _____

Teléfono: _____ N° de DNI o Extranjería: _____ ORCID: _____

8. Tipo de acceso al Documento

Acceso público* al contenido completo.


Acceso restringido** al contenido completo

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundirlo en el Repositorio Institucional, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso de que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

10. Originalidad del archivo digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.



Firma del autor

11. Otorgamiento de una licencia **CREATIVE COMMONS**

Para las investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons*, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica.



El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.

Según el inciso 12.2, del artículo 12º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Recolector Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

12. Para ser llenado por la Dirección del Repositorio Institucional

Fecha de recepción del documento por el Repositorio Institucional:

Firma:



Varillas William Eduardo
CORRESPONSABLE
- UNASAM -

***Acceso abierto:** uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

**** Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.



**UNIVERSIDAD NACIONAL
SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y DE
LA COMUNICACIÓN**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA
Y LICENCIATURA**

PROGRAMA DE TESIS GUIADA

**INFLUENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO EN EL LOGRO
DE APRENDIZAJES DEL AREA PERSONAL SOCIAL EN
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 122 DE
HUARUPAMPA-HUARAZ--2016**

**TESIS GUIADA PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN – ESPECIALIDAD:
EDUCACIÓN INFANTIL Y ARTE**

PRESENTADA POR:

Bach. Ana María TARAZONA MINAYA

ASESOR:

Dra. Dany Maritza PAREDES AYRAC

HUARAZ – PERÚ

2020



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS GUIADA

En la ciudad de Huaraz, siendo las 9:00 AM los Miembros del Jurado de Sustentación del Programa de Tesis Guiada se reunieron en acto público en la Facultad de Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo para evaluar la defensa de la tesis guiada presentada por la bachiller:

Nombre(s) y apellidos	Especialidad
• Bach. Ana María TARAZONA MINAYA	Educación Infantil y Arte

TÍTULO DE LA TESIS GUIADA:

LA INFLUENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO EN EL LOGRO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA PERSONAL SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 122 DE HUARUPAMPA – HUARAZ - 2016

Después de haber escuchado la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por el Jurado, se le declara APTA para optar el Título de Licenciada en Educación.

Con el calificativo de (15) QUINCE a la Bach. Ana María TARAZONA MINAYA

En consecuencia, la sustentante queda en condición de recibir el Título de Licenciada en Educación, con mención en su especialidad, conferido por el Consejo Universitario de la UNASAM de conformidad con las Normas Estatutarias y la Ley Universitaria en vigencia.

Huaraz, 19 de febrero de 2020.



Mag. Bertha LÓPEZ CRUZ
Presidenta



Mag. Vilma HUAMÁN JULÓN
Secretaria



Mag. Leonel MENACHO LÓPEZ
Vocal

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida.

A mis queridos padres JUAN Y ESTHER, quienes con mucho esfuerzo, amor y ejemplo han hecho de mí una persona con muchos valores para poder desenvolverme como hija, madre, esposa y profesional.

A mi esposo LUIS por el apoyo permanente que me brinda día para alcanzar nuevas metas.

A mis hijos: LUIS ANDRÉ Y ANA PAULA, quienes son la razón y el motivo de mi vida para seguir superándome día a día y poder lograr el éxito.

AGRADECIMIENTO

- Agradecimiento a la Universidad Nacional “Santiago Antúnez de Mayolo” por habernos formado profesionalmente y preparado para la vida.
- Agradezco profundamente a mi asesora, la Dra. Dany Maritza Paredes Ayrac por su persistencia y orientación para lograr el objetivo final
- A los docentes de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación por compartir conocimientos y experiencias.
- A la Institución Educativa Inicial Jardín de la Infancia N° 122-Huarupampa-Huaraz.

RESUMEN

La presente investigación realizada en la I.E.I N° 122” de Huarupampa, Huaraz trata sobre los juegos cooperativos y su influencia en el logro de aprendizaje del área de personal social, en la que participaron los niños de 5 años de Educación Inicial; tuvo como punto de partida problemas de convivencia lo que dificultaba logros de aprendizajes en los niños, para lo cual se propuso aplicar un conjunto de juegos cooperativos para alcanzar el objetivo general: Explicar en qué medida el juego cooperativo influye en el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa,Huaraz-2016. La investigación fue de tipo explicativo y el diseño cuasi experimental, la muestra de estudio estuvo conformada por 55 niños de 5 años para lo cual se aplicó un pre test para saber el nivel del logro de aprendizaje, aplicándose luego la variable independiente al grupo experimental, por último se aplicó un post test para observar el nivel del logro de aprendizaje en los niños. Los resultados muestran que los juegos cooperativos influyen significativamente en propiciar la convivencia democrática basada en el respeto, interactuando con sus pares, construyendo normas y manejando conflictos de manera constructiva entre los niños y niñas, así mismo indican que la cooperación, el compromiso y la confianza en el juego cooperativo permite mejorar los niveles de aprendizajes. Lo que significa que si se aplica los juegos cooperativos entonces se generan logros de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa,Huaraz.

Palabras Clave: Juegos cooperativos, logro, aprendizaje.

ABSTRACT

The present investigation carried out in the I.E.I N° 122 "of Huarupampa, Huaraz deals with cooperative games and their influence in the achievement of learning of the social personnel area, in which the children of 5 years of Initial Education participated; It had as a starting point problems of coexistence which hindered learning achievements in children, for which it was proposed to apply a set of cooperative games to achieve the general objective: Explain to what extent the cooperative game influences the achievement of learning in the area social staff in 5-year-old children of IEI N° 122 of Huarupampa, Huaraz-2016. The research was of an explanatory type and the quasi-experimental design, the study sample was made up of 55 5-year-old children for which a pre-test was applied to know the level of learning achievement, then applying the independent variable to the experimental group, Finally, a post test was applied to observe the level of learning achievement in children. The results show that cooperative games have a significant influence on fostering democratic coexistence based on respect, interacting with their peers, constructing norms and managing conflicts in a constructive way between children, as well as indicating that cooperation, commitment and trust in the cooperative game it allows to improve the levels of learning. Which means that if cooperative games are applied then learning achievements of the personal social area are generated in the 5-year-old children of I.E.I No. 122 of Huarupampa, Huaraz.

Key Words: Cooperative games, achievement, learning.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad nuestra sociedad afronta un problema de gran proporción como es la violencia que es ocasionada generalmente por causas que se originan por los conflictos en los hogares, el abandono, la pérdida de valores, el individualismo así como las dificultades para interactuar entre pares. En muchos casos dejando de ser las instituciones educativas un lugar seguro donde se puede convivir con respeto así uno mismo y hacia los demás, para convertirse en centro donde reina la violencia y los conflictos en sus diferentes escenarios y contextos. Por ello es necesario buscar estrategias para favorecer una convivencia de respeto como base para lograr aprendizajes significativos en los niños. Por dicha razón se decide investigar sobre los juegos cooperativos como estrategia para lograr aprendizajes en los niños, sabiendo que estos influyen en el desarrollo físico, mental, emocional y social permitiendo que el niño adquiriera un buen concepto de sí mismo y aprenda a convivir con sus semejantes, Bartolomé (1997.85) afirma que “ por medio del juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales, la adquisición de hábitos sociales y el cuidado de sí mismo; los juegos cooperativos desarrollan valores como la solidaridad, el respeto, trabajo en equipo, reafirma la confianza en si mismo y mejora la convivencia entre pares al buscar una meta u objetivo en común, donde la idea madre es “ jugar unos con otros y no unos contra otros” Romero (2008).

Los seres humanos por naturaleza necesitan desde los primeros años de su vida estar en constante actividad, por lo que el juego se ha convertido en una actividad natural y espontanea ya que constituye la expresión natural entre los niños para interactuar en el hogar, el aula y la sociedad. En tal sentido resulta importante considerar en el proceso

educativo la práctica de una variedad de juegos que pueden ser libres, en grupo con o sin reglas, juegos tradicionales o juegos cooperativos para favorecer en el estudiante la formación de su personalidad, el desarrollo cognitivo, motriz, emocional y lograr aprendizajes para mejorar su forma de vida en la sociedad como afirma Pérez (1998:37) que “los juegos cooperativos estimulan el desarrollo de las capacidades necesarias para poder resolver problemas, convivir con los demás y lograr aprendizajes”

En ese sentido, en educación inicial los juegos cooperativos, tienen una importancia vital en la formación de la personalidad y el proceso de socialización del niño y la niña, en la construcción de su autonomía, autoestima y desarrollo de habilidades sociales, que es esencial y prioridad en la labor educativa, para el logro de los aprendizajes en un clima escolar favorable. Como establece, Gutiérrez (1997:120), que: “Con el juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas”. En esta perspectiva, el juego cooperativo implica juegos divertidos y formativos, en el cual todos los estudiantes participan y aprenden a comunicarse, a compartir, a desarrollar actitudes de ayuda mutua, cooperación y solidaridad; favoreciendo a la disminución de las manifestaciones de agresividad escolar, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

En el nivel inicial el aula es un espacio donde los niños aprenden a convivir en democracia, para ello se requiere un clima de libertad y respeto entre todos, que facilita el ejercicio autónomo de derechos y deberes. Los niños aprenden a convivir con sus compañeros cuando comienzan a conocerlos para aceptarlos tal como son y esto exige aceptar y respetar las diferencias, los niños igual que los adultos son diferentes entre sí, cada niño

es único y tiene características e historias personales, familiares, sociales y culturales propias. Al relacionarse con los demás sus formas de ser y actuar entran en contradicción con la de los demás. Este desacuerdo revela un conflicto de intereses frente a determinados hechos o ideas, vale mencionar que los conflictos interpersonales no siempre pueden ser evitados pero si debe preocuparnos que estos se transformen en agresiones o peleas (MINEDU 2013).

Por otra parte (Velásquez 2004:45) define los juegos cooperativos “como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y sin oposición entre las acciones de los mismos, que buscan un objetivo común”

La investigación se justificó porque pretendió mejorar el clima interactivo de convivencia en los niños de 5 años para lograr aprendizajes significativos a través de la aplicación de los juegos cooperativos lo que permitió que los niños manejen mejor sus emociones, conviviendo y respetándose mutuamente, por ello la aplicación del juego cooperativo influyó significativamente, mejorando los niveles del logro de aprendizaje del área personal social a través de la cooperación el compromiso y la confianza entre los niños de 5 años.

El propósito de esta investigación fue aplicar los juegos cooperativos en los niños de nivel inicial para lograr aprendizajes del área personal social, incidiendo en la capacidad de: convive respetando así mismo y a los demás. De este modo contribuir y otorgar a los docentes la posibilidad de conocer, ampliar y enriquecer sus conocimientos sobre el tema, para poder aplicarlos a otras realidades.

INDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN	vi
CAPÍTULO I: PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. El problema de investigación.....	1
1.1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.1.2. Formulación de problemas.....	5
□ Problema general.....	5
□ Problemas específicos	5
1.2. Objetivos de la investigación:.....	6
1.2.1. Objetivo general.....	6
1.2.2. Objetivos específicos	6
1.3. Justificación de la investigación	7
1.4. Hipótesis	8
1.4.1. Hipótesis general.....	8
1.4.2. Hipótesis específicas	9
1.4.3. Clasificación de Variables	9
1.4.4 Operacionalización de variables	10
1.5 Metodología de la investigación.....	10
1.5.1. Tipo de estudio.....	10

1.5.2. El diseño de la investigación	11
1.5.3. Población y muestra.....	11
1.5.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	12
1.5.5. Presentacion de análisis y prueba de hipótesis	12
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	13
2.1 Antecedentes de la investigación.....	13
2.2 Bases teóricas.....	20
2.2.1 El juego	20
2.2.1.1 Teoria sobre el juego	24
2.2.1.2 Características del juego	25
2.2.1.3 Importancia del juego en el desarrollo del niño.....	27
2.2.1.4 Clasificacion del juego	29
2.2.1.5 El juego en niños de 5 años	31
2.2.2 Juego cooperativo	33
2.2.2.1 Características del juego cooperativo	34
2.2.2.2 Finalidad del juego cooperativo.....	35
2.2.2.3 Habilidades que se logran con el juego cooperativo.....	36
2.2.2.4 Componentes de los juegos cooperativos	38
2.2.2.5 Aportes de los juegos cooperativos	38
2.2.3 Aprendizaje	39
2.2.4 Logro de aprendizaje	47
2.2.5 Aprendizaje coopeartivo	48
2.2.6 Area personal social.....	49
2.3 Definicion Conceptual	57
CAPITULO III: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	60

3.1	Descripción del trabajo de campo.....	60
3.2	Presentación y análisis de datos.....	61
3.2.1	Resultados de la evaluación de la variable independiente	61
3.2.2	Resultados de la evaluación de la variable dependiente	63
3.2.2.1	Resultados de la evaluación pre-test del grupo experimental.....	63
3.2.2.2	Resultados de la evaluación pre-test del grupo control	65
3.2.2.3	Resultados del pos-test del grupo experimental	66
3.2.2.4	Resultados del pos-test del grupo control.....	67
3.2.2.5	Análisis de la comparación de resultados.....	68
3.2.3	Prueba de hipótesis	71
3.3	Discusión de resultados	77
3.3.1	Hipótesis Especifica 1	80
3.3.2	Hipótesis específica 2	81
3.3.3	Hipótesis especifica 3	82
3.4	Adopción de desiciones	83
	CONCLUSIONES	84
	RECOMENDACIONES	86
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	87
	ANEXOS	91
	Matriz de consistencia de la investigación.....	92
	Unidad de Aprendizaje.....	93
	Sesión de Aprendizaje.....	100
	Guía de Observación	110
	Constancia.....	112
	Fotos.....	113

CAPÍTULO I

PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Problema de la investigación

1.1.1. Planteamiento del problema

En este mundo globalizado se necesita una sociedad más humana, libre de individualismo, de conflictos, de egoísmo, de violencia y que exista el respeto hacia los demás para convivir de manera armónica (Martínez y Moncada, 2012). En la actualidad, las dificultades que presenta la sociedad aumenta en mayor proporción, sobre todo la violencia de género que es ocasionado por los conflictos que se originan en los hogares, calles e instituciones educativas las que hoy en día han dejado de ser un lugar seguro para convertirse en centros donde reina la violencia en todos sus aspectos.

El área Personal Social busca contribuir al desarrollo integral de los estudiantes como personas autónomas que desarrollan su potencial, y como miembros conscientes y activos de la sociedad. En este sentido, el área Personal Social, para el nivel de Educación Inicial, atiende el desarrollo del niño desde sus dimensiones personal (como ser individual, en relación consigo mismo) y social (como ser en relación con otros). Ello involucra cuatro campos de acción que combinan e integran saberes de distinta naturaleza, lo que permite que el niño estructure su personalidad teniendo como base el desarrollo personal, el cual se manifiesta en el equilibrio entre su cuerpo, su mente, afectividad y espiritualidad (Rutas del Aprendizaje 2015).

Tales hechos se reflejan en los estudios publicados por la UNICEF (2012) donde refiere que uno de los problemas que viene afectando a la población pre escolar son los cuadros severos de agresividad, debido a los modelos que observan en sus hogares, significando que sus padres y familiares viven en constantes conflictos y peleas, los que son asimilados por los niños y que cuando asisten estos a las instituciones educativas pre escolar se comportan agresivamente como lo hacen sus padres y hermanos en casa. Del mismo modo otros estudios sobre el tema son los de Torrego y Moreno (2003); Martínez – Otero (2005)

Considerando la finalidad para la que fue creada la institución educativa, esta juega un rol muy importante en la formación integral del ser humano tanto en el logro de los aprendizajes como en el fortalecimiento de sus valores.

En el Perú existen políticas a favor de la promoción de la convivencia escolar una de ellas la constituye el Proyecto Educativo Nacional al 2021 (PEN), conjunto de políticas que expresan el interés por convertir a las instituciones educativas en espacios acogedores y organizados que propician no solo la cohesión entre sus escolares, sino también una convivencia grata y productiva con los demás integrantes de la comunidad educativa. Una segunda fuente de políticas promovidas desde el estado a favor de una convivencia escolar saludable se encuentra en el Plan Nacional de Acción por la Infancia y la Adolescencia (PNAIA 2012-2021) el cual se orienta a erradicar violaciones sistemáticas de sus derechos, como aquellas presentes en los actos de violencia. Tafur y Suarez (2013)

A menudo nos enfrentamos a niños conflictivos, agresivos, manipuladores o rebeldes pero no sabemos muy bien cómo debemos actuar con ellos para cambiar

esa conducta, ya que este tipo de comportamiento complica las relaciones sociales y la buena convivencia, dificultando el logro de los aprendizajes y su correcta integración en cualquier ambiente.

La I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz, fue creado el 2 de mayo de 1942 con Resolución Suprema N° 968-ED, tiene carácter estatal y está destinado a ofrecer servicios educativos a niños de 3,4 y 5 años de edad. Se encuentra ubicada en la región Ancash, Provincia de Huaraz, Ciudad de Huaraz en el barrio de Huarupampa, cuya dirección es el Jr. 28 de Julio primera cuadra. Pertenece pedagógica y administrativamente a la Unidad de Gestión Educativa Local de Huaraz.

Una de las grandes dificultades que se observa en la mayoría de los niños y niñas de 5 años es la falta de respeto al interactuar entre compañeros, el incumplimiento de normas y el mal manejo de conflictos, mostrando dificultades para relacionarse con sus pares, los mismos que se manifiestan con comportamientos inadecuados como la falta de respeto, la violencia entre compañeros, no expresan en forma oral sus necesidades, sino que lo hacen con reacciones agresivas físicas y verbales, al momento de trabajar en grupo, o compartiendo materiales, a la hora del refrigerio, durante el tiempo de recreo u otros momentos pedagógicos que se dan durante la clases diaria. Estas reacciones agresivas que manifiestan la mayoría de niños son evidenciadas con golpes, patadas, empujones, arañones, mordiscos, gritos, rechazo a compartir los materiales en grupo, con discriminaciones e insultos.

Preocupa el hecho, que en las instituciones educativas, se produzcan episodios esporádicos de manifestaciones violentas, porque afectan a las relaciones

interpersonales de la comunidad educativa y repercuten en el logro de los aprendizajes. Esta situación, demanda respuestas educativas que respondan a las necesidades actuales.

Los casos más notorios se dan en niños y niñas provenientes de hogares con problemas familiares, con falta de afecto de los padres, hogares disfuncionales o por ser hijos únicos, esto conlleva a ser niños poco tolerantes, conflictivos y agresivos que muchas veces les cuesta trabajo convivir en cualquier contexto o circunstancia y lo que buscan las instituciones educativas es que aprendan a manejar conflictos de manera constructiva partiendo de la reflexión sobre principios democráticos con acuerdos y normas que permitan el bienestar de la sociedad.

De persistir el problema es posible que en el futuro se incremente la violencia tanto escolar como social, generando nuevos comportamientos negativos en los niños así como la falta de valores, de sensibilidad y de apatía respecto a los problemas de los demás. El aumento de agresores y de víctimas indefensas con pérdida de confianza y con dificultades en el logro de los aprendizajes complica las relaciones sociales que se va estableciendo a lo largo de su desarrollo y dificulta su correcta integración a la sociedad.

Por eso se decidió efectuar lo siguiente:

En este contexto es necesario desplegar una estrategia innovadora que permita en los niños de educación inicial de cinco años tener una buena convivencia, respetándose a sí mismo y a los demás logrando de esta manera mejores aprendizajes en el área de personal social. Por lo que se plantea la aplicación de los

“Juegos Cooperativos” que son estrategias de colaboración grupal entre todos sus participantes desarrollando capacidades para establecer acuerdos y respetar normas, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, respeto, comunicación y solidaridad entre los niños.

1.1.2. Formulación del problema

- **Problema general**

¿Cómo influye el juego cooperativo en el logro de aprendizajes de la competencias convive respetándose a sí mismos y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016?

- **Problemas específicos**

1. ¿De qué manera influye la cooperación que genera el juego en el logro de aprendizajes de la competencias convive respetándose a sí mismos y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016?

2. ¿De qué manera influye el compromiso en el juego cooperativo para el logro de aprendizajes de la competencias convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016?

3. ¿De qué manera influye la confianza en el juego cooperativo para el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

Explicar en qué medida influye el juego cooperativo en el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016

1.2.2. Objetivos específicos

1. Analizar la influencia de la cooperación que genera el juego para el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016
2. Determinar la influencia del compromiso en el juego cooperativo para el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016

3. Evaluar la influencia de la confianza en el juego cooperativo para el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz – 2016

1.3. Justificación de la investigación

La presente investigación tendrá sus bases en las teorías sobre juegos cooperativos como estrategia didáctica, las características, tipologías y procesos. Asimismo se fundamentará en el logro de los aprendizajes del área personal social.

La investigación se justifica por que pretende mejorar el clima interactivo de convivencia en los niños de cinco años para lograr aprendizajes significativos a través de la aplicación de los juegos cooperativos y permitirá que los niños manejen mejor sus emociones, conviviendo asertivamente y respetándose mutuamente.

El juego cooperativo como estrategia para lograr los aprendizajes del área personal social es fundamental porque mejorará los problemas de convivencia, de interacción con sus compañeros y de manejo de conflictos; todo esto servirá de fuente de información para quienes se interesan por mejorar la calidad de la educación.

- **En lo práctico**

Los hallazgos científicos de la investigación servirán de marcos orientadores a los investigadores, docentes y futuros docentes en el tratamiento adecuado en la aplicación de los juegos cooperativos para lograr aprendizajes del área personal social; asimismo permitirá estudiar otras investigaciones ya realizadas

con las cuales se hará un deslinde conceptual y metodológico en relación a las variables en estudio, permitiendo corroborar los resultados obtenidos, con los de otros investigadores.

- **Metodológico**

Se propone innovar la práctica pedagógica, mediante la aplicación de los juegos cooperativos con lo que se realizará el experimento en el aula de clases, cuyos procedimientos ayudaran a mejorar el trato entre los niños, los cuales experimentarán mejores situaciones de aprendizajes.

- **Técnica**

Para la ejecución del presente proyecto el grupo de estudio cuenta con la capacitación en la metodología de la investigación científica, la asesoría interna adecuada y oportuna; acceso a las unidades de observación (niños y niñas de 5 años de educación inicial) por autorización de la dirección de la Institución Educativa inicial N° 122 de Huarupampa-Huaraz.

- **Viabilidad**

El grupo de investigación cuenta con los recursos necesarios: humanos, materiales y financieros para el desarrollo de la investigación, los cuales se encuentran dentro de la vida de los grupos escolares.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

La aplicación del juego cooperativo influye significativamente en el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los

demás del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016.

1.4.2. Hipótesis específica

1. La cooperación en el juego influye significativamente para el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016
2. El compromiso en el juego influye significativamente para el logro de aprendizajes de la competencias convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz – 2016.
3. La confianza en el juego influye significativamente en el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016

1.4.3. Clasificación de variables

➤ **Variable independiente**

Juego cooperativo

➤ **Variable dependiente**

Logro de competencias del área Persona Social.

1.4.4. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Valores
JUEGO COOPERATIVO (V.I.) El juego cooperativo es aquel juego en el que todo el grupo coopera para conseguir un objetivo común, desarrollando capacidades de colaboración, asumiendo compromisos y reafirmando la confianza del niño como una persona aceptada y digna. Romero (2008)	Cooperación	Comunicación	1. Se comunica con respeto durante el juego	G U I A D E O B S E R V A C I O N	1= Nunca 2= A Veces 3= Siempre
		Colaboración	2. Ayuda a sus compañeros mientras juega.		
		Participación	3. Participa con entusiasmo buscando metas comunes en los juegos.		
	Compromiso	Responsabilidad	4. Actúa responsablemente con sus pares.		
	Confianza	Seguridad	5. Muestra confianza en sí mismo al relacionarse con los demás.		
LOGRO DE COMPETENCIAS DEL ÁREA PERSONAL SOCIAL (V.D.) Busca contribuir al desarrollo integral de los estudiantes como personas autónomas que desarrollan su potencial aprendiendo a convivir en cualquier contexto o circunstancia con todas las personas sin distinción alguna, estableciendo relaciones de respeto al manejar conflictos de manera constructiva. Rutas de Aprendizaje (2015)	Convivencia	Interactúa con sus compañeros	1. Incluye a sus compañeros en sus juegos 2. Identifica situaciones que afectan la convivencia.	A:Logro B:Proceso C:Inicio	
		Construye y asume normas de convivencia en el aula	3. Participa en la elaboración de normas y acuerdos.		
	Respeto	Maneja conflictos de manera constructiva con sus compañeros	4. Dialoga para empezar a resolver los conflictos con los que se enfrenta. 5. Respeta y utiliza las normas para resolver conflictos.		

1.5. Metodología de la investigación

1.5.1. Tipo de estudio

La presente investigación se inscribe dentro de una investigación de tipo explicativo, en la medida que pretende establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian. Como su nombre lo indica su interés

se centró en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, para luego aplicar la variable independiente que ayude a modificar el fenómeno. Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos y sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables.(Hernández 2010)

1.5.2. El diseño de la investigación

El diseño que se empleó en el presente estudio corresponde al cuasi experimental con pre-prueba – post prueba. Este diseño incorpora la administración de pre pruebas y post pruebas a los sujetos que componen el experimento. Los sujetos están organizados en secciones por lo que a ambos se les aplico simultáneamente la pre prueba y la post prueba.

El diseño se diagrama como sigue:

Grupo experimental	O₁	x	O₂
Grupo de control	O₃	...	O₄

1.5.3. Población y muestra

La población de la presente investigación estuvo conformada por todos los niños y niñas de 5 años de edad que fueron 196. La muestra fue no probabilística y el criterio de inclusión lo constituyeron 55 niños y niñas, de los cuales 29 niños y niñas fueron del aula amarillo (grupo experimental)

y 26 niños y niñas fueron del aula lila (grupo control) de la I.E.I 122 de Huarupampa, Huaraz. Los estudiantes fueron del mismo turno y edad.

1.5.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnica de Observación

Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y sub categorías. Hernández (2010)

Guía de observación

Se aplicó para medir los indicadores de la variable: Juego Cooperativo para evaluar tuvo lo siguiente escala: nunca (1), a veces (2), siempre (3).

Y el instrumento guía de observación de la variable: Logro de aprendizaje del área de Personal Social tuvo la siguiente escala: nunca (1), a veces (2), siempre (3).

1.5.5. Presentación de análisis y prueba de hipótesis

Para el análisis numérico se empleó las medidas de resumen (frecuencias y porcentajes), medidas de tendencia central (promedio aritmético).

Para la prueba de hipótesis, se desarrolló la prueba paramétrica t de Student para muestras relacionadas, teniendo en cuenta los puntajes promedios, con un nivel de significancia α 0.05%, $p = 0.000$, ($p < .05$)

Los resultados serán presentados en tablas y gráficos estadísticos para facilitar su análisis e interpretación correspondiente.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes de la investigación

Durante la investigación se han hallado los siguientes antecedentes:

Cuesta, Prieto, Gómez Barreto, Barrera, Gil-Madrona (2016). En la tesis titulada “La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de Educación Infantil”. Tuvo como objetivo principal de este trabajo ha sido comprobar en qué medida una propuesta didáctica de juegos motores cooperativos mejora los diferentes ámbitos en los que hemos dividido la motricidad, educación física o psicomotricidad en Educación Infantil, como son el desarrollo físico, motor, perceptivo, social-relacional y emocional, en un colegio público de la provincia de Albacete. El diseño de investigación ha sido cuasi experimental, utilizando un grupo control y un grupo experimental. Los instrumentos utilizados para la evaluación de la propuesta han sido una hoja de observación psicomotor en los ámbitos físico-motor, perceptivo-motor y afectivo-relacional; un test de perfil psicomotor; y una escala de habilidades sociales. Los resultados obtenidos muestran por un lado, que el grupo experimental ha mejorado en habilidades sociales con adultos e iguales, y por otro, que dicho grupo ha mejorado en relación al dominio psicomotor en ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal y coordinación de brazos y piernas. Se concluye que la propuesta de juegos cooperativos aquí diseñada resulta eficaz para mejorar dichos aspectos.

Arrigoni y Solans (2018), en el trabajo de investigación titulada “Programa de promoción de habilidades sociales (phas) para niños con discapacidad intelectual”.

En el trabajo versa sobre el diseño, aplicación y evaluación de un programa para la promoción de habilidades sociales de niños y niñas con discapacidad intelectual que asisten a una escuela primaria de Educación Especial, dependiente de la Dirección General de Escuelas (DGE) de la Provincia de Mendoza. Los destinatarios fueron los alumnos de tres divisiones de 7º grado quienes presentaban trastornos y condiciones con déficits en más de una de las siguientes áreas: cognitiva, conductual, emocional, motriz o social. El Programa Promoción de Habilidades Sociales (PHAS) persiguió como objetivos: 1) estimular el desarrollo socioemocional de niños con discapacidad intelectual y 2) potenciar el desarrollo de la creatividad y de conductas pro sociales a través de juegos cooperativos. El PHAS tiene una duración aproximada de seis meses y consta de veinticuatro sesiones presenciales, grupales, con una frecuencia semanal, de una hora de duración, con un máximo de 10 participantes por grupo y con el acompañamiento del docente a cargo del grupo de alumnos. Las sesiones de juegos cooperativos pretenden estimular la comunicación (la capacidad de expresión, la escucha activa, etc.), la conducta pro social (dar, ayudar, cooperar, compartir, etc.) y la creatividad (verbal, dramática, etc.). Se realizaron evaluaciones de proceso y de resultado. El programa aspira a convertirse en un eficaz y pertinente sistema de apoyo para la adquisición de habilidades socioemocionales que promuevan mayores índices de bienestar en los niños y las niñas con discapacidad intelectual.

Charchabal y Sánchez (2016), en la tesis titulada “La aplicación del juego cooperativo y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del II nivel de educación inicial del centro educativo “dirigentes del futuro” de la Parroquia Malacatos, Cantón y provincia de Loja, periodo 2014-2015”. Lineamientos propositivos. El problema central fue ¿Cómo incide la Aplicación del Juego Cooperativo en el Aprendizaje de los niños y niñas del II Nivel de Educación Inicial del Centro Educativo “Dirigentes del Futuro” de la parroquia Malacatos, cantón y provincia de Loja, periodo 2014-2015? En la presente investigación el objetivo general que se planteó fue: Determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el Aprendizaje de los niños y niñas del II nivel de Educación inicial del centro Educativo “Dirigentes del futuro” de la parroquia Malacatos, Cantón y Provincia de Loja, periodo 2014-2015”. Para llevar a cabo la investigación se utilizaron los siguientes métodos: científico, inductivo, deductivo, descriptivo y estadístico. Las técnicas utilizadas fueron: La Encuesta dirigida a las maestras y la Prueba de Funciones Básicas, aplicado a los niños/as del nivel Inicial II, para determinar el nivel de aprendizaje de los niños. La investigación de campo, se realizó con la participación de 51 niños que corresponden al Nivel Inicial II, paralelo A y B, y con 2 maestras del Centro Educativo. Se aplicó una propuesta de juegos cooperativos, para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del Nivel Inicial II, del Centro Educativo “Dirigentes del Futuro” de la parroquia Malacatos, cantón y provincia de Loja, periodo lectivo 2014-2015. Se realizó la representación de los resultados obtenidos, para el análisis e interpretación se pudo comprobar que las maestras, no emplean distintos juegos cooperativos como estrategia lúdica, lo cual incide directamente en el aprendizaje de los niños/as, provocando dificultades. Por lo tanto

se recomienda a las maestras, que tengan en cuenta que los juegos cooperativos, son fundamentales para el aprendizaje de los niños, porque les permite hacer de por sí solos aprendizajes significativos y les ayudan a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada, con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute.

Guerrero, M., Pilamunga, G.(2016), en la tesis titulada “Juegos cooperativos como una estrategia en la enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización en niños de 3 a 4 años de edad del Centro del Desarrollo Infantil Mis Primeras Huellas de la ciudad de Quito, periodo lectivo 2014-2015”, tuvo como propósito de ser analizado tanto teórica como práctica en el uso de los juegos cooperativos como una estrategia en la enseñanza y el aprendizaje en el desarrollo de la socialización en los niños de edades comprendidas entre 3 A 4 años del "Mis Primeras Huellas" centro de desarrollo infantil, variables de investigación considerados en esta investigación son: juegos cooperativos independientes variables como una estrategia en la enseñanza-aprendizaje, y la variable dependiente: el desarrollo de la socialización. El marco teórico se basa definiciones y concepto de los juegos cooperativos a los que recurrieron a fuentes primarias y secundarias. El tipo de investigación es descriptiva, bibliográfica y documental, ya que desarrolla las características más importantes de las variables del estudio del problema de investigación. La población de estudio correspondió a los maestros y los niños de la institución; extracción de datos se realizó mediante la técnica de la encuesta para el profesor y el evento lista de verificación para los niños, el análisis de datos fue de una manera cuantitativa y cuantitativa. Como se establece una conclusión

general de que es necesario en el desarrollo de juegos cooperativos para mejorar la socialización de los niños.

Reyes, Ojeda. y Cruz. (2016) en la tesis titulada “Juegos cooperativos en las relaciones interpersonales y sociales en los niños de educación inicial subnivel 2”. Para diagnosticar el objeto de estudio se ha utilizado el enfoque empírico-inductivo, a su vez empleando instrumentos como: encuesta y una guía de observación. Para llevar a cabo el siguiente trabajo de campo, se ha escogido dos instituciones fiscales, la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Machala” y “24 de Junio”, en el Subnivel 2 de Educación Inicial. Sin embargo, tiene como finalidad indagar el meollo de la realidad que existe en cuanto a la aplicación de juegos cooperativos, además que, sirve como herramienta útil de aprendizaje al mismo tiempo que facilitará al docente poder incorporar actividades lúdicas dentro de sus planificaciones diarias. Resulta necesario conocer la situación actual acerca de la importancia de las mismas ya que hoy en día no se practica lo establecido en el Currículo de Educación Inicial 2014, es por ello que surge la necesidad de ir más allá de lo que a simple vista se ha observado para llegar a emitir un juicio de valor y en base a ello, hacer cambios en la metodología de enseñanza. Así mismo, se pretende que las docentes reflexionen en cuanto a la incorrecta forma de educar y motivar a los niños/as, se hace énfasis a lo anteriormente mencionado, debido a los resultados no tan favorables que se recopiló ya que a través de la encuesta se reflejaron porcentajes altos, más, en la práctica no se evidenció dichos resultados. Si bien es cierto, cuando de jugar y crear un ambiente positivo, armónico y agradable se trata, la mejor manera alcanzar el objetivo, está en, aprender a convivir

y solo se logra mediante el juego, porque a medida que ellos se desenvuelven, se convierten en los propios protagonistas de sus actividades lúdicas, además, de que se integran, participan en conjunto, se divierten dentro y fuera del entorno con el fin de que se sujeten a reglas y normas de comportamiento.

Rubio (2018), en la tesis titulada “Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna - Jardín 302 Santa Rafaela María Chota”, aborda la manera como el juego cooperativo contribuye en la adquisición de habilidades Sociales en nuestros niños y niñas de Educación Inicial. Sabiendo que la Educación Inicial es el primer nivel de la Educación básica regular y que atiende a los niños y niñas menores de 6 años y que en esta etapa se establecen las bases para el desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo y social de toda persona. A partir del proceso de individualización iniciado en los primeros años los niños y niñas van logrando desarrollar distintas características tales como: Diferenciarse de los demás, afirmación de su identidad, desarrollar su autonomía, conocer y expresar sus emociones, desarrollar sus habilidades sociales. Todo ello parece un proceso natural y de fácil desarrollo, pero se debe tener en cuenta que todos los aspectos mencionados se estimulan a través de un proceso complejo. Por tal motivo y frente al problema diagnosticado el trabajo se hace con el fin de adquirir habilidades sociales a través del juego cooperativo, ya que; la segunda variable (Juego cooperativo) la definimos como la actividad primordial y principal en la vida de los niños y niñas. Tiene el propósito de lograr el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas, surge como alternativa de solución para mejorar las relaciones

interpersonales, propiciando una buena convivencia dentro y fuera del aula e inculcando actitudes positivas, para lo cual se ejecuta un programa de juegos cooperativos, Él mismo que permitirá mejorar y enriquecer nuestras relaciones sociales, las mismas que se consolidaran en el transcurso de nuestra vida. Es un trabajo de investigación – acción, porque tanto el docente como los niños y niñas se involucraron en el proceso y se diagnosticó, teniendo en consideración las técnicas de recojo de información tales como: la observación directa, la lista de cotejo y la entrevista a las docentes. Los resultados obtenidos permitió observar que no existe una articulación entre el juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales, ya que las docentes no tienen conocimientos suficientes acerca de este tipo de juego y su relación con la adquisición de habilidades sociales por tal motivo, este trabajo se hace con el fin de conozcamos la importancia que tiene este tipo de juego en el desarrollo social de nuestros niños y niñas y que tanto docentes como estudiantes mejoremos nuestro trabajo pedagógico en las distintas realidades que nos encontremos. Los procesos metodológicos, son otra parte de este trabajo, los cuales permiten tener una visión más clara y precisa de los procesos de investigación – acción entre ellos tenemos: la planificación, acción, observación y reflexión, los mismos que le dan un carácter cualitativo al trabajo de investigación.

Cajamarca Gutiérrez, Edith Luisa (2018), en la tesis titulada Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la institución educativa inicial N° 425 107 en Buenos Aires Ayacucho, tuvo como propósito demostrar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425-107

del anexo de Buenos Aires en Ayacucho. El estudio desarrollado fue de tipo aplicado y de nivel explicativo, ya que ha buscado explicar la relación de causalidad entre las variables de estudio (juegos cooperativos y psicomotricidad) utilizándose para ello el diseño experimental de modalidad pre experimental. Se trabajó con una población de 10 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la institución educativa en mención, quedando conformada la muestra por los mismos estudiantes por ser pequeña la población, a quienes se les aplicó una ficha de observación para conocer el desarrollo de su psicomotricidad en dos momentos (pre test y post test). Es así que mediante el procesamiento, análisis e interpretación de datos se tuvo como resultado que existen diferencias significativas en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes en el pre test y post test, lo que lleva a inferir que los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 425-107 del anexo de Buenos Aires en Ayacucho en el año 2017.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

Los investigadores refieren que el origen de la palabra juego procede de dos vocablos en latín: Iocum y ludus-ludere. Ambos hacen referencia a chiste, broma, diversión y se suele usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Platón es uno de los primeros autores que escribieron sobre el juego. En su teoría centra el punto de atención en el arte y en la expresión del ser

humano. Este relaciona el arte y el juego, es decir considera que al hacer poesía y pintura se imita la realidad, y lo hacemos a modo de juego.

Platón defiende el juego y el ejercicio como fuente de placer. Según él, las almas jóvenes no pueden soportar el trabajo, por lo que se les hace hablar y se les ocupa con juegos y cantos. Además, sostiene que los jóvenes son incapaces de mantenerse en reposo y tienen que jugar entre sí.

Para Platón, el juego debía ser un instrumento que preparase a los niños para el ejercicio de la vida adulta. Observo que el proceso de socialización y de transmisión de valores está implícito en el juego. El juego es un conducto para que los niños asimilen la cultura de donde proceden.

Aristóteles, por su parte, señala la necesidad de que los niños se habitúen a realizar jugando todas aquellas actividades que tendrá que hacer cuando sean mayores. Este autor aporta al juego un carácter medicinal, pues afirma que, mediante el juego, se compensa la fatiga producida por el trabajo, porque, a través del placer que produce, se obtiene el descanso y la relajación.

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan sus propios conceptos sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología.

Según Huizinga (1988: 8) “el juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea”.

Schiller (2002: 21) nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

Por su parte Ortega (1992: 20) “el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación”. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

Piaget (1992) nos dice que el juego es la forma natural en que los niños adquieren conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y aptitudes. Es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico intelectual y social del niño. El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos satisface las necesidades de su imaginación vital para el niño sobre todo en los primeros

años de vida. Entonces el juego no puede ser algo inútil ni trivial porque para el niño es tan importante como el trabajo para el adulto.

Zapata (1988: 45) indica que el “juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”.

Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

Papalia (1992) manifiesta que los niños crecen a través del juego, aprenden a usar sus músculos, coordinan lo que ven con lo que hacen y adquieren dominio de su cuerpo, descubren como es su mundo y como son ellos, imitan diversos papeles de adultos y manejan emociones conflictivas complejas al respetar situaciones de la vida.

Los niños en edad escolar participan en muchas clases de juegos. Dominan una nueva habilidad cómo manejar un triciclo, fingen ser cosas u otra gente y al final de los años escolares se deleitan con juegos formales que tengan hábitos y reglas.

2.2.1.1 Teorías sobre el juego

Bartolomé (1997, p. 24), dice que “en relación al estudio del juego, distintos autores han ofrecido diferentes interpretaciones de su naturaleza y fin”. A estas interpretaciones se les conoce como teorías sobre el juego y son las siguientes:

a. Teorías clásicas:

- Incarbone (2003) afirma que en la Teoría del descanso o recreación el juego es considerado como una actividad que libera de los problemas, inquietudes y cansancio; viene a ser un recreo después del trabajo.
- Incarbone (2003) afirma que en la teoría del exceso de energía. En este caso se entiende como un medio de liberar y dar rienda suelta a las fuerzas que no pueden emplearse en otros momentos del día; como si el niño tuviera un exceso de energía, después de realizar sus actividades cotidianas, que tuviera que gastar en las lúdicas.
- Incarbone (2003) afirma que en la Teoría del ejercicio preparatorio el juego es un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto. Al igual que un gatito salta sobre un ovillo de lana en la forma

en que lo hará un gato adulto sobre un ratón, así el niño durante el juego simbólico imita al hombre en muchas acciones.

- Incarbone (2003) afirma que la Teoría de la autoexpresión encuentra el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas.

b. Teorías modernas:

- Berger (2006, p. 50) afirman que “la Teoría psicoanalítica considera al juego como diagnóstico y terapia para el tratamiento de problemas, estimula el control de experiencias traumáticas, ayuda a eliminar frustraciones”.
- Piaget y Vigotsky (1983) citados por Berger (2006, p.52) afirma que en “la teoría Cognitivas el juego promueve la práctica y consolidan de habilidades y conceptos aprendidos previamente. Ayuda a promover el pensamiento abstracto y autorregular el aprendizaje en compañía de otros niños.”

2.2.1.2 Características del juego

El análisis de sus características nos va a permitir comprender mejor las cualidades de este fenómeno, a la par pondrá en evidencia las diferentes perspectivas que existen en torno a él.

Huizinga (1998) establece las características del juego que más relevancia han presentado en los últimos tiempos, estas se concretan en:

- El juego es una actividad libre, el juego por mandato no es juego, toma lo más una réplica, por encargo, de un juego.
- El juego no es la vida propiamente dicha. es un escape de la vida corriente, donde todo es pura broma y se actúa como si, siendo algo superfluo que no tiene consecuencia práctica en sí mismo y en una actividad desinteresada. Actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción de su misma práctica.
- Se juega dentro de unos límites de tiempo y de espacio, cuando se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. Considera que una vez que se ha jugado, esa actividad permanece en el recuerdo como creación o tesoro espiritual, pudiendo ser transmitido como tradición para que se juegue inmediatamente o transcurrido algún tiempo; cobrando una sólida estructura como forma cultural.
- El juego exige un orden absoluto, todas sus acciones están reguladas y la desviación más pequeña estropea el juego, la hace perder su carácter y lo anula. Posee las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas; ritmo y armonía.

El juego produce tensión, emoción y misterio. Existe incertidumbre sobre lo que va a ocurrir. Esta característica junto con la del orden, hace que se tengan que considerar las reglas de juego. Las reglas de juego, son obligatorias y no permiten duda alguna.

Navarro (2002) definió siete características del juego:

- ✓ Libre: A la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.
- ✓ Separada: Circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y determinados por anticipado.
- ✓ Incierta: Cuyo desarrollo no podría estar determinado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.
- ✓ Improductiva: Por no crear ni bienes, ni riquezas, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie.
- ✓ Propiedad en el círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.
- ✓ Reglamentada: Sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta.
- ✓ Ficticia: Acompañada de una conciencia especial de la realidad secundaria o de una franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

2.2.1.3. Importancia del juego en el desarrollo del niño

Según Cañete (1996, p.32) “El juego resulta importante debido a la influencia en el desarrollo físico, mental, emocional y social”. También contribuye al desarrollo muscular y de los sentidos, así como permite que el

niño desarrolle un buen concepto de sí mismo y aprenda a convivir con sus semejantes. Bartolomé (1997, p.85) afirma que “por medio del juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales y la adquisición de hábitos sociales y de cuidado de sí mismo”. Para el niño es un medio de conocimiento, tanto de sí mismo y de los demás como del mundo que lo rodea. En algunos juegos se ejercitan funciones motrices, como la sincronización de movimientos, la coordinación visual motriz o el desarrollo muscular. Mediante el juego se estimula la expresión y se favorece la comunicación en todos aquellos que se realizan en compañía de otros niños o con el adulto. La actividad lúdica le introduce en las formas sociales y reproduce modelos de relaciones de su entorno. El compartir con otros niños, el respetar el turno de juego, todo ello le ayuda a superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás.

El juego ayuda al niño a conseguir el desarrollo integral adaptando sus conductas para una total integración social, estableciendo relaciones adecuadas con los objetos y las personas que lo rodean.

Según Trigueros (2002, p.32) “el juego es una actividad libre y despreocupada que genera placer. El niño cuando juega, vive su propia acción con entrega, sinceridad y alegría”. Y lo que diferencia al juego de otras acciones es que tiene su finalidad en sí mismo es decir, no existe otro proyecto que el de la realización del juego en sí.

2.2.1.4. Clasificación del juego

Moreno (2002) menciona que el juego puede clasificarse en 5 tipos si se toma en cuenta el siguiente criterio

a. Juego funcional o de acción

Esta característica de juego aparece alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. El niño, poco a poco, va realizando actividades que se perfilan dentro de las características del juego funcional, en las que realiza actividades sobre su propio cuerpo. Estas actividades de juego carecen de normas internas y se realizan más por placer.

Los 9 primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado.

b. Juego de construcción

Durante este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Cuando Moreno (2002) hace referencia al juego de construcción, entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto.

Diferentes autores mencionan que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo del hombre, y que no es específico de una edad determinada.

c. Juego simbólico

El juego simbólico para Huizinga (1972) es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir. A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado juego simbólico, representacional o socio dramático. (Moreno 2002) Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad.

d. Juego de reglas

A partir de los 7 años el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otro grupo de niños. Los niños comparten un mismo espacio de juego, mismos materiales e instrumentos y las reglas y normas aparecen con el fin de que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego.

Entre los 2 y 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”. Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo.

e. Juego cooperativo

Es un juego sin ganadores ni perdedores, sin excluidos ni eliminados, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas. Lejos de potenciar los juegos de competición que también desarrollan valores, acá el acento está puesto en la convivencia, el placer de encontrar una meta en común. El juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones.

2.2.1.5 El juego en niños de 5 años

El psicólogo Piaget (1975) mediante sus estudios sobre el desarrollo cognitivo estableció diferentes estadios mediante rangos de edad. Partiendo de la muestra, esta corresponde ser ubicada en la etapa pre operacional ubicada entre 2 a 7 años en la cual predomina un término “juego simbólico”, en el cual se refleja el uso del pensamiento egocéntrico generando conflictos

e interés, en estas acciones es donde se refleja angustias, miedos, fobias, agresiones. Vínculos afectivos, estrategias sociales, resiliencia y otros aspectos que se involucran con el tema de estudio de la tesis. En este estadio se caracteriza, principalmente por el surgimiento de la representación. Dentro del marco del juego simbólico van apareciendo otros caracteres como el uso del dibujo como medio de expresión entre la imagen mental.

Los niños van desarrollando paulatinamente mayores habilidades lingüísticas y son capaces de enumerar y clasificar. Para Piaget el juego simbólico, también llamado juego de ficción es fundamental para producir un equilibrio emocional.

Con respecto a la inserción del niño en aspectos sociales a los cuatro años el niño va a la escuela y en estos centros educativos empieza a establecer una relación social con los compañeros y educadores. Empiezan a tener cierta importancia los juegos cooperativos, el niño cada vez participa en juegos más complejos, participando con otros compañeros principalmente debido a que la institución escolar “obliga” a tomar parte en estos juegos socio- motores. Desde un punto de vista manipulativo, sobresalen “Juegos de Comparación”. También se introducen “juegos de roles sociales” (jugar a ser policía, médico, etc.), así como los “juegos de intercambio de roles” (Jugar a padres, madres, etc.).

Hacia los seis años el niño se apasiona por los denominados “Juegos de Imitación Exacta”, prioritariamente por lo que concierne a la reproducción total de los gestos de familiares adultos.

A partir de los 4 años aparece “el juego de reglas”, aquí el niño inicia la actividad social ya que el niño emerge al mundo real, este juego tiene que ver con competencias entre individuos y de acuerdo a las relaciones sociales de su entorno.

2.2.2 Juego cooperativo

Según Omeñaca (2005, p.73) afirma que “los juegos son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común”.

- Oliveras (1975) afirma que los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilita el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Los juegos cooperativos tienden a eliminar la relación de dominación, así como el criterio de que los “perdedores” acepten su condición porque tienen la esperanza de convertirse algún día en “ganadores”.
- Romero (2008) nos dice que el juego cooperativo es aquel donde todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo en común .La idea madre de los juegos cooperativos es “jugar unos con otros y no unos contra otros”. En este tipo de juegos ningún jugador aumenta su autoestima a costa de la de otro. Estos juegos se diseñan para que la cooperación sea

necesaria entre jugadores, mientras juegan aprenden de una forma divertida como llegar a ser más considerados unos con los otros y se sienten más decididos a trabajar por el bien común.

En los juegos cooperativos todos ayudan, todos ganan y nadie pierde, estos juegos reafirman la confianza del niño en sí mismo como una persona aceptada y digna.

2.2.2.1 Características del juego cooperativo

Omeñaca (2005) afirma que:

- Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario los niños juega con los demás, y no contra los demás.
- Juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los otros.
- Busca la participación de todos.
- Da importancia a metas colectivas, no a metas individuales.
- Busca la colaboración y aporte de todos.
- Busca eliminar la agresión física contra los demás.
- Busca desarrollar las actitudes de empatía, cooperación y comunicación.
- Se desarrollan en ambientes muy diversos utilizando objetos variados, para edades distintas y con agrupaciones de niños también diferentes.
- Estos juegos ayudan a descubrir cómo es su cuerpo, su entorno y las personas que les rodean.

Omeñaca resalta que los juegos cooperativos tienen varias características liberadoras:

- Liberan de la competencia: El objetivo es que todos participen para lograr una meta común .La estructura asegura que todos jueguen, eliminando la presión que produce la competencia, el interés del participante está en la participación.
- Liberan de la eliminación: El diseño de juego cooperativo busca la incorporación de todos Busca incluir, no excluir.
- Liberan para crear: crear es construir, y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental las reglas son flexibles y los participantes pueden contribuir para cambiar el juego.
- Liberan de la agresión física de tipo destructivo se busca eliminar estructuras que predispongan a la agresión contra los demás.

A diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en el proceso; lo importante es que los participantes gocen participando.

2.2.2.2 Finalidad del juego cooperativo

Según Soler (1993) hay infinidad de actividades que podemos realizar en las escuelas a partir de los juegos cooperativos como por ejemplo:

- Hacer un relevamiento a partir de la opinión de los alumnos de los juegos y deportes que más les gusta.

- Proponer la construcción de murtales cooperativos, con fotos y dibujos realizados por ellos.
- Confeccionar un periódico con todas las buenas noticias, palabras cruzadas, poesías, etc.
- Confeccionar los materiales a ser utilizados, explicando la importancia de los trabajos en grupo.
- Crear juntos un símbolo para cada grupo, canciones, gritos de paz, etc.
- Mirar junto con los alumnos videos que tengan mensajes positivos y luego hacer juntos reflexiones sobre los mismos.
- Presentar juegos cooperativos, y a partir de los mismos estimular la creación y transformación de otros juegos (competitivos), volviéndolos más cooperativos.
- Utilizar la música y el baile, como forma de integrar y aproximar a los niños.

Según Soler (2003), este es un trabajo que llevara mucho tiempo, que no se verán sus resultados de un día para el otro, pero al final todos serán los ganadores. Los estudiantes que participen a estas actividades se divertirán mucho, elaborarán y tomaran nuevos conceptos, todo de una manera lúdica e interdisciplinar y en el futuro, con certeza tendremos personas más felices, que respeten y valoren a las otras personas.

2.2.2.3. Habilidades que se logran con el juego cooperativo

Amaral (2004) menciona que los juegos cooperativos desarrollan las siguientes habilidades:

- Habilidades intelectuales: imaginar , preguntar , concentrar , decidir y adivinar
- Habilidades interpersonales: Explicar , entender , retribuir y ayudar
- Habilidades y relaciones con los otros: respeto, apreciación, paciencia y apoyo.
- Habilidades físicas: Hablar, oír, observar, coordinar y escribir.
- Habilidades personales: alegría, comprensión, discreción, entusiasmo y sinceridad.

Como se ha mencionado los juegos cooperativos ayudan a desarrollar habilidades de distintos tipos que servirán después de base para la regulación de conflictos entre los miembros del grupo.

Durante el juego experimentamos los beneficios y dificultades de hacer cosas en grupo. Con los juegos cooperativos educamos para lo sociedad, las personas necesita sentir que si tiene valor lo que hace, que si son capaces de lograr lo que se proponen. Recordemos que muchas personas, ante situaciones de competencia prefieren no jugar ante la posibilidad de perder o de salir mal. Pretendemos que las personas implicadas lleguen a practicar elementos como comunicarse por el nombre propio, preocuparse de conocer a los demás, potenciar situaciones que fomenten la distención, buscar la confianza mutua, la estima, el contacto, el cariño a los demás personas y a uno mismo . Con la reflexión desarrollamos todas estas habilidades por medio de las preguntas, que harán que los niños y niñas se expresen y escuchen activamente, desarrollando su capacidad de comprensión.

La posibilidad de expresarse en un contexto sencillo y distendido tras una experiencia vital controlada permite a las niñas y niños aliviar sus medos, aprender a comunicarse y a sentirse parte de un grupo.

2.2.2.4. Componentes de los juegos cooperativos

Existen cuatro componentes esenciales para que un juego cooperativo sea un éxito según Orlick (1995)

- **Cooperación:** está ligada a la comunicación, cohesión, confianza y desarrollo de las capacidades de interacción social y través s de ellas los niños aprenden a compartir, a tener empatía, preocuparse por los sentimientos de los otros y a trabajar para tener una buena relación con los demás.
- **Aceptación y Confianza:** está ligada a una elevada autoestima. En los juegos cooperativos todos son aceptados por lo que son y no por los puntos que puedan conseguir, teniendo confianza en sí mismo.
- **Compromiso:** sentimiento de pertenencia, de responsabilidad de ser parte de un todo sensación de contribución y satisfacción de poder estar jugando.
- **Diversión:** nunca debemos perder de vista cual es la razón principal por la cual los niños participan en los juegos para divertirse.

2.2.2.5. Aportes de los juegos cooperativos

Según Schiller (1993) los Juegos Cooperativos ayudan a niños a:

- Tener confianza en sí mismas.

- Tener confianza en las otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.
- Poder interpretar y aceptar .los comportamientos de las otras.
- Poder transformar sus comportamientos en función de las otras.
- Comprenderse mejor a sí mismas y a las demás.
- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgadas.
- Vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de las otras.
- Comunicarse positivamente con las otras.
- Para los adultos organizadores, estos juegos permiten:
- Ver los diferentes comportamientos de las niñas.
- Conocer mejor a las niñas.
- Ver cómo funciona el grupo.

2.2.3. Aprendizaje

Entendemos por aprendizaje como un proceso dinámico que permite al hombre adquirir conocimientos teóricos y prácticos, así como valores y actitudes que son necesidades básicas para que los seres humanos sean capaces de sobrevivir, desarrollen sus capacidades, vivan y trabajen con dignidad, participen plenamente en el desarrollo y mejoren la calidad de sus vidas. (MINEDU 2001: 146)

Según Facundo (1999: 124) “el aprendizaje es un proceso de modificación interno con cambios cualitativos y cuantitativos, porque se produce como

resultado de un proceso interactivo entre la información que procede del medio y un sujeto activo”.

Echaiz (2003: 10) “El aprendizaje es un proceso de construcción de representaciones personales, significativas con sentido”

Teorías del aprendizaje

Existen varias teorías sobre el aprendizaje pero se consideran en el presente trabajo la teoría genética de Piaget y la teoría sociocultural de Vygotsky.

- **Teoría genética de Piaget**

Piaget y sus teorías, han supuesto un antes y un después en el sistema educativo ya que han hecho reflexionar a muchos autores, sobre como la nueva información es adquirida durante los procesos cognitivos del niño cuando este interactúa con otros.

Coll, (1984) siguiendo a varios autores aporta con lo siguiente

El progreso cognitivo de los individuos consiste en la construcción de una serie de estructuras intelectuales, que regulan los intercambios funcionales de las personas con el ambiente. Recordemos que se distinguen tres estadios:

- **Sensorio-motor.**

(Desde que el niño nace hasta los 24 meses aproximadamente).

- **Inteligencia conceptual o representativa.**

(Periodo que abarca, desde los 2 años hasta los 11 años).

➤ Operaciones formales.

(Razonamiento propio hipotético deductivo que llegaría hasta los 16 años).

Cada etapa de evolución cognitiva marca el inicio de una etapa de equilibrio, de planificación de sus acciones y operaciones del sujeto.

El estado de equilibrio mental, no se logra de repente, sino que viene siempre precedido por una etapa de preparación.

- Para esta construcción el individuo es un sujeto activo que conoce el mundo y actúa sobre él y reflexiona sobre sus propias acciones, es decir, que construye su conocimiento por medio de la Interacción con los objetos y las personas. Pero para que se produzca en el alumno, el proceso de equilibración (proceso por el cual el alumno adquiere la información como suya, con lo cual, la aprende verdaderamente), es absolutamente obligatorio que se produzca un conflicto entre la información y los saberes de los que dispone el alumno y la experiencia que él está experimentando.

La interacción con los iguales produce confrontación de puntos de vista diferentes que provocará lo siguiente:

Conflicto social: que produce mejora de la comunicación, toma de conciencia del otro y reconocimiento de sus puntos de vista.

Conflicto cognitivo: hace que el individuo vuelva a comprobar las ideas propias que tenía, las modifica y recibe retroalimentación de sus

iguales. Precisamente este conflicto cognitivo, es el motor del progreso intelectual del aprendizaje, cuyo proceso sigue los siguientes mecanismos en la mente:

La estructura cognitiva se abre para incorporar nueva información.

La nueva información provoca un conflicto cognitivo, debido al desequilibrio entre la información nueva que entra en conflicto con la estructura cognitiva anterior.

El sistema cognitivo necesita reequilibrarse, realizando las modificaciones necesarias, hasta conseguir la acomodación de la nueva información, regulaciones que pueden ser de sustitución, ampliación, reorganización, diferenciación y coordinación de esquemas.

Se logra por fin un equilibrio superior, y el sistema finaliza.

Papalia (1988), sostiene que la interacción entre iguales es conducta más que necesaria para que se produzca este desequilibrio cognitivo.

El factor social es clave en el conflicto cognitivo. El progreso intelectual es provocado gracias a la interacción social, ya que se reconoce por cualquier autor e investigador, el papel primordial que cumple “lo social” en el progreso intelectual del individuo.

El núcleo de todo proceso de enseñanza-aprendizaje es la interacción social ya que el conocimiento se construye cuando interactúan dos o más personas. El trabajo en grupo formará el núcleo de la dinámica

escolar, ya que permitirá la confrontación de puntos de vista diferente. Y esto provoca a su vez, un conflicto socio-cognitivo que hace que las estructuras mentales “trabajen” obligándolas a reestructurarlas, dando lugar al deseado y buscado progreso intelectual.

Es en este punto del recorrido, cuando la diversidad de personas deja de ser un problema, para pasar a ser una ventaja, es decir, un factor muy positivo en el enriquecimiento intelectual para el desarrollo social y personal del alumno.

Para concluir con la Teoría de Piaget, diremos entonces que el aprendizaje cooperativo es una metodología didáctica ideal para fomentar el aprendizaje del alumnado, porque genera conflictos socio-cognitivos, mejora las habilidades sociales, comunicativas y además facilita resultados más enriquecedores al comparar propuestas de los alumnos con experiencias y conocimientos distintos. (Coll, 1984).

- Teoría Sociocultural

Llamada también teoría socio-histórica, parte de las ideas del psicólogo ruso Lev Vigotsky. Esta teoría le concede un pilar central a la educación en el desarrollo humano, ya que sin la educación, el ser humano no puede desarrollarse, porque la educación es consustancial al desarrollo personal, social, psicológico, cognitivo, etc. del individuo. Johnson y Johnson (1999)

La teoría sociocultural, aporta numerosos aspectos, de los cuales haremos referencia de los más importantes:

- El mecanismo para el desarrollo es la interacción social. El desarrollo psicológico del individuo es el resultado de su interacción constante con el contexto histórico donde vive. El hecho de tener experiencias sociales distintas estimula el desarrollo de diferentes procesos mentales, con lo cual, la primera premisa para que exista la mente humana es la sociedad. El aprendizaje es un proceso donde lo social y lo individual se interrelacionan constantemente, ya que las personas forman el conocimiento dentro del medio social en el que conviven. “El ser humano es sociable por naturaleza, y es esa sociabilización la que le permite evolucionar como persona” Vigotsky (1978)
- El desarrollo individual de las capacidades psicológicas se producen en situaciones de interacción con otra persona más competente en el uso de instrumentos mediadores.

Aunque se hace hincapié, en la situación escolar es, en cuanto a las relaciones adulto-niño, la teoría sociocultural se creó pensando en la relación entre iguales. En el colegio, la interacción uno a uno entre profesor y alumno es complicada. Por lo tanto, las interacciones entre iguales son más posibles.

Papalia (1988), sostiene que en algunas condiciones los alumnos llegan a ser mejores mediadores al tener mayor facilidad para la

representación de la ayuda en el aula, pero desde esta teoría no toda interacción entre iguales supone aprendizaje.

- Ley de la doble formación de las funciones psicológicas superiores. Los procesos psicológicos superiores para el desarrollo mental del individuo, aparecen primero de manera social y luego de manera individual. El desarrollo tiene lugar cuando la regulación interpsicológica (social) se transforma en intrapsicológica (individual) y entonces es cuando se produce una interiorización de los conceptos. En el proceso de interiorización, el lenguaje cumple dos funciones: de vehículo social. El cual permite al individuo comunicarse con los demás, intercambiar y contrastar opiniones, crear conocimiento compartido de herramienta de pensamiento. Esta función posibilita al individuo organizar su pensamiento, convirtiéndose en un elemento esencial de los procesos cognitivos superiores. Con esta ley de la doble formación, el individuo aprende cuando interactúa con otros (sobre todo si la interacción se da entre iguales) y procesa nueva información hasta incorporarla a su estructura cognitiva.
- Concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP) La ZDP es la distancia entre el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial. El nivel de desarrollo real está determinado por la capacidad de resolver problemas de manera independiente. El nivel de desarrollo potencial lo marca la capacidad de resolver problemas bajo la orientación de un adulto o colaborando con otros iguales más capacitados. La ZDP no

se trata de una zona estática, sino todo lo contrario, es una zona que está en continuo cambio y que este cambio puede ser mayor o menor en función del tipo de interacción que se realiza, según la persona con la que se interactúa y otros factores ambientales.

Como dice Marchesi (1991), “lo que no eres capaz de realizar por ti mismo hoy, lo podrás realizar mañana”. La ZDP está ligada a los conceptos de: Andamiaje (Bruner): esta idea se refiere a que el experto, que en el ámbito educativo hace referencia al docente, va construyendo el “andamiaje”, y el aprendiz (estudiante) lo sigue y va creando su propio conocimiento. El experto ofrece todo tipos de ayudas como por ejemplo: le da explicaciones, demostraciones, refuerza sus contenidos, evalúa su evolución... todo a medida del nivel que aprende para facilitarte el llegar al conocimiento real. Pero poco a poco, este “andamiaje” se rompe y desaparece, conforme el aprendiz se va haciendo cada vez más autónomo en la construcción del conocimiento. La ayuda del experto que al inicio era primordial, ya no lo es.

Autorregulación: en la interacción experto-aprendiz, este último no solamente aprende (incorpora saberes o conocimientos), sino que también gana la capacidad para auto regular su propia conducta. Al igual que sucede en el concepto del “andamiaje” al principio es importantísima la ayuda del profesor al alumno, pero más adelante deja de serlo, para cobrar importancia el comportamiento que

adquirido el alumno. Este llega a transformar la comunicación que tienen, en un proceso psicológico interno. Por lo tanto, desde esta perspectiva sociocultural el aprendizaje cooperativo será una metodología ideal para fomentar el aprendizaje del alumnado, debido a que se establecen muchos canales de interacción social en grupo, generaliza situaciones de construcción de conocimientos compartidos, promueve actuaciones sobre la ZDP entre alumnos, facilita un mayor dominio del lenguaje en su doble función y genera un contexto favorable para el aprendizaje de todos.

2.2.4 Logro de Aprendizajes

El concepto de logro de aprendizajes se encuentra en la mayoría de los autores, bajo el término de rendimiento académico, hay pequeñas diferencias pero básicamente se refiere a lo mismo. Lo dice claramente Navarro (2003). Actualmente es evidente que ambos conceptos están muy relacionados pero a veces al constructo rendimiento académico se le daba una conceptualización puramente numérica, pues la dirección del mundo va por el logro de aprendizajes, capacidades y competencias.

Jiménez citado por Navarro (2003) dice en referencia a los logros de aprendizaje: “Es un nivel de conocimientos demostrados en una área o materia comparado con la norma de edad y nivel académico.” (p.2). Concepto que contiene una vez más el carácter cuantitativo de los logros de aprendizaje.

2.2.5 Aprendizaje Cooperativo

Torrego y Negro (2012) El aprendizaje cooperativo, tal y como lo comprendemos hoy en día, surge como respuesta en las escuelas, (y en otros ámbitos sociales) en un momento clave del sistema educativo, en el cual ya se llevaba implantando un formato de enseñanza tradicional muchos años atrás. Este abogaba por mantener a flote un tipo de escuela elitista, la cual provoca la exclusión escolar y luego social en las personas menos ventajosas, y en la que siempre ha habido mucho fracaso escolar provocado en gran medida por el rechazo que se tienen entre unos y otros (exclusión social) . Y que además, deja de dar respuestas a las necesidades que una sociedad multicultural y diversa está demandando, en tantos diferentes contextos que aparecen frecuentemente.

Siguiendo a Schmelkes (1995) atribuye que el hombre requiere comunicarse entre otras cosas, y que al alumno se le puede proporcionar esta competencia desde la escuela.

Además, se le deben facilitar los elementos para que pueda comprender y analizar la diversidad, así como para que comprenda que el respeto al prójimo es un valor fundamental para toda convivencia; incluyendo situaciones conflictivas como enfrentarse y solucionar problemas de manera individual, haciendo hincapié en la relevancia del trabajo en equipo. También, el estar preparado para desenvolverse adecuadamente en un ambiente democrático como el nuestro. Estas necesidades básicas no deben de ser entendidas como

una forma de “gobierno” o “ley institucional educativa” sino vista como un estilo de vida.

2.2.6. Área personal social

En las Rutas Del Aprendizaje (2015,p.7) se menciona que “esta área busca contribuir al desarrollo integral de los estudiantes como personas autónomas que desarrollan su potencial y como miembros consientes y activos de la sociedad”.

En este sentido el área personal social, para el nivel de Educación Inicial atiende el desarrollo del niño desde sus dimensiones personal (como ser individual en relación consigo mismo) y social (como ser en relación con otros). Ello involucra cuatro campos de acciones que combinan e integran saberes de distinta naturaleza, lo que permite que el niño estructure su propia personalidad teniendo como base su desarrollo personal, el que se manifiesta con el equilibrio entre su cuerpo, su mente, afectividad y espiritualidad.

El área de personal social debe fomentar el desarrollo de competencias que contribuyan a que las personas se sientan bien consigo mismas, desplieguen su potencial y afirmen su autonomía, del mismo modo deben promover el desarrollo de competencias que propicien el ejercicio ciudadano y la vida democrática en sociedades así como la consolidación de identidades personales y sociales.

a. Competencias del área personal social

➤ **Competencia vinculadas al desarrollo personal**

- Afirma su identidad.

➤ **Competencias vinculadas al desarrollo psicomotor y cuidado de su cuerpo**

- Construye su corporeidad
- Practica actividades físicas y hábitos saludables
- Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno

➤ **Competencias vinculadas al ejercicio de la ciudadanía**

- Convive respetándose a sí mismo y a los demás :

Convivir en todos los contextos o circunstancias y con todas las personas sin distinción, alude a una forma particular de vivir con las otras esto implica que el estudiante construya relaciones sociales desde la condición que tenemos como sujeto de derecho y desde el cumplimiento de nuestros deberes ciudadanos. En este sentido involucra establecer relaciones de respeto, solidaridad y equidad que promueva el dialogo intercultural, también es importante que el estudiante aprenda a manejar conflictos de manera constructiva, tomar acuerdos y respetarlos, permitiendo el bienestar de la sociedad y el cuidado del ambiente y los espacios públicos.

- Participa en asuntos públicos para promover el bien común
- Construye interpretaciones históricas
- Actúa responsablemente en el ambiente
- Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.

b. Capacidades del área personal social

➤ Interactúa con sus compañeros

Vygotsky proponía que el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con las personas que están presentes en el mundo del niño, y las herramientas que la cultura le brinda para apoyar su pensamiento. Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato e interacción con los demás. No aprenden de la exploración solitaria del mundo, sino al “apropiarse” o “tomar para sí” las formas de actuar y pensar que su cultura ofrece (Kozulin y Presseisen: 1995)

➤ Construye y asume normas

Implica que los niños aprendan a construir relaciones sociales asumiendo la condición como sujetos de derecho y desde el cumplimiento de sus deberes ciudadanos, estableciendo relaciones de respeto solidaridad y equidad entre sus pares.

➤ Manejo de conflictos

Permite llegar a acuerdos positivos y cumplimiento de normas, partiendo de la reflexión sobre principios democráticos para el bienestar de la sociedad y la convivencia entre pares

c. Indicadores del área personal social

Competencia: "Convive respetándose a sí mismo y a los demás"

		II ciclo			III ciclo						
Mapa de progreso		Interactúa con sus compañeros reconociendo que todos merecen un buen trato. Participa en la construcción de normas y las utiliza para una convivencia armónica. Muestra curiosidad e interés por conocer acerca de la vida de niñas y niños de otros lugares. Expresa lo que piensa o siente frente a una situación de conflicto usando algunas estrategias sencillas para buscar resolverlos. Contribuye con el cuidado de los espacios en el que se desenvuelve.			Trata a sus compañeros y compañeras sin ofenderlos ni maltratarlos por su apariencia, forma de ser y de comunicarse, reconociendo que todos y todas tienen derecho a ser tratados con respeto. Apela a las normas y los acuerdos establecidos para mejorar la convivencia en el aula. Muestra interés por conocer acerca de la cultura de otras personas de su localidad o región. Usa expresiones asertivas sencillas para manejar conflictos o acude a su docente. Cooperación en el mantenimiento de la limpieza, el orden y el cuidado de espacios y seres vivos del aula y de su escuela.						
Capacidades		Indicadores II ciclo			Indicadores III ciclo						
		Tres años	Cuatro años	Cinco años							
Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Se expresa espontáneamente con respecto a una situación que le afecta a él o a sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los derechos que le corresponden como niño. Reconoce gustos y preferencias distintos de los suyos entre sus compañeros. Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden. Es amable en el trato con sus pares. Reconoce cómo se sienten las personas cuando no reciben un buen trato. Se relaciona con todos sus compañeros, sin discriminarlos por características físicas o culturales. Presenta en las asambleas problemas de discriminación hacia sus compañeros. Reconoce su falta cuando agrede verbal o físicamente a alguien, disculpándose y cumpliendo con reparar el daño. Explica por qué es importante que los niños tengan derechos. 									
	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás										
	Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.						Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			
	Esto no se exige a esta edad						Identifica las situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula.				
	Esto no se exige a esta edad						Esto no se exige a esta edad	Expresa lo que piensa sobre situaciones y conductas que afectan los derechos de sus compañeros.			
	Expresa su molestia frente a situaciones que le afectan						Expresa su desagrado y desconcierto frente a situaciones de incumplimiento de los acuerdos y deberes pactados.				
	Pide que lo llamen por su nombre.										
	Identifica a su escuela como un lugar al que le gusta ir.						Identifica a su escuela como un espacio donde debe ser acogido y protegido.				

Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	Esto no se exige a esta edad	Se expresa sobre aquellas conductas y situaciones que le generan temor, vergüenza, inseguridad o desagrado, y que afectan el bienestar del grupo.		<ul style="list-style-type: none"> • Señala que las normas ayudan a que nos demos un buen trato y a alcanzar las metas, tanto en el juego como en la convivencia en el aula. • Explica por qué en un grupo humano es importante compartir metas y tener normas. • Participa en la elaboración de normas de convivencia. • Cumple las normas de convivencia construidas por todos. • Acepta los acuerdos decididos entre todos los compañeros. • Participa en la definición y cumplimiento de metas personales y de aula, en relación con la convivencia. • Señala, con ayuda del adulto, los avances y dificultades del cumplimiento de las normas en el aula. • Formula las normas y acuerdos en términos positivos. • Identifica señales de tránsito en las calles, y manifiesta su disposición a seguir las normas (p.e.: caminar por la vereda o fuera de la carretera, cruzar por el cruceo peatonal o cuando no pasan vehículos por la carretera, respetar el semáforo). • Identifica los logros y dificultades en el cumplimiento de sus responsabilidades y las de sus compañeros. • Señala la importancia de las responsabilidades de cada miembro.
	Esto no se exige a esta edad	Menciona por qué hay normas en su aula.		
	Expresa que le gusta asistir a su escuela.	Expresa cómo se siente en su aula y en la escuela.		
	Expresa las normas acordadas en su aula	Menciona las normas establecidas por el grupo para su aula.	Explica las normas establecidas en el aula.	
	Participa espontáneamente en la elaboración de las normas y acuerdos de su aula.			
	Cumple con las normas de su aula.			
	Esto no se exige a esta edad	Menciona, a partir de una reflexión, la importancia del cumplimiento de las normas.		
	Da cuenta del cumplimiento de las responsabilidades propias y las de los demás.			

<p>Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente.</p>	Se expresa en su lengua materna.		<ul style="list-style-type: none"> • Hace uso de su lengua materna en el aula. • Se da cuenta de su pertenencia étnica y cultural. • Señala algunas características de su propia cultura y muestra satisfacción de tenerlas. • Identifica las manifestaciones culturales (bailes, comidas, vestimentas, etcétera) de su localidad y las comparte espontáneamente. • Identifica los símbolos patrios del Perú. • Identifica su escuela como suya. • Le gusta conocer acerca de otros pueblos de su localidad, región o país. • Identifica características que distingue un pueblo de otro (lengua, vestimenta, costumbres, religión, etcétera). • Conoce algunos relatos históricos del país donde aparece la situación de diferentes pueblos que forman parte del Perú. • Distingue situaciones de injusticia que han sufrido grupos humanos de su región o país. 	
	Se nombra a sí mismo como miembro de una comunidad o pueblo al que pertenece.			
	Participa con satisfacción de actividades y fiestas características de su pueblo o comunidad.			
	Esto no se exige a esta edad	Pregunta para conocer la vida de niños de su aula.		Pregunta y dialoga para conocer acerca de la vida de niños de otros pueblos.
	Esto no se exige a esta edad	Encuentra diferencias y semejanzas entre su manera de vivir y la de otros niños		Encuentra diferencias y semejanzas entre su manera de vivir y la de otros pueblos, valorando la diversidad.
	Esto no se exige a esta edad	Esto no se exige a esta edad		Expresa lo que le llama la atención sobre otros pueblos y sus culturas, espontáneamente.
	Esto no se exige a esta edad	Identifica situaciones injustas en los relatos que escucha sobre la vida de otros pueblos del Perú.		

<p>Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.</p>	Esto no se exige a esta edad	Expresa, con sus palabras, que los conflictos se pueden solucionar.	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende que los conflictos no le afectan solo a él. • Acepta que los conflictos pueden ocurrir en el aula. • Dice lo que siente y piensa frente a un conflicto. • Propone soluciones para enfrentar el conflicto. • Acude al adulto cercano (padre, madre, docente, etcétera) para que medien en un conflicto cuando es necesario. • Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas. • Establece acuerdos para solucionar un conflicto con un compañero. 	
	Recuerda las normas y los acuerdos para resolver conflictos.	Utiliza las normas para resolver conflictos.		
	Esto no se exige a esta edad	Dialoga de manera pacífica para empezar a resolver los conflictos con los que se enfrenta.		
	Esto no se exige a esta edad	Participa en las asambleas para resolver los conflictos que se presentan.		Conversa en asamblea sobre las causas de los conflictos ocurridos y las formas en que se resolvieron.
	Participa en la toma de acuerdos para resolver conflictos.			
<p>Cuida los espacios públicos y el ambiente desde la perspectiva del desarrollo sostenible.</p>	Esto no se exige a esta edad	Describe de qué manera cuida el ambiente y los espacios públicos que hay en su comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende cómo la basura afecta el ambiente que le rodea. • Desarrolla hábitos para reducir el impacto ambiental en el lugar donde vive. • Cuida a los animales y plantas como seres importantes de la naturaleza. • Participa en el mantenimiento de la limpieza y el orden del aula y de su escuela. • Cuida sus materiales y los de sus compañeros. 	
	Participa en la construcción de normas y acuerdos para el cuidado de los espacios públicos de la escuela.			
	Participa en el cuidado de su aula, materiales y espacios que utiliza en la escuela.			

2.3. Definición conceptual

1. **Aprendizajes:** Es un conjunto de fenómenos dependiente del contexto y debe ser descrito en términos de las relaciones internas entre el individuo, la cultura y la situación en la que el individuo esté inmerso. Esta relación se produce a través de los conocimientos que el sujeto va adquiriendo y que influyen básicamente en los nuevos conocimientos que se le ofrecen. Se suele denominar a este fenómeno "aprendizaje verbal significativo" dotando de sentido cognitivo al hecho común de explicar una lección en clase (Piaget, 1991).
2. **Área Personal Social:** Busca contribuir al desarrollo integral de los estudiantes como personas autónomas que desarrollan su potencial aprendiendo a convivir en cualquier contexto o circunstancia con todas las personas sin distinción alguna, estableciendo relaciones de respeto al manejar conflictos de manera constructiva. Esta área en el nivel inicial atiende el desarrollo del niño desde sus dimensiones personal y social (Rutas de Aprendizaje, 2015).
3. **Competencia:** Son objetivos o logros a conseguir en la actividad curricular pero con una característica que los aleja de los superados objetivos conductuales". Las competencias sientan las bases para el continuo perfeccionamiento de las capacidades, las cuales no están encerradas en sí mismas sino que son habilidades que se complementan unas de otras (Sarramona, 2004).

4. **Compromiso:** Es la capacidad del individuo para tomar conciencia de la importancia que tiene el cumplir con el desarrollo de su trabajo dentro del plazo que se le ha estipulado. Dicho trabajo debe ser asumido con profesionalidad, responsabilidad y lealtad, poniendo el mayor esfuerzo para lograr un producto con un alto estándar de calidad que satisfaga y supere las expectativas de los clientes (DRAE, 2014).

5. **Cooperación:** Define que cooperación es el resultado de una estrategia aplicada al proceso de trabajo desarrollado por grupos de personas o instituciones que comparten un mismo interés u objetivo. En este proceso generalmente son empleados métodos colaborativos y asociativos que facilitan la consecución de la meta común. La cooperación ha sido estudiada desde diferentes campos disciplinarios: las matemáticas, las ciencias políticas, la biología, la ecología, la antropología, etc. (RAE, 2014).

6. **Confianza:** Esperanza firme que se tiene de una persona o cosa. Seguridad que uno tiene en sí mismo, familiaridad en el trato, decisión, aliento, vigor (Diccionario de la Lengua Española Vox, 2007).

7. **Convivencia:** Es la acción de convivir con otros. Coincide con ésta el portal web “Definiciones” (s.a) y además vincula el término con la coexistencia armónica de los grupos humanos en el mismo espacio. Asimismo, considera la convivencia como la condición de relacionarse con otros a través de una comunicación permanente, la cual debe de estar basada en el afecto, tolerancia y respeto en las diferentes situaciones de la vida (RAE, 2014).

- 8. Juegos cooperativos:** El juego cooperativo es aquel juego en el que todo el grupo coopera para conseguir un objetivo común, desarrollando capacidades de colaboración, asumiendo compromisos y reafirmando la confianza del niño como una persona aceptada y digna (Romero, 2008).
- 9. Logro de Aprendizaje:** Es el nivel de conocimiento demostrado en una área o materia comparado con la norma, edad y el nivel académico (Navarro 2003).
- 10. Juego infantil:** El juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación (Ortega, 1992).
- 11. Respeto:** Son normas sociales que facilitan la convivencia. De esta manera aprenderemos a aceptar al otro, sus derechos, sus necesidades, sus opiniones, en definitiva, el derecho a su individualidad (Soto, 1989).

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Descripción del Trabajo de Campo

El trabajo de investigación se desarrolló durante los meses de noviembre y diciembre del 2016. Se presentó un oficio a la Institución Educativa Inicial “Jardín N° 122 de Huarupampa - Huaraz”, y se señaló en el documento, el plan de actividades que nos permitió desarrollar las prácticas experimentales en el lapso establecido.

El diseño y validación de instrumentos consistió en la elaboración de la ficha técnica utilizando la guía de observación para ambas variables, siendo estos validados por la prueba piloto y el juicio de expertos.

La fase de diseño y aplicación de la fase de experimentación pedagógica consistió en la elaboración de las sesiones de aprendizaje y los materiales para cada sesión.

La aplicación de las guías de observación (pre test) se realizó en la I.E.I. “Jardín N° 122 de Huarupampa - Huaraz” con el aula lila (grupo control) y el aula amarillo (grupo experimental), y posteriormente se desarrolló las sesiones de aprendizajes al grupo experimental, para esto se estableció un cronograma para la aplicación del juego cooperativo para que se desarrollen dentro de las sesiones de aprendizaje que fueron durante los meses de Noviembre y Diciembre desarrollándose las actividades tres veces por semana. Las sesiones de aprendizaje estuvieron orientados hacia los objetivos planteados para el logro de los aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás de área de personal

social, propiciando entre los niños y niñas la cooperación, el compromiso y la confianza durante el desarrollo del juego cooperativo y realizando una evaluación continua y permanente.

Al finalizar esta etapa se aplicaron las guías observación al grupo control y experimental (post test), para evaluar los resultados y establecer el progresos en el logro de aprendizajes de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área de personal social del grupo experimental y el grupo de control.

3.2. Presentación y Análisis de Datos

3.2.1. Resultados De La Evaluación De La Variable Independiente

En la investigación se empleó como instrumento de recojo de datos para la variable independiente la guía de observación, que reporta los siguientes resultados:

Tabla 1. Cooperación

	3 Siempre		2 A veces		1 Nunca	
	f	%	f	%	f	%
Se comunica con respeto durante el juego	6	10,91	40	72,73	9	16,36
Ayuda a sus compañeros mientras juega	5	9,09	43	78,18	7	12,73
Participa con entusiasmo buscando metas comunes en los juegos	1	1,82	39	70,91	15	27,27
TOTAL	4	7,27	41	73,94	10	18,79

Según los resultados de la Tabla 1, se observa que el 72,73% de niños y niñas a veces se comunica con respeto durante el juego, 78,18% a veces ayuda a sus compañeros y el 70,91% a veces participa con entusiasmo buscando metas comunes en los juegos. En la dimensión cooperación se tiene que el 73,94% de niños y niñas a veces coopera.

Tabla 2. Compromiso

	3 Siempre		2 A veces		1 Nunca	
	f	%	f	%	f	%
Actúa responsablemente con sus pares	4	7,27	42	76,36	9	16,36
TOTAL	4	7,27	42	76,36	9	16,36

Según los resultados de la Tabla 2, se observa que mayoritariamente los niños y niñas a veces actúan responsablemente con sus pares (76,36%), 16,36% nunca actúa responsablemente con sus pares y sólo un 7,27% siempre actúa.

Tabla 3. Confianza

	3 Siempre		2 A veces		1 Nunca	
	f	%	f	%	f	%
Muestra confianza en sí mismo al relacionarse con los demás	3	5.45	46	83.64	6	10.91
TOTAL	3	5.45	46	83.64	6	10.91

Según los resultados de la tabla 3 se observa que el 83,64 % de niños y niñas a veces muestra confianza en sí mismo al relacionarse y sólo un 5,45 % siempre muestra confianza.

3.2.2. Resultados De La Evaluación De La Variable Dependiente

El presente trabajo de investigación empleó en el desarrollo de la fase experimental el diseño cuasi experimental de dos grupos no equivalentes, cuyo resultado se expone en los acápite siguientes:

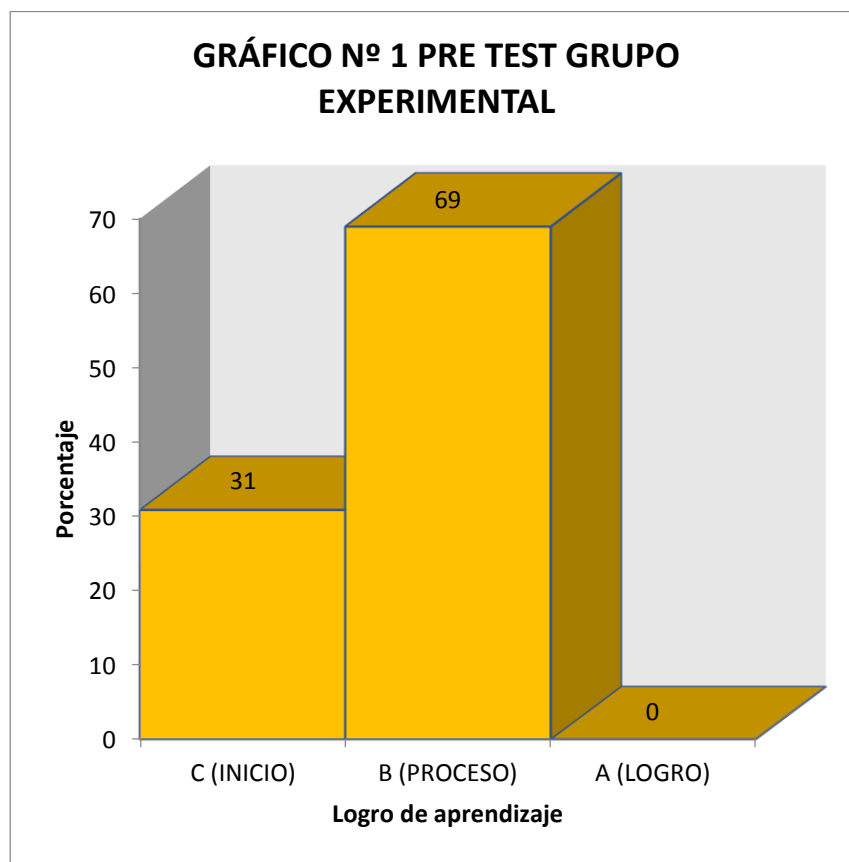
Se aplicaron cuatro evaluaciones:

- Evaluación pre test a los grupos control
- Evaluación pre test a los grupos experimental
- Evaluación post test a los grupos experimental.
- Evaluación post test a los grupos control

3.2.2.1. Resultados De La Evaluación Pre-Test Del Grupo Experimental

Tabla 4. Distribución de frecuencia de los resultados del pre – test del grupo experimental

Niveles	f_i	F_i	$h_i \%$	$H_i\%$
C (INICIO)	9	11	31	31
B (PROCESO)	20	18	69	100
A (LOGRO)	0	0	0	100
Totales	29	29	100	



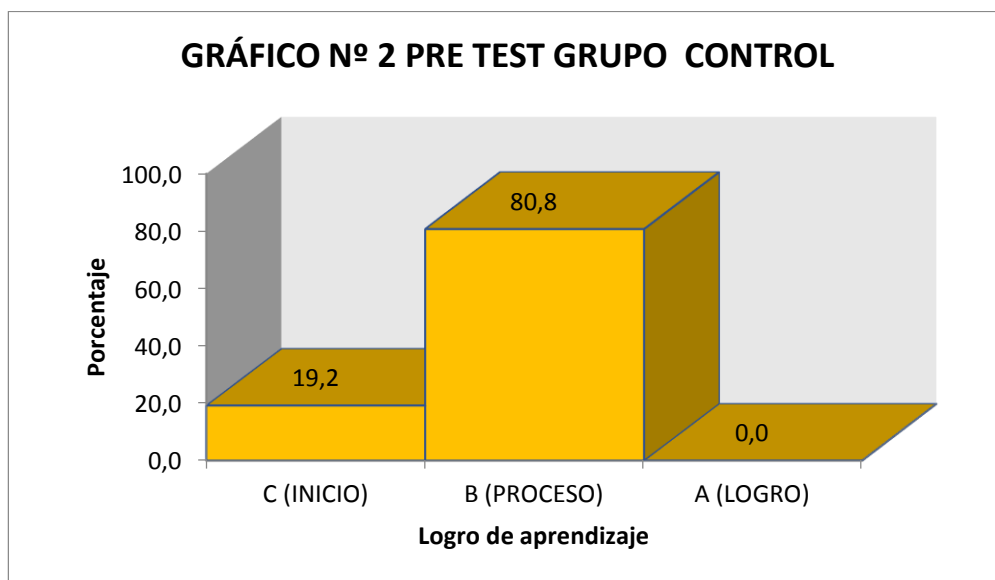
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la observación de la Tabla 4 y gráfico N° 1 se puede observar que de las 19 unidades de observación del grupo experimental en el pre test, el 31% se encontraron en el nivel C (inicio); 69 % se encontraban en el nivel B (Proceso) y ningún niño o niña logró el nivel A (Logro). Esto nos permite concluir que la mayoría (100 %) de niños y niñas se encuentran en los niveles inicio y proceso.

3.2.2.2. Resultados De La Evaluación Pre-Test Del Grupo Control

Tabla 5. Distribución de frecuencia de los resultados del pre – test del grupo control

Niveles	f_i	F_i	$h_i\%$	$H_i\%$
C (INICIO)	5	4	19.2	19.2
B (PROCESO)	21	22	80.8	100
A (LOGRO)	0	0	0.0	100
Totales	26	26	100	



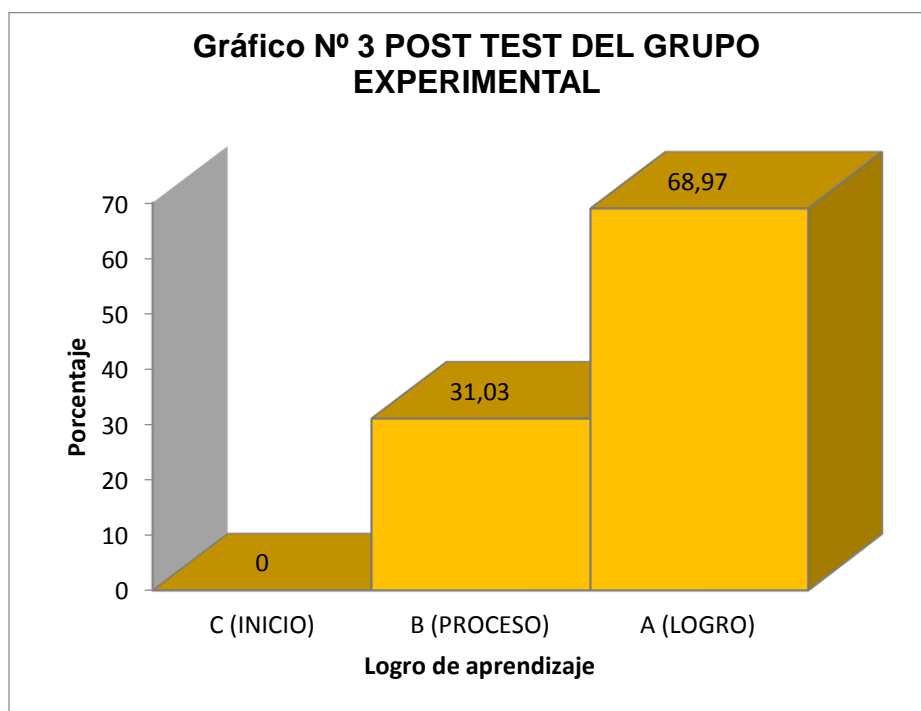
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la observación del cuadro 5 y gráfico N° 2 se puede observar que de las 26 unidades de observación del grupo control en el pre test, el 19,2% se encontraban en el nivel C (Inicio), el 80,8 % de niños y niñas se encontraban en el nivel B (Proceso), los resultados evidencian que el 100% de los estudiantes se encuentran en los niveles inicio y proceso.

3.2.2.3. Resultados Del Pos-Test Del Grupo Experimental

Tabla 6. Distribución de frecuencia de los resultados del post – test del grupo experimental

Niveles	f_i	F_i	$h_i \%$	$H_i\%$
C (INICIO)	0	0	0	0.0
B (PROCESO)	9	8	31.03	31.0
A (LOGRO)	20	21	68.97	100
Totales	29	29	100	



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

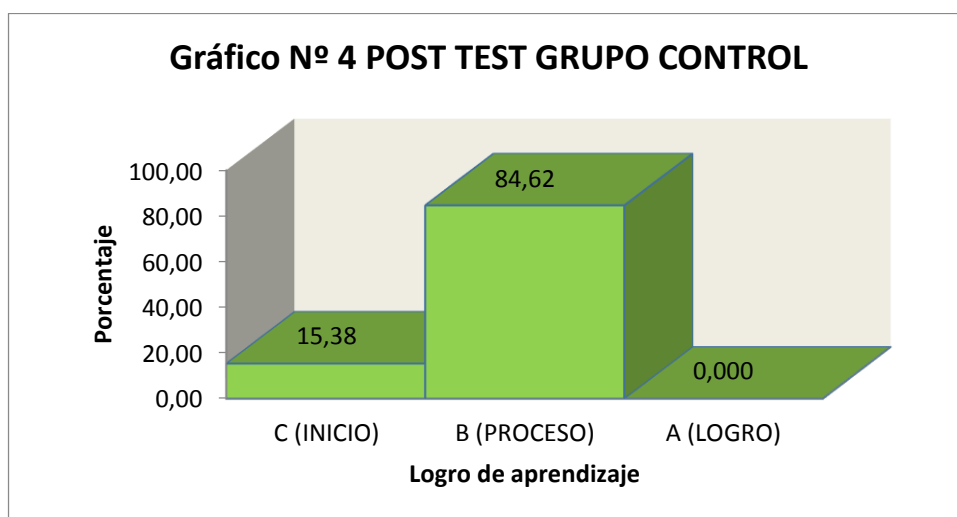
De la observación del cuadro 6 y gráfico 3, se puede observar que de las 29 unidades de observación del grupo control en el post test, el 31,03 % de niños y niñas se encontraron en el nivel B (Proceso) y el 68,97% de niños y niñas lograron el nivel A, los resultados evidencian que el 100% de los estudiantes se encuentran en los niveles proceso y Logro.

3.2.2.4. Resultados Del Pos-Test Del Grupo Control

ORDENAMIENTO DE DATOS

Tabla 7. Distribución de frecuencia de los resultados del post– test del grupo control

Niveles	f_i	F_i	$h_i \%$	$H_i\%$
C (INICIO)	4	4	15.38	15.38
B (PROCESO)	22	21	84.62	100.00
A (LOGRO)	0	1	0.00	100.00
Totales	26	26	100.00	



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

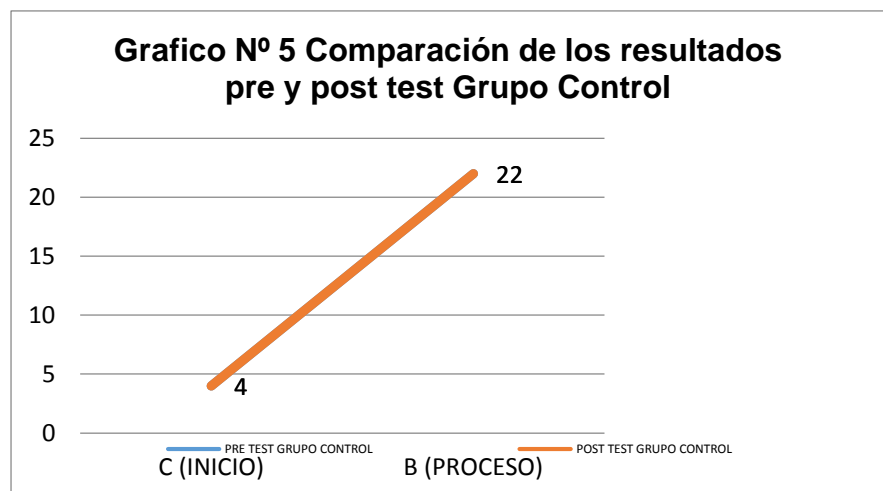
De la observación del cuadro 7 y gráfico 4, se puede observar que de las 26 unidades de observación del grupo control en el pos test, el 15,38 % de niños y niñas se encontraron en el nivel C (Inicio) y el 84,62% de niños y niñas lograron el nivel B (Proceso), los resultados evidencian que el 100% de los estudiantes se encuentran en los niveles Inicio y Proceso.

3.2.2.5. Análisis De La Comparación De Resultados

A continuación se presenta el análisis comparativo de los cuatro grupos, los cuales se pueden visualizar en los siguientes cuadros y gráficos comparativos:

Tabla 8. Comparación de resultados del pre – test y post-test del grupo control

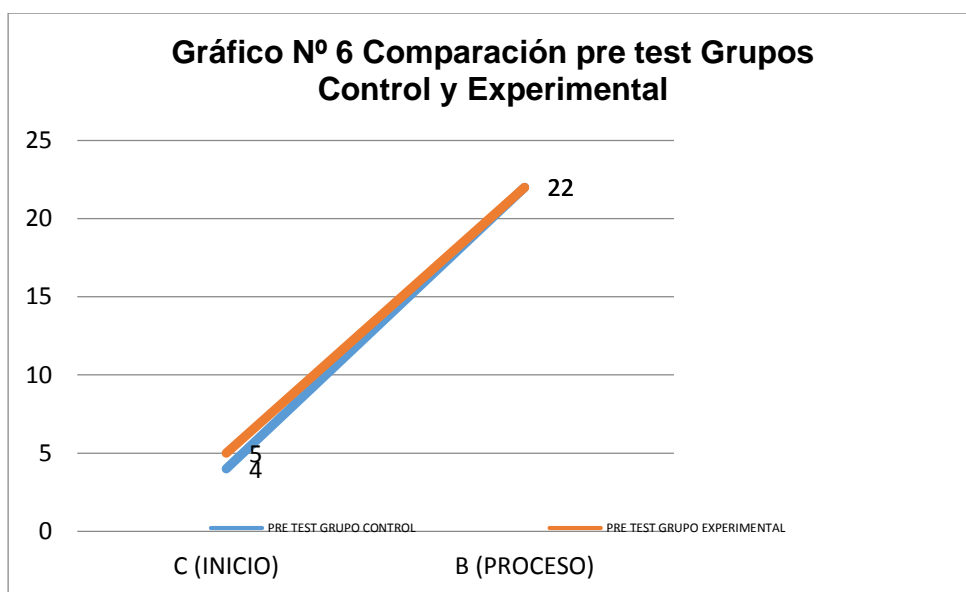
Niveles	PRE TEST GRUPO CONTROL	POST TEST GRUPO CONTROL
C (Inicio)	4	4
B (Proceso)	22	21
A (Logro)	0	1
Totales	26	26



Según los resultados observados podemos ver que el grupo control en el pre test y en el post test, los resultados son idénticos.

Tabla 9. Comparación de resultados del pre – test del grupo experimental y control

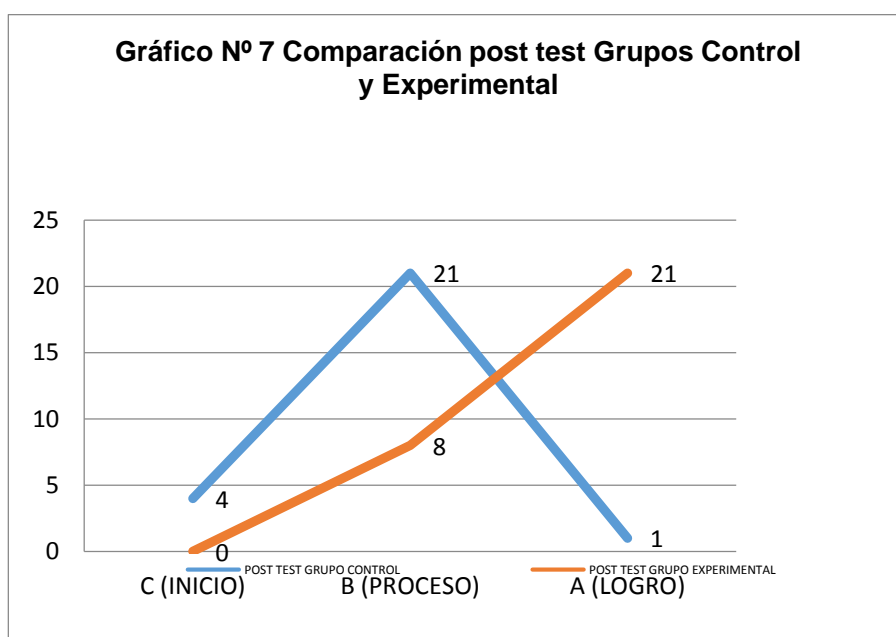
Niveles	PRE TEST GRUPO CONTROL	PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL
C (INICIO)	4	5
B (PROCESO)	22	22
A (LOGRO)	0	2
Totales	26	29



La tabla 9 y el gráfico 6 nos permite interpretar que los niños y niñas del grupo experimental y control en el pre test, obtuvieron notas en los niveles Inicio y Proceso.

Tabla 10. Comparación de resultados del post-test del grupo experimental y control

Niveles	POST TEST GRUPO CONTROL	POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL
C (INICIO)	4	0
B (PROCESO)	21	8
A (LOGRO)	1	21
Totales	26	29



En la tabla 10 y la figura 7 se observa que el grupo experimental logró mejores niveles de aprendizaje que el grupo control. El hecho educativo significa que los alumnos del grupo experimental en el post test obtuvieron un nivel de logro superior con relación al post test del grupo control.

Tabla 11. Comparación de resultados del pre – test y post - test del grupo experimental

Niveles	PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL	POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL
C (INICIO)	5	0
B (PROCESO)	22	8
A (LOGRO)	2	21
Totales	29	29

Los resultados evidenciados en la Tabla 11 y en el Gráfico 08, nos indican, que el grupo experimental mejoró sus niveles de logro, obteniéndose mejores resultados en el post test, lo que permite afirmar categóricamente que, la aplicación del juego cooperativo influye significativamente en el logro de aprendizajes del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz-2016.

3.2.3. Prueba De Hipótesis

Para la aplicación de la prueba de hipótesis se ha utilizado el Software SPSS 21 y se empleó la prueba de hipótesis t de Student para muestras relacionadas, en el que se han obtenido los siguientes resultados. Dado que se admite como válidos los datos allí obtenidos, que nos permite adoptar las siguientes decisiones:

Respecto a la primera hipótesis específica se tiene:

Paso 1. Se formula la Ho y Ha.

Ho: $\mu_1 = \mu_2$

Ha: $\mu_1 < \mu_2$

O en forma equivalente:

Ho: La cooperación en el juego no influye significativamente para el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz – 2016.

Ha: La cooperación en el juego influye significativamente para el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz – 2016.

Paso 2. Se determina el nivel de cooperación:

Para $\alpha = 0,05$, se tiene 95% de cooperación

Paso 3. Se elige el estadístico de prueba:

Se eligió la prueba T de Student para muestras relacionadas

Paso 4. Se calculan los valores estadísticos:

Prueba de muestras relacionadas								
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilat eral)
	Med ia	Desviaci ón tí. p.	Error típ. de la media	95% Intervalo de cooperación para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre test Grupo experimental - Post test Grupo Experimental	-,89 7	,310	,058	-1,014	-,779	-15,578	28	,000

Paso 5. Se determina regla de decisión:

Para un nivel de cooperación de 95%, que equivale a un valor $\alpha = 0,05$ se ha obtenido $t = -1,014 < -Z_{\alpha/2} = -,779$ y además se tiene que los resultados de la prueba T Student muestran un P value $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que: La cooperación en el juego influye significativamente para el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz – 2016.

Respecto a la segunda hipótesis específica se tiene:

Paso 1. Se formula la H_0 y H_a .

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 < \mu_2$

O en forma equivalente:

Ho: El compromiso en el juego no influye significativamente para el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016

Ha: El compromiso en el juego influye significativamente para el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz – 2016.

Paso 2. Se determina el nivel de compromiso:

Para $\alpha = 0,05$, se tiene 95% de compromiso

Paso 3. Se elige el estadístico de prueba:

Se eligió la prueba T de Student para muestras relacionadas

Paso 4. Se calculan los valores estadísticos:

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Mediana	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de compromiso para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Post Test Grupo Control - Post test Grupo Experimental	-,846	,543	,107	-1,066	-,627	-7,939	25	,000

Paso 5. Se determina regla de decisión:

Para un nivel de compromiso de 95%, que equivale a un valor $\alpha = 0,05$ se ha obtenido $t = -1,066 < -Z_{\alpha/2} = -1,627$ y además se tiene que los resultados de la prueba T Student muestran un P value $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que: El compromiso en el juego influye significativamente para el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz – 2016.

Respecto a la tercera hipótesis específica se tiene:

Paso 1. Se formula la H_0 y H_a .

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 < \mu_2$

O en forma equivalente:

H_0 : La confianza en el juego no influye significativamente en el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz – 2016.

H_a : Si La confianza en el juego influye significativamente en el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz – 2016.

Paso 2. Se determina el nivel de confianza:

Para $\alpha = 0,05$, se tiene 95% de confianza

Paso 3. Se elige el estadístico de prueba:

Se eligió la prueba T de Student para muestras relacionadas

Paso 4. Se calculan los valores estadísticos:

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Medi a	Desviaci ón típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superi or			
Pre test Grupo Control - Post Test Grupo Control	-,038	,196	,038	-,118	,041	-1,000	25	,000

Paso 5. Se determina regla de decisión:

Para un nivel de confianza de 95%, que equivale a un valor $\alpha = 0,05$ se ha obtenido $t = -,118 < -Z_{\alpha/2} = .041$ y además se tiene que los resultados de la prueba T Student muestran un P value $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que: La confianza en el juego influye significativamente en el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz – 2016.

3.3 Discusión de Resultados

Durante el trabajo con los niños y niñas se evidenciaron dificultades en la convivencia y su relación con sus pares, al compartir materiales, en el incumplimiento de acuerdos y normas así como peleas y conflictos al momento del juego y trabajo. Por ello se planteó investigar sobre los juegos cooperativos y su influencia en el logro de aprendizajes del área personal social, cuyo resultado fue significativo al aplicar estos juegos y obteniendo niveles de logro superiores en los niños. Según Piaget los niños “en edad preescolar permanecen dominados por un egocentrismo inconsciente y espontáneo y es entre los 10 y 11 años cuando el niño alcanza la verdadera sociabilidad” pero después de la aplicación de los juegos cooperativos como menciona Groos (2004), se observa el gran interés que los demás seres humanos tienen al ver el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto, participando ya sea con un objeto o con otras personas.

La aplicación de un programa de juegos cooperativos para lograr aprendizajes en los niños y niñas de 5 años como menciona Rubio (2018) contribuye a la adquisición de habilidades sociales ya que en los mismos durante esta etapa se establecen las bases para el desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo y social de toda persona. A partir del proceso de individualización iniciado en los primeros años los niños y niñas van logrando desarrollar distintas características tales como: Diferenciarse de los demás, afirmación de su identidad, desarrollar su autonomía, conocer y expresar sus emociones, desarrollar sus habilidades sociales.

Todo ello parece un proceso natural y de fácil desarrollo, pero se debe tener en cuenta que todos los aspectos mencionados se estimulan a través de un proceso complejo. Por tal motivo y frente al problema diagnosticado el trabajo se hace con el fin de lograr aprendizajes a través del juego cooperativo, ya que; la segunda variable (Juego cooperativo) la definimos como una actividad en la que todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo en común, la idea madre de los juegos cooperativos “jugar unos con otros y no unos contra otros” en este tipo de juegos ningún jugador aumenta su autoestima a costa de la del otro. Estos juegos son diseñados para que la cooperación sea necesaria entre jugadores y mientras juegan aprenden de una forma divertida trabajando por el bien común. En los juegos cooperativos todos ayudan, todos aprenden, todos ganan y nadie pierde. Estos juegos reafirman la confianza del niño en sí mismo como una persona aceptada y digna.

En concordancia con Ortega (1992) quien nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentros de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto es una ocasión de aprendizaje y comunicación. El niño al jugar va a tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad, por lo tanto cuando el niño juega va a aprender.

Así mismo Zapata (1988) menciona que el juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un afectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Mediante el juego el niño va a lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño. Orlick T. (1990) define a los juegos cooperativos como :” jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos y no superar a otros y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego”. Los componentes a trabajar dentro del juego cooperativo fueron: la cooperación, el Compromiso, la confianza.

Hipótesis General

En relación al objetivo general: Explicar en qué medida influye el juego cooperativo en el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz 2016.

En la tabla N° 4 y gráfico N° 1 se puede observar que el 31% (9) de niños se encontraron en el nivel C (Inicio), el 69 % se encontraron en el nivel B (Proceso) y ningún niño en el nivel A (.). Así mismo en la tabla N° 11 y gráfico N° 8 se observó que 21 niños se encontraron en el nivel A (Logró), 8 niños en el nivel B ((Proceso) y ningún niño en el nivel C (Inicio).

Lo que nos permite afirmar categóricamente que la aplicación del juego cooperativo influye significativamente en el logro de aprendizaje del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz 2016.

3.3.1 Hipótesis Específica 1

En relación al objetivo específico 1:

Analizar la influencia de la cooperación en el juego para el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz 2016.

En la tabla N° 1 se observa que el 73,94 % (41) de los niños a veces coopera y un 7,27 % (4) que siempre coopera, un 18,79 % (10) que nunca coopera, estos resultados se obtuvieron del grupo de control y experimental.

Así mismo en la Tabla N° 6 y gráfico N° 3 del grupo experimental un 68,97 % (20) se encuentran en el nivel Logró, un 31,03 % (9) de niños en Proceso y en Inicio ninguno. Y en la tabla N° 7 y gráfico N° 4 del grupo de control un 84,62 % (22) se encuentran en Proceso y 15,38 % (4) niños en el nivel de Inicio.

En consecuencia los resultados observados en la tabla N°6 y gráfico N° 3, nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna con lo que se corrobora la hipótesis específica, que afirma que la cooperación en el juego influye significativamente para el logro de los aprendizajes del área de

Personal Social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa, Huaraz 2016.

3.3.2 Hipótesis Específica 2

En relación al objetivo específico 2:

Determinar la influencia del compromiso en el juego cooperativo para el logro de los aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz 2016.

En la tabla N° 2 se observa en el grupo de control y experimental que el 76,36 % (42) niños a veces actúa responsablemente, un 16,36 % (9) nunca actúa responsablemente y un 7,27 % (4) siempre actúa responsablemente.

Así mismo en la tabla N° 6 y gráfico N° 3 del grupo experimental el 68,97 % (20) niños se encuentran en el nivel Logró, el 31,03 % (9) en Proceso y ninguno en Inicio y en la tabla N° 7 y gráfico N° 4 del grupo de control el 84,62 % (22) niños se encuentran en el nivel Proceso y el 15,38 % (4) en inicio y ninguno en Logró.

En consecuencia los resultados observados en la tabla N° 6 y gráfico N° 3 nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna con la que se corrobora la hipótesis específica que afirma que el compromiso en el juego cooperativo influye significativamente para el logro de aprendizajes del área de personal social en los niños de 5 de la I.E.I N° 122 de Huarupampa, Huaraz 2016.

3.3.3 Hipótesis Específica 3

En relación al objetivo específico 3:

Evaluar la influencia en el juego cooperativo para el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz 2016.

En la tabla N° 3 se observa que en el grupo de control y experimental un 83,64 % (46) de niños a veces muestran confianza en sí mismos al relacionarse con los demás, un 5,45 % (3) de niños lo hace siempre y 10,91 % (6) nunca muestra confianza.

Así mismo en la tabla N° 6 y gráfico N° 3 del grupo experimental el 68,97 % (20) niños se encuentran en el nivel Logró, el 31,03 % (9) en Proceso y ninguno en Inicio y en la tabla N° 7 y gráfico N° 4 del grupo de control el 84,62 % (22) niños se encuentran en el nivel Proceso y el 15,38 % (4) en inicio y ninguno en Logró.

En consecuencia los resultados observados en la tabla N° 6 y gráfico N° 3 nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna con la que se corrobora la hipótesis específica que afirma que la confianza en el juego cooperativo influye significativamente en el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 de la I.E.I N° 122 de Huarupampa, Huaraz 2016.

3.4. Adopción de Decisiones

Habiendo quedado evidenciado en los acápite que anteceden, así como en la discusión de resultados, donde los datos obtenidos y las pruebas paramétricas de la t de Student para cada una de las hipótesis, nos permite confirmar las hipótesis específicas 1, 2, 3, han sido confirmadas y aceptadas, con lo que queda evidenciado una vez más nuestro logro de los propósitos de la presente investigación, con lo cual se posibilita y ha quedado demostrado nuestra hipótesis general que dice: la aplicación del juego cooperativo influye significativamente en el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa, Huaraz - 2016.

CONCLUSIONES

1. La aplicación del juego cooperativo influyo significativamente en el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 Huarupampa, Huaraz. De acuerdo a la tabla N° 6 y gráfico N°3, se observó que en el grupo experimental el 31,03 % de niños y niñas se encuentran en proceso del logro (nivel B) y el 68,97 % de niños y niñas logran sus aprendizajes (nivel A). Por otro lado en el grupo de control se observó que el 100% de niños y niñas se encuentran en el inicio del logro (nivel C) y proceso del logro (nivel B). De lo descrito se determina que el grupo experimental logro mejores niveles de aprendizaje que el grupo de control obteniendo un nivel de logro superior post test en relación al grupo de control.
2. La cooperación en el juego si influyo significativamente en el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 Huarupampa, Huaraz, ya que para un nivel de cooperación de 95 % que equivale a un valor $\alpha = 0,05$ se ha obtenido una $t = -1.014 < -Z_{\alpha/2} = -0,779$ y además se tiene que los resultados de la prueba T Student muestran P value $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ lo que significa que se cumple hipótesis específica 1.
3. El compromiso en el juego influyo significativamente en el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 Huarupampa, Huaraz ya que para un nivel de compromiso de 95 %, que equivale a un valor $\alpha = 0,05$ % se ha obtenido $t =$

$-1,066 < -Z_{\alpha/2} = -0,627$ y además se tiene que los resultados de la prueba T Student muestran P value $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ lo que significa que se cumple hipótesis específica 2 .

4. La confianza en el juego influyo significativamente en el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 122 Huarupampa, Huaraz ya que para un nivel de confianza de 95 %, que equivale a un valor $\alpha = 0,05$ % se ha obtenido $t = -0,118 < -Z_{\alpha/2} = -0,041$ y además se tiene que los resultados de la prueba T Student muestran P value $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ lo que significa que se cumple hipótesis específica 3.

RECOMENDACIONES

1. Promover en las Instituciones Educativas la aplicación estratégica de los juegos cooperativos para obtener mejores logros de aprendizaje en los niños y niñas de la localidad.
2. A los docentes, diseñar estrategias innovadoras a fin de ser aplicados en sus sesiones diarias para mejorar la convivencia entre los niños y niñas y lograr en ellos aprendizajes significativos.
3. A la Directora de la Institución Educativa que promueva talleres de fortalecimiento en sus docentes para la aplicación de diversas estrategias como el juego cooperativo e incorporarlo en sus unidades didácticas para lograr mejores aprendizajes en los niños y niñas a su cargo.
4. A los docentes investigadores, poder realizar algunas modificaciones en sus procedimientos, adecuarlos a sus áreas curriculares y poder utilizarlo en su práctica pedagógica.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abad, J. (2008) *El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil*. Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social 3: 167188.
- Arranz B. (2000) *Juegos Cooperativos*. Madrid: Oikos
- Bandura, A. (1987) *Teoría del Aprendizaje Social*, España: Espasa Libros.
- Cajamarca, E. (2018). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la institución educativa inicial N° 425 107 en Buenos Aires Ayacucho* (Universidad nacional de Huancavelica). Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2113>
- Charchabal, D., Sánchez, J. (2016). *La aplicación del juego cooperativo y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del II nivel de educación inicial del centro educativo “dirigentes del futuro” de la parroquia Malacatos, Cantón y provincia de Loja, periodo 2014-2015* (Universidad Nacional de Loja). Recuperado <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/1386>
- Cuesta, C., Prieto Ayuso, A., Gómez, I., Barrera, M. y Gil-Madrona, P. (2016). *los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de Educación Infantil* (Universidad de Castilla-La Mancha). Recuperado de <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/1379>
- Diccionario de la lengua española Vox (2007)

- Ferreiro, R y Calderón, M (2001). *El ABC del aprendizaje cooperativo*. México. Editorial Trillas
- Ferreiro, R (2003). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo. Una nueva forma de enseñar y aprender..* México. Editorial Trillas.
- Flavia Arrigoni F., Solans, A. (2018). Programa de promoción de habilidades sociales (phas) para niños con discapacidad intelectual. Revista Ruedes, 8. Recuperado de <http://revistas.uncuyo.edu.ar/ojs3/index.php/ruedes/article/view/1660>
- García, C. (2005) “*Rondas y juegos*”, “*Alternativas de desarrollo social para los niños*”. México: Trillas S.A.
- Garvey, C. (1985) *El juego infantil*. Buenos Aires: Morata.
- Guerrero, M., Pilamunga, G.(2016). “*Juegos cooperativos como una estrategia en la enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización en niños de 3 a 4 años de edad del Centro del Desarrollo Infantil Mis Primeras Huellas de la ciudad de Quito, periodo lectivo 2014-2015*” (universidad Central de Ecuador). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12278>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación científica*. 5ta Ed. México.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T. y Dtanne, M.B. (1999). *Cooperative Learning methods: A Meta-Análisis. Cooperative Learning*. USA: Center at the University of Minnesota.

- Martinez, G. (2012) *Los juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales en la Educación Inicial*. España. Tesis de investigación
- Ministerio de educación (2015) *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? Área curricular: Personal social 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima Perú.
- Moreno, J. (2002) *Aprendizaje a través del juego*. Madrid, España: Aljibe.
- Navarro , Y. (2002) *El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores* 1ra Ed. España Cinde
- Orlick, T. (1996) *Libres para cooperar y libres para crecer*, 5ta Ed. Barcelona – España Paidotribo S.A.
- Omeñaca, R. (2005) *Juegos cooperativos y educación física*, 3ra Ed. España Paidotribo S.A.
- Ortega, R. (1992) *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Peña, A. y Castro Á. (2012). *Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil*. Bogotá: Cinde.
- Pérez Oliveras, E. (1975) *Juegos cooperativos, juegos para el encuentro*. Buenos Aires
- Piaget, J. (1975) *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

- Reyes, C., Ojeda, J. y Cruz, M. (2016). *Juegos cooperativos en las relaciones interpersonales y sociales en los niños de educación inicial subnivel 2.* (Universidad Técnica de Machala). Recuperado de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/838>
- Romero, M. (2008) *El juego cooperativo, bases teóricas y didácticas de los juegos cooperativos*, 13 Ruiz, Omecaña, J. (s.f.).
- Rubio, E. (2018). *Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna - Jardín 302 Santa Rafaela María Chota.* (Universidad nacional Pedro Ruiz Gallo). Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/2260>
- Ruiz, I y Ruiz A.(2008) *Juegos cooperativos: Juegos para el encuentro.* Buenos Aires. Kapelusz
- Sarlé, P. (2008) *Enseñar el juego y jugar la enseñanza.* España: Paidós.
- Spencer, H. (1855) “*El Afán de Jugar*”. España: INO Producciones S.A.
- Venegas, F., García, M. y Venegas, A. (2010) “ *El juego infantil y su metodología*” Málaga: IC Editorial.
- Vygotsky, L. (1991). *La formación social de la mente.* Paulo, Brasil: Martins Fontes S.
- Zapata, O. (1990) “*El Aprendizaje por el Jugo en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*”. México

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSION	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>PRINCIPAL ¿Cómo influye el juego cooperativo en el logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016?</p> <p>ESPECÍFICOS 1. ¿De qué manera influye la cooperación que genera el juego para el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016? 2. ¿De que manera influye el compromiso en el juego cooperativo para el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016? 3. ¿De que manera influye la confianza en el juego cooperativo para el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016?</p>	<p>GENERAL Explicar en qué medida influye el juego cooperativo en el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016</p> <p>ESPECÍFICOS 1. Analizar la influencia de la cooperación que genera el juego para el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016 2. Determinar la influencia del compromiso en el juego cooperativo para el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016 3. Evaluar la influencia de la confianza en el juego cooperativo para el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016</p>	<p>GENERAL La aplicación del juego cooperativo influye significativamente en el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016</p> <p>ESPECÍFICAS 1. La cooperación influye significativamente para el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016 2. El compromiso en el juego influye significativamente para el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016 3. La confianza en el juego influye significativamente para el logro de aprendizaje de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa Huaraz-2016</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE El juego cooperativo</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Logro de aprendizajes de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás del área personal social</p>	<p>Cooperación</p> <p>Compromiso</p> <p>Confianza</p> <p>Convivencia</p> <p>Respeto</p>	<p>*Se comunica con respeto durante el juego *Ayuda a sus compañeros mientras juega *Participa con entusiasmo buscando metas comunes en los juegos</p> <p>*Actúa responsablemente con sus pares</p> <p>*Muestra confianza en sí mismo al relacionarse con los demás</p> <p>*Incluye a sus compañeros en sus juegos *Participa en la elaboración de normas y acuerdos</p> <p>*Dialoga para empezar a resolver los conflictos con los que se enfrenta</p> <p>*Respeto y utiliza las normas para resolver conflictos.</p>	<p>Tipo de estudio: Según la técnica de investigación es tipo explicativa</p> <p>Nivel de investigación: La investigación es explicativa</p> <p>Diseño de la Investigación: Es experimental: Cuasi experimental de corte transversal</p> <p>Descripción de la unidad de análisis La población de la presente investigación estará conformada por todos los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 122 de Huarupampa- Huaraz 2016</p> <p>Técnicas de análisis de datos Para el análisis numérico se empleará las medidas de resumen (frecuencias y porcentajes), medidas de tendencia central (promedio aritmético). Para la prueba de hipótesis, se desarrollará la prueba paramétrica t de Student para muestras relacionadas, teniendo en cuenta los puntajes promedios, con un nivel de significancia α 0.05%, $p = 0.000$, ($p < .05$) Los resultados serán presentados en tablas y gráficos estadísticos para facilitar su análisis e interpretación correspondiente.</p>

UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES :

- 1.1. DREA : Ancash
- 1.2. UGEL : Huaraz
- 1.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Inicial Nº 122 Huarupampa
- 1.4. DIRECTORA : Dra. Yonny Cáceres De Mautino
- 1.5. PROFESORA DE AULA : Ana María Tarazona Minaya
- 1.6. EDAD : 5 años
- 1.7. DURACIÓN : Del 28 de noviembre al 15 de diciembre del 2016

II. NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

“ME DIVIERTO Y APRENDO JUGANDO”

III. JUSTIFICACIÓN

Que los niños y niñas a través del juego aprendan a convivir con los demás, respetando normas, compartiendo materiales y resolviendo conflictos de manera constructiva.

IV. PROBLEMA

Las conductas y reacciones negativas que se genera entre compañeros dentro y fuera del aula y que dificultan sus aprendizajes.

V. TEMA TRANSVERSAL

Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía.

VI. SELECCIÓN DE LOGROS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Personal Social	3.-Practica actividades físicas y hábitos saludables.	3.1.-Practica habitualmente actividad física para sentirse bien, desarrollando sus	3.1.1.-Participa activamente en juegos y juegos al aire e identifica

	<p>4.- Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.</p> <p>5.-Convive respetándose a sí mismo y a los demás.</p>	<p>capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte.</p> <p>4.1.-Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivos que son considerados medios formativos.</p> <p>5.1.- Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.</p> <p>5.2.-Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos</p>	<p>sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física.</p> <p>4.1.1. Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.</p> <p>4.1.2.- Propone alternativas de solución para resolver un mismo problema en situaciones de juego.</p> <p>5.1.2.-Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.</p> <p>5.1.3.-Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.</p> <p>5.1.4.-Identifica las situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula.</p> <p>5.2.1.-Se expresa sobre aquellas conductas y situaciones que les genera temor, inseguridad o desagrado y que afectan el bienestar del grupo.</p> <p>5.2.5.-Participa en la elaboración de las normas y acuerdos de su aula</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>COM.</p>	<p>2.-Se expresa oralmente</p>	<p>5.4.-Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.</p> <p>2.2 Expresa con claridad sus ideas.</p> <p>2.3 Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.</p> <p>2.4 Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.</p>	<p>5.2.6.-Cumple con las normas y acuerdos.</p> <p>5.4.1.-Expresa con sus propias palabras que los conflictos se pueden solucionar.</p> <p>5.4.2.-Respeto y utiliza las normas para resolver conflictos.</p> <p>5.4.5.-Participa en la toma de acuerdos para resolver conflictos.</p> <p>2.2.11.- Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.</p> <p>2.3.13.-Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.</p> <p>2.4.16.-Interviene para aportar en torno al tema de conversación.</p>
<p>MAT.</p>	<p>1.- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</p>	<p>1.2.- Comunica y representa ideas matemáticas</p>	<p>1.2.4.-Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.</p> <p>1.2.2.- Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.</p>

<p style="text-align: center;">C. y A.</p>	<p>3.- : Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización</p> <p>2.- Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos.</p> <p>3.- Diseña y produce prototipos tecnológicos para resolver problemas de su entorno.</p>	<p>3.2.- Comunica y representa ideas matemáticas</p> <p>2.1.- Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente.</p> <p>3.2.- Diseña alternativas de solución al Problema.</p>	<p>3.2.28.- Expresa características perceptuales de los objetos de Su entorno</p> <p>3.2.4.- Expresa la longitud de dos objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones "es más largo Qué", "es más corto que".</p> <p>2.1.1.- Describe objetos y materiales por sus características.</p> <p>3.2.1-Selecciona los materiales que utilizará, según sus características (tamaño, color, forma, entre otras).</p>
---------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III. ANALISIS DEL PROBLEMA CON LOS ESTUDIANTES:

¿Por qué existe el problema?	¿Qué podemos averiguar del problema?	¿Dónde averiguamos?	¿Cómo averiguamos?
<ul style="list-style-type: none"> ○ Por las conductas inadecuadas que traen los niños y niñas de sus hogares. ○ Por el poco compromiso que tienen los padres en la educación de sus hijos ○ Porque muchos niños y niñas no practican ni respetan acuerdos de convivencia tanto en el hogar como en el jardín. ○ Porque muchos niños y niñas no practican ni respetan acuerdos de convivencia tanto en el hogar como en el jardín. ○ Porque muchos niños y niñas no practican ni respetan acuerdos de convivencia tanto en el hogar como en el jardín. ○ La falta de práctica de valores en los hogares. ○ Por el poco tiempo que los padres brindan a sus hijos para conversar, jugar o pasear. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Por qué los niños y niñas son agresivos con sus compañero ○ Saber cómo se comportan estos niños y niñas en casa. ○ Por qué los padres descuidan y no se involucran de lleno en la educación de sus hijos. ○ Por qué los niños son egoístas. ○ Con que personas pasan la mayor parte del tiempo esos niños y niñas en casa. ○ . 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Experiencias personales ○ Relatos, ○ Libros. ○ Internet. ○ Visitas ○ etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Entrevistando a los padres ○ Dialogando con los niños y niñas. ○ Realizando juegos, dinámicas grupales. ○ Desarrollando actividades variadas. ○ Participando de las actividades ○ Compartiendo. ○ Desarrollando rutinas ○ Observando el comportamiento de los niños y niñas

IV. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	CRONOGRAMA
<p>➡ Jugamos respetándonos mutuamente.</p> <p>➡ Compartimos momentos de alegría y diversión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Elaboramos nuestros acuerdos. ▶ Jugamos atrapando el globo ▶ Trasladando el balón ▶ El gusanito ciego. ▶ Carrera con pelotas. ▶ Armandos torres ▶ Jugamos a: que pase el balón ▶ Las cintas bailarinas ▶ Trasladamos pelotas sin usar las manos ▶ Los dados juguetones 	<p>01</p> <p>01</p> <p>01</p> <p>01</p> <p>01</p> <p>01</p> <p>01</p> <p>01</p> <p>01</p> <p>01</p>

V.- INSTRUMENTOS DE EVALUACION:

- Registro de Evaluación.
- Registro Anecdótico.
- Fichas de Observación.
- Evaluación: La evaluación de todos los niños y niñas es de manera permanente a través de la observación directa y de los cambios de actitudes de cada uno de ellos, aplicando diariamente los diferentes instrumentos para evaluar el proceso, y luego sistematizarla.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E.I. : Jardín N° 122 de Huarupampa-Huaraz
- 1.2.-DIRECTORA : Dra. Yonny Cáceres De Mautino
- 1.3.-PROFESORA : Ana María Tarazona Minaya
- 1.4.-AULA : Amarillo 5 años
- 1.5.-FECHA : 28-11-2016
- 1.6.-ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

“Elaboramos nuestra normas de juego”

II.-DESARROLLO DE LA SESIÓN

FASES	PROCESOS	ESTRATEGIA	INDICADOR	RECURSOS
Inicio	Motivación	Entonan la canción “Voy a Jugar”. Responden preguntas ¿Qué hemos cantado? ¿Les gustaría jugar? Salen al patio y juegan libremente Una vez terminado el tiempo retornan al aula.	(P.S). 5.2.5. Participa en la elaboración de las normas y acuerdos del aula.	Canción. Pelotas, Llantas. Papelotes. Plumones. Hojas. Colores.
	Recuperación de saberes previos.	¿Les gusto lo que jugaron?, ¿Por qué se empujaron para coger la pelota?, ¿Por qué Fernando se quedó sin jugar?		
Desarrollo	Conflicto cognitivo	¿Cómo creen que debemos tratarnos entre compañeros cuando jugamos? ¿Qué creen podemos hacer para que todos participen del juego?,¿Cómo debemos organizarnos para jugar?		
	Consolidación de los aprendizajes	Se anota todas las respuestas de los niños y niñas y todos participan en la elaboración de las normas de juego. Se escribe en un papelote los puntos más específicos que deben ser respetados por todos dentro y fuera del aula y durante el juego. Se dibujan y pintan jugando con sus amigos.		
Cierre	Meta cognición	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Para que aprendí?, ¿Qué elaboramos?		
	Transferencia	Dialogan en casa sobre las normas de juego y los acuerdos de convivencia que debemos de respetarlos.		

Profesora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E.I. : Jardín N° 122 de Huarupampa-Huaraz
 1.2.-DIRECTORA : Dra. Yonny Cáceres De Mautino
 1.3.-PROFESORA : Ana María Tarazona Minaya
 1.4.-AULA : Amarillo 5 años
 1.5.-FECHA : 29-11-2016
 1.6.-ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.
 “Jugamos atrapando el globo”

II.-DESARROLLO DE LA SESIÓN

FASES	PROCESOS	ESTRATEGIA	INDICADOR	RECURSOS
Inicio	Motivación Recuperación de saberes previos.	Escuchan la adivinanza Con aire me llenan Y el viento me eleva, soy de muchos colores y Nunca faltó a las fiestas. ¿Quién soy? (El globo) Responden preguntas ¿De quién habla la adivinanza?, ¿Para qué sirven los globos?, ¿De qué colores hay?, ¿Qué podemos jugar con los globos? ¿Qué debemos recordar antes de jugar?	(P.S). 5.2.1. Se expresa sobre aquellas conductas y situaciones que le genera temor, inseguridad o desagrado y que afectan el bienestar del grupo.	Adivinanza. Globos,. Papelotes. Plumones Lápices. Hojas. Colores.
Desarrollo	Conflicto cognitivo Consolidación de los aprendizajes	¿Cómo creen que debemos organizarnos para jugar? ¿Cómo lo podemos hacer? Salen al patio, recuerdan las normas del juego, se agrupan por el color de una prenda de vestir y al sonido del silbato inicia el juego. Durante el desarrollo del juego se observa comportamiento de los niños y niñas. ¿Les gustó? ¿Quién empujó a Camila?, ¿Estará bien comportarnos así? ¿Quién atrapó más globos? En hojas de aplicación agrupan, pintan y cuentan globos.		
Cierre	Meta cognición Transferencia	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? Dialogan en con sus papis sobre la actividad desarrollada.		

Profesora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E.I. : Jardín N° 122 de Huarupampa-Huaraz
- 1.2.-DIRECTORA : Dra. Yonny Cáceres De Mautino
- 1.3.-PROFESORA : Ana María Tarazona Minaya
- 1.4.-AULA : Amarillo 5 años
- 1.5.-FECHA : 30-11-2016
- 1.6.-ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

“Trasladando el balón”

II.-DESARROLLO DE LA SESIÓN

FASES	PROCESOS	ESTRATEGIA	INDICADOR	RECURSOS
Inicio	Motivación Recuperación de saberes previos.	Se muestra una caja de sorpresas y se pregunta: ¿Qué creen que hay dentro? Se crea expectativas en los niños y niñas. Se les muestra lo que hay dentro y los niños y niñas van identificando y describiendo (telas de colores y un balón, un silbato., ¿Qué podemos hacer con estos materiales?, ¿Cómo debemos comportarnos durante el juego . Se recuerda las normas del juego	(P.S). 5.1.2. Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás. 5.2.6. Cumple con las normas y acuerdos.	Caja de sorpresas. Telas de colores. Pelotas. Silbato. Plumones Lápices. Hojas. Colores.
Desarrollo	Conflicto cognitivo Consolidación de los aprendizajes	La docente explica en que consiste el juego y pregunta: ¿Cómo nos podemos organizar? Los niños dan algunas sugerencias. Se forman los equipos sacando fichas de colores (amarillo, rojo, azul) .Inicia el juego al sonido del silbato en la que trasladan el balón de un lugar a otro sin que caiga al suelo, cuando llegan a la meta intercambian de jugadores del mismo equipo y regresan. Durante el desarrollo del juego se observa comportamiento de los niños y niñas. ¿Les gustó? ¿Qué equipo coordino mejor? así? ¿Por qué se habrá caído la pelota a un equipo?, ¿Qué faltó? En hojas dibujan lo que más les gustó de la actividad..		
Cierre	Meta cognición Transferencia	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué juego aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? Dialogan en con sus papis sobre la actividad desarrollada y lo importante que es comunicarnos con respeto con los demás.		

Profesora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E.I. : Jardín N° 122 de Huarupampa-Huaraz
 1.2.-DIRECTORA : Dra. Yonny Cáceres De Mautino
 1.3.-PROFESORA : Ana María Tarazona Minaya
 1.4.-AULA : Amarillo 5 años
 1.5.-FECHA : 01-12-2016
 1.6.-ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

“El gusanito ciego”

II.-DESARROLLO DE LA SESIÓN

FASES	PROCESOS	ESTRATEGIA	INDICADOR	RECURSOS
Inicio	Motivación Recuperación de saberes previos.	Se entona la canción :“Un gusanito” Un gusanito muy especial tiene su forma de caminar y si le tapan los ojitos no sabrá por donde ir. Responden preguntas: ¿A quién le hemos cantado?, ¿Qué pasa si le tapan los ojos?, ¿Cómo son los gusanos? Les gustaría jugar a ser gusanitos? , ¿Cómo debemos comportarnos durante el juego.	(P.S). 4.1.2. Propone alternativas de solución para resolver un mismo problema en situaciones de juego. (Mat.).	Canción Pañuelos. Silbato. Plumones Lápices. Punzones Hojas. Colores.
Desarrollo	Conflicto cognitivo Consolidación de los aprendizajes	¿Cómo nos podemos organizar?, ¿Qué necesitamos? Se forman los equipos sacando fichas de formas (círculo, cuadrado, triángulo). La docente explica en que consiste el juego: por cada grupo habrá un guía e ira buscando a cada miembro de su equipo quienes estarán con los ojos vendados y caminando indistintamente por el campo... tras de él para formar el gusano, luego se lleva al gusano con mucho cuidado hasta la meta. Intercambian de guía y continúan jugando. Durante el desarrollo del juego se observa el comportamiento de los niños(as) ¿Les gustó? ¿Qué equipo coordino mejor? ¿Por qué los integrantes de los cuadrados demoraron en llegar a la meta? En hojas de aplicación pintan al gusano mas largo y punzan al más corto.	3.2.4. Expresa la longitud de dos objetos de su entorno, empleando expresiones: “Es más largo que”, “Es más corto que”.	
Cierre	Meta cognición Transferencia	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué juego aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? Dialogan en casa sobre la actividad desarrollada.		

Profesora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E.I. : Jardín N° 122 de Huarupampa-Huaraz
 1.2.-DIRECTORA : Dra. Yonny Cáceres De Mautino
 1.3.-PROFESORA : Ana María Tarazona Minaya
 1.4.-AULA : Amarillo 5 años
 1.5.-FECHA : 02-12-2016
 1.6.-ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

“Carrera con pelotas”

II.-DESARROLLO DE LA SESIÓN

FASES	PROCESOS	ESTRATEGIA	INDICADOR	RECURSOS
Inicio	Motivación Recuperación de saberes previos.	Se entona la canción :“La pelotita” Salta, salta pelotita, no te cansas de saltar...y lo acompañamos con saltos. Responden preguntas: ¿Qué dice la canción? ¿Qué forma tienen? ¿Dónde podemos encontrar muchas de ellas? ¿Les gustaría jugar con ellas?¿Qué otros juegos podemos crear con ellas?.	(P.S). 5.4.1. Expresa con sus propias palabras que los conflictos se pueden solucionar.	Canción Pelotas. Balde Silbato. Plumones Lápices. Hojas. Colores.
Desarrollo	Conflicto cognitivo Consolidación de los aprendizajes	¿Qué otros juegos podemos crear con las pelotas. La docente explica en que consiste el juego carrera con pelotas. Para ello nos organizamos por equipos y recordamos las normas. Se forman tres equipos cuyos miembros se ubicaran a cierta distancia unos de otros para recibir la pelota que será entregado por un compañero de cada equipo y este lo lleva hasta la meta. Finaliza el juego cuando los equipos terminan de trasladar todas las pelotas. Durante el desarrollo del juego se observa el comportamiento de los niños(as), los conflictos que se generan y como lo solucionan. ¿Les gustó el juego? ¿Qué problemas hubieron?, ¿Qué equipo coordinó mejor? Dibujan muchas pelotas y pocos baldes.		
Cierre	Meta cognición Transferencia	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué juego aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? Dialogan en casa sobre cómo podemos solucionar un conflicto.		

Profesora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E.I. : Jardín N° 122 de Huarupampa-Huaraz
 1.2.-DIRECTORA : Dra. Yonny Cáceres De Mautino
 1.3.-PROFESORA : Ana María Tarazona Minaya
 1.4.-AULA : Amarillo 5 años
 1.5.-FECHA : 05-12-2016
 1.6.-ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

“Armando torres”

II.-DESARROLLO DE LA SESIÓN

FASES	PROCESOS	ESTRATEGIA	INDICADOR	RECURSOS
Inicio	Motivación Recuperación de saberes previos.	Jugamos a buscar el tesoro. Se organizan en equipos y salen al patio a buscar el tesoro siguiendo pista. (Una caja que contiene 10 latas.) una vez que todos los equipos encontraron su tesoro responden preguntas: ¿Dónde lo encontraron?, ¿Qué contiene su tesoro? ¿Qué forma tienen?, ¿Cuántas latas hay? Les gustaría jugar con ellas?.	(P.S). 5.1.3. Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza. 4.1.1. Disfruta de la participación de juegos grupales.	Cajas. Latas. Silbato. Plumones Lápices. Hojas. Colores.
Desarrollo	Conflicto cognitivo Consolidación de los aprendizajes	¿Qué podemos hacer con ellas?, ¿Les gustaría jugar? ¿Todos los equipos tendrán la misma cantidad? La docente explica en que consiste el juego Armando torres: En la que cada equipo tendrá un punto de partida y al sonido del silbato cada integrante llevará una lata a otro punto señalado para armar su torre. Todos los integrantes colaboran llevando y armando la torre.. Finaliza el juego cuando todos los equipos terminan de armar sus torres. Durante el desarrollo del juego se observa el comportamiento de los niños(as), Cuentan cuantas latas hay por cada fila. Dibujan sus torres, pintan y enumeran sus latas.		
Cierre	Meta cognición Transferencia	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?. Dialogan en casa sobre la actividad realizada.		

Profesora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E.I. : Jardín N° 122 de Huarupampa-Huaraz
 1.2.-DIRECTORA : Dra. Yonny Cáceres De Mautino
 1.3.-PROFESORA : Ana María Tarazona Minaya
 1.4.-AULA : Amarillo 5 años
 1.5.-FECHA : 06-12-2016
 1.6.-ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

“Jugamos a: que pase el balón”

II.-DESARROLLO DE LA SESIÓN

FASES	PROCESOS	ESTRATEGIA	INDICADOR	RECURSOS
Inicio	Motivación Recuperación de saberes previos.	Entonan la canción: Compañía. Chuchuwua (4v) Compañía, brazo extendido..., puños cerrados..., piernas abiertas...Responden preguntas. ¿Les gusto?, ¿Qué partes del cuerpo mencionaron?, ¿Quiénes y por qué se habrán equivocado?	(P.S). 3.1.1. Participa activamente en juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física.	Canción Pelotas Silbato. Patio Plumones Lápices. Hojas. Colores.
Desarrollo	Conflicto cognitivo Consolidación de los aprendizajes	¿Creen que podemos hacer un juego usando alguna parte de nuestro cuerpo? ¿Cómo lo podemos hacer?, ¿Qué necesitamos? Se escuchan y respetan las opiniones de todos los niños. La docente guía hacia el juego que piensa realizar. Explica en que consiste el juego “Que pase el balón” luego se organizan en 3 grupos sacando de una caja un número, el 1, 2 o 3 y para iniciar se les recuerda las normas del juego. Todos los equipos deben estar formados en fila y con las piernas abiertas formando un túnel, el primero del equipo debe correr a coger el balón y regresar a su equipo para pasarlo por dentro del túnel hasta que llegue al final, cuando coge el niño que está al final de la fila, este corre, se pone adelante del grupo e inicia de nuevo, el juego termina cuando todos los integrante del grupo pasan el balón por el túnel. Se felicita a todos por su participación. Durante el desarrollo del juego se observa el comportamiento de los niños(as), Dibujan lo que más les gustó del juego.		
Cierre	Meta cognición Transferencia	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?. Dialogan en casa sobre cómo podemos solucionar un conflicto.		

Profesora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E.I. : Jardín N° 122 de Huarupampa-Huaraz
 1.2.-DIRECTORA : Dra. Yonny Cáceres De Mautino
 1.3.-PROFESORA : Ana María Tarazona Minaya
 1.4.-AULA : Amarillo 5 años
 1.5.-FECHA : 07-12-2016
 1.6.-ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

“Las cintas bailarinas”

II.-DESARROLLO DE LA SESIÓN

FASES	PROCESOS	ESTRATEGIA	INDICADOR	RECURSOS
Inicio	Motivación Recuperación de saberes previos.	Se les presenta una caja de sorpresas que contienen muchas cintas de colores. Se pregunta ¿Qué creen que hay dentro?, Los niños responden muchas cosas como juguetes, pelotas, etc. Luego de les muestra las cintas las observan y describen: ¿De qué colores son?, ¿Son largas o cortas?, ¿Hay pocas o muchas?	(P.S). 4.1.2 Propone alternativas de solución para resolver un mismo problema en situaciones de juego.	Cintas de tela Silbato. Patio Papeles. Tijeras. Goma Lápices. Hojas.
Desarrollo	Conflicto cognitivo Consolidación de los aprendizajes	¿Qué podemos hacer con tantas cintas? ¿Cómo lo podemos hacer?, Se escuchan y respetan las opiniones de todos los niños(as). La docente guía hacia el juego que piensa realizar. Explica en que consiste el juego “Las cintas bailarinas”, luego nos organizamos en grupos sacando la silueta de una fruta (naranja, fresa, manzana) y se les recuerda las normas del juego. Todos los equipos deben estar formados en fila y cada integrante tiene en la mano una cinta; inicia el juego con el sonido del silbato sale uno por equipo, cuando este niño llega corriendo a la meta, recién sale el otro niño de la fila y cuando todos los integrantes ya están en la meta regresan en grupo moviendo las cintas de forma muy creativa hasta llegar al punto inicial. Durante el desarrollo del juego se observa el comportamiento de los niños(as), Elaboran su cinta de papel, recortando y pegando, luego las agrupan, cuentan y comparan.	5.2.6. Cumple con las normas y acuerdos durante el juego.	.
Cierre	Meta cognición Transferencia	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? Dialogan en casa lo importante que es trabajar en equipo.		

Profesora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E.I. : Jardín N° 122 de Huarupampa-Huaraz
- 1.2.-DIRECTORA : Dra. Yonny Cáceres De Mautino
- 1.3.-PROFESORA : Ana María Tarazona Minaya
- 1.4.-AULA : Amarillo 5 años
- 1.5.-FECHA : 12-12-2016
- 1.6.-ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

“Trasladando pelotas sin usar las manos”

II.-DESARROLLO DE LA SESIÓN

FASES	PROCESOS	ESTRATEGIA	INDICADOR	RECURSOS
Inicio	Motivación Recuperación de saberes previos.	Escuchan con atención la adivinanza: Soy redonda, redonda y de varios colores, a veces soy grande, a veces pequeña y se divierten con migo botando y rebotando. ¿Quién soy? (La pelota) Responden preguntas. ¿A quién le gusta jugar con la pelota?, ¿Qué forma tienen? ¿Todas serán iguales?	(P.S). 5.2.1. Se expresa sobre aquellas conductas o situaciones que le genera temor, inseguridad o desagrado y que afectan el bienestar del grupo..	Cesto Pelotas de trapo Cajas Silbato. Patio Papeles. Plastilina. Goma Lápices. Hojas.
Desarrollo	Conflicto cognitivo Consolidación de los aprendizajes	Se les presenta las pelotas de trapo del aula ¿Les gustaría jugar con ellas? ¿De qué otra manera podríamos jugar? ¿Cómo lo podríamos hacer? Se escuchan muchas sugerencias y se guía a los niños para organizar el siguiente juego “trasladando pelotas sin usar las manos”. La docente explica en que consiste, luego nos organizamos en grupos cogiendo un número al azar (del 1 al 4) y para dar inicio recuerdan las normas del juego. Salen al patio y se agrupan los equipos. Se señala el punto de partida y el punto de llegada en la que habrá cajas para que los niños(as) puedan dejar sus pelotas que serán trasladadas con diferentes partes del cuerpo en parejas sin usar las manos, según indicaciones de la docente,(con el pecho, la cara, la frente, etc.) El juego concluye cuando se trasladan todas las pelotas que se les entrego. Durante el desarrollo del juego se observa el comportamiento de los niños(as), Modelan pelotas pequeñas con plastilina, pegan, cuentan y enumeran.	5.4.2. Respeta y utiliza las normas para resolver conflictos.	.
Cierre	Meta cognición Transferencia	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? Dialogan en casa lo importante que es trabajar en equipo.		

Profesora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E.I. : Jardín N° 122 de Huarupampa-Huaraz
- 1.2.-DIRECTORA : Dra. Yonny Cáceres De Mautino
- 1.3.-PROFESORA : Ana María Tarazona Minaya
- 1.4.-AULA : Amarillo 5 años
- 1.5.-FECHA : 15-12-2016
- 1.6.-ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

“Los dados juguetones”

II.-DESARROLLO DE LA SESIÓN

FASES	PROCESOS	ESTRATEGIA	INDICADOR	RECURSOS
Inicio	Motivación Recuperación de saberes previos.	Se les presenta una caja de sorpresas que contienen muchas cintas de colores. Se pregunta ¿Qué creen que hay dentro?, Los niños responden muchas cosas como juguetes, pelotas, etc. Luego de les muestra las cintas las observan y describen: ¿De qué colores son?, ¿Son largas o cortas?, ¿Hay pocas o muchas?	(P.S). 4.1.2 Propone alternativas de solución para resolver un mismo problema en situaciones de juego.	Cintas de tela Silbato. Patio Papeles. Tijeras. Goma Lápices. Hojas.
Desarrollo	Conflicto cognitivo Consolidación de los aprendizajes	¿Qué podemos hacer con tantas cintas? ¿Cómo lo podemos hacer?, Se escuchan y respetan las opiniones de todos los niños(as). La docente guía hacia el juego que piensa realizar. Explica en que consiste el juego “Las cintas bailarinas”, luego nos organizamos en grupos sacando la silueta de una fruta (naranja, fresa, manzana) y se les recuerda las normas del juego. Todos los equipos deben estar formados en fila y cada integrante tiene en la mano una cinta; inicia el juego con el sonido del silbato sale uno por equipo, cuando este niño llega corriendo a la meta, recién sale el otro niño de la fila y cuando todos los integrantes ya están en la meta regresan en grupo moviendo las cintas de forma muy creativa hasta llegar al punto inicial. Durante el desarrollo del juego se observa el comportamiento de los niños(as), Elaboran su cinta de papel, recortando y pegando, luego las agrupan, cuentan y comparan.	5.2.6. Cumple con las normas y acuerdos durante el juego.	.
Cierre	Meta cognición Transferencia	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? Dialogan en casa lo importante que es trabajar en equipo.		

Profesora

GUIA DE OBSERVACIÓN
PARA EVALUAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS.

Con esta ficha se pretende evaluar las 3 dimensiones del juego cooperativo.

Responda de manera precisa, marcando con una "X" el valor de la escala que refleja adecuadamente el comportamiento del niño teniendo en cuenta su conducta observable.

VARIABLE	DIMENSIÓN	N°	ÍTEMS	ESCALA		
				Nunca (1 punto)	A veces (2 puntos)	Siempre (3 puntos)
JUEGO COOPERATIVO	COOPERACIÓN	1	Se comunica con respeto durante el juego			
		2	Ayuda a sus compañeros mientras juega.			
		3	Participa con entusiasmo buscando metas comunes en los juegos.			
	COMPROMISO	4	Actúa responsablemente con sus pares.			
	CONFIANZA	5	Muestra confianza en sí mismo al relacionarse con los demás.			
	PUNTAJE TOTAL					

GUIA DE OBSERVACIÓN
PARA EVALUAR EL LOGRO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE
PERSONAL
SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES:	
EDAD:	SEXO: M() F()
ÁREA:	FECHA:
I.E.I. N°122 DE HUARUPAMPA, HUARAZ – 2016	
PROFESORA:	

Con esta ficha se pretende evaluar el logro de aprendizajes de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás del área de Personal Social.

Responda de manera precisa, marcando con una “X” el valor de la escala que refleja adecuadamente el comportamiento del niño y la niña.

VARIABLE	DIMENSIÓN	N°	ÍTEMS	ESCALA			
				LOGRO PREVISTO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)	
LOGRO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL	CONVIVENCIA	1	Comparte con sus compañeros durante el juego.				
		2	Identifica situaciones que afectan la convivencia				
		3	Participan en la elaboración de normas y acuerdos				
	RESPETO	4	Dialoga para resolver los conflictos con los que se enfrenta				
		5	Respeto y utiliza las normas en la resolución de conflictos.				
	PUNTAJE TOTAL						



Institución Educativa Jardín de la Infancia N° 122
Creado el 2 de Mayo de 1942 - R.S. N° 968 - ED

“Año de la Consolidación del Mar de Grau”
“Decenio de las Personas con Discapacidad en el Perú 2007 – 2016”

CONSTANCIA

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JARDÍN
DE LA INFANCIA N° 122 DE HUARUPAMPA-HUARAZ.**

HACE CONSTAR:

Que, la profesora **ANA MARIA TARAZONA MINAYA**, ha desarrollado con los niños y niñas de 5 años del aula amarilla la aplicación de los instrumentos concernientes a su trabajo de investigación titulado: **“LA INFLUENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO EN EL LOGRO DE APRENDIZAJES DEL AREA DE PERSONAL SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 122 DE HUARUPAMPA-HUARAZ 2016”**.

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

Huaraz, Diciembre 28 del 2016



DE LA INFANCIA N° 122
HUARUPAMPA - HUARAZ

DEL YONNY CÁCERES DE MAUTINO
DIRECTORA

FOTOS



Juego: Que pase el balón.

Aprendizaje: Se comunica con respeto con todos sus compañeros durante el juego.



Juego: Que pase el balón.

Aprendizaje: Actúa responsablemente en equipo durante el juego.



Juego: El gusanito ciego.

Aprendizaje: Ayuda a sus compañeros buscando metas comunes durante el juego



Juego: Armando torres

Aprendizaje: Muestra en sí mismo al relacionarse con los demás.



Juego: Los dados juguetones.

Aprendizaje: Incluye a sus compañeros en los diferentes juegos. Dialogando de manera pacífica cuando surgen conflictos



Juego: Carrera con pelotas.

Aprendizaje: Da cuenta de las responsabilidades de cada miembro de su equipo para lograr metas comunes.



Juego: Carrera con pelotas.

Aprendizaje: Interactúa con sus compañeros utilizando expresiones amables.



Juego: Cintas bailarinas.

Aprendizaje: Incluye a sus compañeros en los juegos ayudándolos y siendo amable en su trato.



Juego: Cintas bailarinas.

Aprendizaje: Interactúa con sus compañeros reconociendo que todos merecen un buen trato.



Juego: Traslado del balón.

Aprendizaje: Respetar los acuerdos propuestos para resolver los conflictos durante el juego.



Participan en la construcción de acuerdos para resolver conflictos durante el juego.



Reflexionan sobre la importancia de respetar los acuerdos durante el juego.