



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

El juego cooperativo como estrategia para mejorar  
convivencia escolar en niños de educación inicial en una  
institución pública, Trujillo -2022

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORES:**

Lozano Davila, Zaira Lisandra (orcid.org/0000-0002-6206-5059)

Marquina Pereda, Jesenia Malu (orcid.org/0000-0001-8777-2633)

**ASESOR:**

Dr. Cruz Aguilar, Reemberto (orcid.org/0000-0003-2362-2147)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias de la educación en todos sus niveles

**TRUJILLO – PERÚ**

**2022**

## **Dedicatoria**

*A nuestras familias, quienes fueron el pilar en el transcurso y desarrollo de investigación, por el temple y fortaleza por parte de cada uno de ellos, para que con el paso del tiempo logremos crecer en el ámbito personal y destacar como profesionales.*

*A los niños(as) que han perdido a sus padres durante la pandemia de la Covid-19 y que siguen adelante a pesar de las adversidades.*

*A nuestros amigos(as) que nos han apoyado en todo momento e incondicionalmente.*

*Las autoras*

## **Agradecimiento**

*A Dios por estar siempre presente en los momentos difíciles y brindarnos sabiduría y fortaleza para seguir adelante durante la pandemia.*

*A la Universidad César Vallejo donde nos hemos encaminado profesionalmente y formado.*

*A la plana docente por el apoyo durante nuestra formación profesional, inculcándonos valores, el deseo de superación y perseverancia a seguir siempre adelante.*

*Al Dr. Reemberto Cruz Aguilar por brindarnos asesoría y consejos que fueron y serán siempre significativos para nosotras.*

*Las autoras*

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	11
3.2. Variables y operacionalización.....	12
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis .....	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	15
3.5. Procedimientos .....	15
3.6. Método de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos éticos .....	16
IV. RESULTADOS .....	18
V. DISCUSIÓN.....	27
VI. CONCLUSIONES .....	31
VII. RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1	Población de estudiantes del nivel inicial del II ciclo.....	13
Tabla 2	Distribución de muestra de los niños(as) de 4 años.....	14
Tabla 3	Confiabilidad del instrumento .....	16
Tabla 4	Desarrollo de convivencia escolar en niños(as) de 4 años.....	18
Tabla 5	Desarrollo de la dimensión de relaciones interpersonales .....	19
Tabla 6	Desarrollo de la dimensión de clima escolar. ....	20
Tabla 7	Desarrollo de la dimensión de desarrollo afectivo. ....	21
Tabla 8	Prueba de normalidad de la variable convivencia escolar.....	22
Tabla 9	Prueba de hipótesis del post test de convivencia escolar. ....	23
Tabla 10	Prueba de hipótesis del post test de las relaciones interpersonales. ...	24
Tabla 11	Prueba de hipótesis de diferencia del post test del clima escolar. ....	25
Tabla 12	Prueba de hipótesis del post test del desarrollo afectivo.....	26

## Resumen

El presente estudio de investigación tuvo como objetivo general determinar cómo influye los juegos cooperativos en la mejora de convivencia escolar en niños(as) de 4 años, se trabajó con un diseño cuasi – experimental, su muestra fue 50 niños(as) de una institución pública en Trujillo, los cuales el 50% conformaron parte del grupo A (grupo experimental) y el 50% parte del grupo B (grupo control). Se empleó una guía de observación para valorar convivencia escolar, un pre test y un post test, se ejecutaron 15 talleres respecto a los juegos cooperativos con una metodología interactiva. Los resultados que se obtuvieron del pres test demostraron que el 84% del grupo control y el 72% del grupo experimental no tuvieron buena convivencia escolar entre ellos; respecto al resultado del post test muestra de manera significativa la mejora en cuanto a la convivencia de un 72%, la aplicación de los talleres demostró que solo el 8% de niños se encuentran en un nivel bajo respecto a la relación entre pares dentro del entorno educativo, esto evidencia que los juegos cooperativos como estrategia permitieron mejorar la convivencia en los niños(as) de cuatro años.

**Palabras clave:** juegos cooperativos, convivencia escolar, clima escolar.

## **Abstract**

The present research study had the general objective of determining how cooperative games influence the improvement of school coexistence in children of 4 years, a quasi-experimental design was used, its sample was 50 children of a public institution in Trujillo, which 50% formed part of group A (experimental group) and 50% part of group B (control group). An observation guide was used to assess school coexistence, a pre-test and a post-test, 15 workshops were carried out regarding cooperative games with an interactive methodology. The results obtained from the pre-test showed that 84% of the control group and 72% of the experimental group did not have good school coexistence with each other; Regarding the result of the post test, it shows a significant improvement in terms of coexistence of 72%, the application of the workshops showed that only 8% of children are at a low level regarding the relationship between peers within the environment. educational, this shows that cooperative games as a strategy allowed to improve coexistence in four-year-old children.

**Keywords:** cooperative games, school coexistence, school climate.

## I. INTRODUCCIÓN

Durante el contexto mundial en el transcurso de la emergencia sanitaria se cerraron los centros educativos para poder eludir los contagios del virus de la Covid-19; no obstante, para lograr la continuidad de los estudios académicos de las diferentes modalidades y niveles educativos se dio inicio a la educación a distancia por diversos medios de comunicación, mientras que, se llevan a cabo distintas medidas sanitarias durante el confinamiento como la vacunación con la finalidad de impedir el contagio del virus; sin embargo, esto ocasiono dificultades en la interacción social de los niños(as) en las aulas a lo largo del retorno a las clases presenciales y semipresenciales.

Para aminorar el contagio del virus y poder lograr el retorno a las clases se efectuaron implementaciones y medidas de prevención controladas y graduales, las cuales permitieron la reincorporación de los niños(as) a sus centros de estudio, aun así, se han tenido que precisar estrategias que les permitan lograr una convivencia armoniosa en las aulas porque en el confinamiento no tuvieron contacto directo con sus docentes y compañeros, de manera que, se les ha dificultado interactuar con las personas de su entorno educativo.

A nivel mundial, en América Latina y el Caribe el 25% de los infantes que se sitúan en el nivel inicial no se presentaron en las clases remotas, por lo cual, no lograron adquirir las capacidades necesarias para su desarrollo, al igual que los que sí lograron asistir (El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2020, p.30). Todo ello, no solo denotó un déficit en el progreso de sus habilidades cognitivas, motoras, lingüísticas y de índole social, sino también, una creciente preocupación por los estragos que ha ocasionado la suspensión de los centros educativos en el transcurso de la emergencia sanitaria.

En nuestro país, en el marco curricular se constituyó una propuesta educativa que incentiva el aprendizaje mediante el trabajo en equipo, en el cual, el juego cooperativo se emplea como una estrategia para construir una convivencia educativa armónica (Ministerio de Educación, 2018). De tal



forma que, se pueda contribuir favorecer las necesidades educativas actuales.

Por su parte, el informe demográfico de la región La Libertad, muestra que de manera natural los niños requieren saber la manera en la cual deben convivir con su entorno y las personas que lo conforman. (Domínguez y Vera, 2019). Y, esto se requiere con mayor necesidad debido a lo ocurrido durante el confinamiento ante el virus de la Covid - 19 que ha ocasionado.

La realidad en cuanto al proceder de todos los niños(as) de 4 años, en los centros educativos era preocupante; debido a que se ha visto afectada en los años que se dio el entorno virtual, la escasez de interacciones presenciales en las aulas ha sido un obstáculo para el control y desarrollo de sus emociones además de relaciones sociales; es preciso centrarse en ello, es así que se debe orientar al trabajo colectivo en equipo. Por ello se debe tener en cuenta como aspecto primordial desarrollar estrategias con el fin de alcanzar un clima escolar armonioso y de valores en las aulas, asimismo generar el progreso en actitudes y conductas con características positivas en los niños(as).

Las escuelas han sido el entorno el cual ha permitido incentivar a través de ambientes didácticos y motivar de forma vivencial a los niños(as) posibilitando que sean partícipes de su propia formación en conocimiento y experiencias nuevas. (Jaramillo, Hernández, Fajardo y Torres, 2021). Si bien la escuela es uno de los contextos socializadores más influyentes, donde los niños(as) antes de la pandemia han aprendido la escala de valores que les ha permitido socializar en diferentes contextos, en efecto, el confinamiento ha evitado todo ese proceso crucial el cual debió haber fortalecido lazos entre pares. (Grau, García y López, 2017)

Por consecuente, se tuvo como planteamiento del problema la siguiente pregunta: ¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la mejora para convivencia escolar en niños(as) de 4 años?

En tanto, se admite que debido a la coyuntura los niños(as) de dicha edad desconocen lo que es convivir en las aulas. Según Fierro y Carbajal (2019) la convivencia escolar permite que el niño pueda moderar conductas en compañía de otros, este proceso se da mediante educación, por lo que

es necesario que se convivan con otros para generar dinámicas de relación, pues convivir es saber vivir en armonía y aceptar a los otros. En tanto los aportes de Bedoya (1990) sobre el juego cooperativo manifiesta que es una forma de generar contacto con el entorno, promueve interacciones, es un fenómeno de índole social y a través del cual se presenta la participación, actitudes y sobre todo valores.

En tal sentido, el análisis se justificó debido a que es necesario que los niños(as) conlleven y sean participes de una convivencia formativa y armoniosa, puesto que, la carencia de interacciones en el ámbito social ocasionado efectos negativos en la manera en la que desempeñan las labores en equipo, el accionar integro para con sus pares y el manejo de sus sentimientos, además de otras capacidades incluidas las sociales; surge la inquietud en el contexto pedagógico.

De esta manera, la investigación se encaminó a explicar y detallar diferentes datos verídicos relevantes de estudios en relación a los juegos de cooperación y convivencia escolar con la finalidad de generar el desarrollo social en los niños(as), el progreso propio y la formación de la interacción social al instante de colaborar de forma conjunta con otra personas; esto implica, ser participe del ejercicio para encaminar una mejor y armoniosa convivencia escolar formada en valores desde pre escolar.

En tal contexto del estudio su objetivo general fue; determinar cómo influye los juegos cooperativos en cuanto la mejora de convivencia escolar en niños(as) de 4 años y en cuanto sus objetivos específicos; determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de las relaciones interpersonales de los niños(as), determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora en el clima escolar y determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora del desarrollo afectivo.

La hipótesis para el siguiente estudio se estableció que: el juego cooperativo como estrategia influye de manera significativa en cuanto a la mejora escolar de los niños(as).

## II. MARCO TEÓRICO

Después de realizar las búsquedas acerca de estudios relacionados con las variables, encontramos las siguientes experiencias como la investigación de Andrade y Quiñonez (2018) que investigaron acerca de “El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de Educación Inicial en una institución en la ciudad de Ambato del Ecuador”. En su resultado encontraron que los juegos cooperativos permiten aumentar las relaciones positivas de los niños(as) de pre escolar. Esta investigación coincide con los resultados de Martínez y Correa (2020) quienes estudiaron “El juego cooperativo como mediador para las relaciones interpersonales”. En una muestra de 16 niños de educación pre escolar en un centro educativo de Colombia. Concluyen que en gran parte los juegos de cooperación ayudan a las relaciones entre pares y aportan en cuanto el desenvolvimiento infantil ante la sociedad de manera positiva.

En otra investigación, Sarmiento y Romero (2018) en Bogotá, en su estudio: “Los juegos cooperativos como estrategia grupal para afectar la agresividad”. Su finalidad fue instaurar una estructura en la cual los juegos cooperativos servirían como estrategias para el trabajo en equipo mediante actividades en grupos. Sus resultados fueron que, los juegos de cooperación al momento de utilizarlos como estrategia en el proceso y durante las sesiones sirvieron como mediador al disminuir actitudes negativas como la agresividad y la disminución de comportamientos inadecuados. Estas experiencias de los citados investigadores a través de sus resultados y procesos metodológicos son de gran aporte para la investigación sobre los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar.

Del mismo modo Matías (2017) por medio de su investigación “Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar - Huaraz, 2016”. Su finalidad fue precisar con que incidencia los juegos de cooperación logran contribuir en la mejora de la convivencia escolar, su modelo estuvo conformado en base a 56 niños(as) de 5 años; el resultado que obtuvo fue que mediante los juegos de cooperación se logró una relación armónica entre los grupos de niños(as). Por ende, al usar estos tipos de juegos como

método conducen a la mejoría de la convivencia entre pares de un centro educativo. Asimismo, Constantino (2021) por medio de su estudio “Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años en Ferreñafe”. Tuvo el propósito principal de abordar diferentes estrategias basándose en juegos cooperativos y su fin para perfeccionar los vínculos humanos, su muestra estuvo compuesta a partir de 19 niños a los que se les ejecuto una encuesta estructurada que consiguió reconocer la realidad problemática, además de un cuestionario con el objeto de recopilar información medible respecto a las relaciones sociales e interpersonales. Es por ello que su resultado permitió mejorar los vínculos sociales con los niños(as) del nivel pre escolar, en tal forma que, los juegos de cooperación fomentan lazos de índole social en su comunidad educativa y entorno.

En otro estudio Daza (2019) a través de la tesis “Juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar de la Institución Educativa N° 080, Huánuco-2019.” Tuvo como fin establecer la manera en la que los juegos cooperativos van a conducir al progreso en la interrelación de los niños(as) desde la edad temprana como el segundo ciclo, los métodos que empleo permitió recoger diferentes datos tratando de aproximarse a lo experimental, asimismo aplicó evaluaciones para el inicio y fin, tuvo un grupo conformada por un grupo de 25 niños, en el cual utilizó un plan de estrategias didácticas con 10 sesiones para el aprendizaje, los resultados revelan que existen similitudes relevantes en relación al progreso en el aprendizaje y la convivencia. Logrando la evolución en cuanto la mejora de la convivencia en el entorno educativo a través de los juegos de cooperación.

Por otro lado, Aguilar (2018) mediante su análisis “Juego cooperativo como impulso de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial Huanta - Ayacucho”. Tuvo como objeto indagar que tipos de juegos se pueden usar en el nivel inicial; como estrategia para ayudar a incrementar conocimientos y el nivel de socialización por medio de la didáctica, trabajó con 20 estudiantes de los cuales su fin fue describir respecto al ascenso de las habilidades de índole social, en las cuales se obtuvo al ejecutar los diferentes juegos que propuso. Consiguió el resultado en el cual los

estudiantes permanecieron respetando las reglas en el transcurso de la clase y con determinación de colaborar mientras se daba el juego. Concluyó que la utilización del juego como recurso cooperativo es elemental para lograr el progreso de diferentes capacidades y habilidades en los niños(as) desde temprana edad como es el nivel inicial. Del mismo modo Chavieri (2016) en su estudio “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”. En Lima-Perú, su finalidad fue demostrar la conexión que hay en los juegos de cooperación y relaciones sociales, su muestra fue de 91 niño(as). Como resultado obtuvo niveles de correspondencia positiva y correlativa significativa entre ambos, en tal sentido permite la integración al interactuar y conocerse desarrollando altos niveles de socialización.

En otra investigación, Angulo y Cabrera (2017) a través de su estudio: “Relación entre los juegos cooperativos y la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. 208 María Inmaculada - Trujillo en el año 2017”. Tuvo como fin precisar la existencia y la relación entre los juegos de cooperación y las actitudes de agresividad, en el cual su muestra fue 19 estudiantes; sus efectos evidenciaron el cumplimiento de su hipótesis en la cual contribuye de forma significativa al descenso de los comportamientos impetuosos; se puede decir que su correlación en gran medida es significativa.

La investigación respecto a juegos cooperativos se sustenta en la teoría cognitiva del aprendizaje sostenida por Piaget (1980) quien describe al juego como una forma de asimilar desde la temprana edad la fase pre operacional en la cual predomina el pensamiento, utiliza el juego como medio para acoplarse a acontecimientos, además estima a lo simbólico en el cual ejecuta lo sensorial y motor, el intelecto y destrezas en su comportamiento utilizando diversos objetos. Consideró al conocimiento y a las emociones en la facultad de pensar de manera lógica, de igual forma al progreso de las interrelaciones, la experiencia en la cual surge el pensamiento constructivista y la enseñanza.

A su vez Piaget (1981) manifiesta que el desarrollo afectivo en los niños(as) surge a través del proceso mediante el cual van a aprender a dar sentido a sus afectos, además de ajustar sus emociones a través de sus propias decisiones. Existe una relación entre lo cognitivo y lo afectivo puesto que se da de forma gradual al permitir el crecimiento integral, por ende, se entiende como el proceso que da paso a la determinación de vínculos que el niño(a) va a establecer con los demás y al tipo de relación que conlleve.

En relación a la teoría socio cultural del aprendizaje Vygotsky (1979) expone que es necesario el juego para lograr progresar en el aspecto social, además de la interacción con su entorno para el desarrollo de diferentes capacidades; está conectado con la socialización, en la cual cooperar permite obtener papeles que se integren a ellos mismos, por ello los niños a esta edad transforman objetos en diferentes cosas que son producto de su fantasía. El ambiente social en el cual interactúa el niño(a) con los demás resulta ser vital para poder adquirir normas de convivencia, relaciones de amistad a través de los juegos y otras actividades propias de la infancia, lo que constituye un soporte socio emocional para el desarrollo de los niños.

Para Fierro y Carbajal (2019) la convivencia escolar contribuye a que el niño modere su conducta cuando se encuentre en compañía de otros, este proceso se da mediante la educación por lo que es necesario que desde el nivel inicial se relacionen unos con otros esto a su vez genera dinámicas de relación. Convivir es saber vivir en un ambiente de armonía y aceptar a los demás respetando sus diferencias.

Para Groos (1902) el juego es un aspecto fundamental en el progreso el conocimiento, en las actividades, destrezas, de igual manera menciona que el juego permite preparar al niño desde edades tempranas de modo inicial formándolo para su subsistencia y para su futuro. La educación inicial es el cimiento a través del cual el niño desarrolla diferentes habilidades cognitivas, afectivas y socio emocionales en los cuales se puede lograr potenciar en las diferentes áreas según su edad.

Bedoya (1990) menciona que, tanto las conductas de competencia como las de cooperación se originan según las metas a alcanzar dispuestas por la sociedad, siendo estas un medio para lograr un fin en común. (p.102) En el caso de los juegos cooperativos, es esencial adquirir conductas cooperativas que surjan de la relación entre los objetivos que se quieren lograr y necesidad de superación de cada estudiante, sin olvidar el apoyo mutuo que debe haber entre los mismos para superar los obstáculos, de manera que, en conjunto puedan llegar a la meta propuesta desde un principio.

Del mismo modo, Crévier y Berubé (1987) señalan que en los juegos cooperativos cada miembro del equipo adquiere un rol o roles específicos y suman también sus capacidades singulares para poder lograr la meta y los objetivos planteados, de manera que, cada uno logra sentir la satisfacción que surge al poder aportar parte de sí mismo a una causa en común. Asimismo, mediante este tipo de juegos se evita en muchos sentidos la competición, ya que, hace que cada integrante deje de lado la necesidad de querer superar a sus pares y empiece a verse como parte de un todo, adquiriendo el sentido de pertenencia, así como la motivación para apoyar a sus compañeros cuando estos los necesiten (p.312). Es por ello que los juegos de cooperación son esenciales porque se puede alcanzar logros en diferentes habilidades de los niños(as), debido a que permite aprender a pedir ayuda cuando lo necesitan, al igual que, empezar a tener empatía hacia los demás; todo lo contrario, a la competencia que solo genera rechazo entre los participantes y emociones negativas entre los mismos que fomentan situaciones poco beneficiosas cuando lo que se requiere es crear un ambiente cordial y armonioso al trabajar en conjunto.

Orlick (2002) menciona que el juego se da en diversas formas, el cual propicia tener sentimientos de felicidad, alegres y placenteros. De tal manera que el niño(a) coopere de forma conjunta enfocado en participar, en lugar de excluir a los otros. Por ende, aprenden a compartir y relacionarse adquiriendo habilidades dentro y fuera de las aulas esto se debe a que a través de diversas estrategias desde la edad temprana el niño(a) va

aprendiendo y adquiriendo conocimientos nuevos, experiencias únicas y que a futuro serán significativos aprendizajes que marcará parte de su vida, su entorno aporta a este progreso de además de relacionarse con sus pares el juego y ser partícipe de el mismo va a dar paso a que todos tengan distintos sentimientos al formar y sentirse parte de un equipo dentro y fuera de la comunidad escolar es indispensable para poder lograr óptimos resultados y sobre todo que sean visibles, es por ello que se deben considerar que es lo que necesita cierto grupo de niños(as) asimismo como sus intereses, gustos, adquisición de habilidades entre otros; para de esta forma poder considerarlos a todos en diferentes ocasiones y actividades para programar.

UNESCO (2019) afirma que las habilidades sociales son cualidades que permiten adquirir distintos desempeños suficientes para lograr hacer frente a los diversos desafíos de su vida cotidiana, por lo que, fortalece el desarrollo social, personal y afectivo, lo cual, nos permite actuar como un agente integro y de cambio que favorezca el crecimiento de la sociedad y los desafíos que enfrentamos en ella; es indispensable que el niño(a) sea capaz de lograr un progreso en aptitudes sociales. Ello dependerá, en tal medida de sus capacidades para lograr involucrarse con su entorno y lograr ser parte activa de la sociedad a largo plazo en su adultez.

Según Ortega (2017) al jugar, los niños se vuelven más espontáneos, aprenden del mundo que les rodea, generan un vínculo con las personas de su entorno, construyen su autoconcepto y fortalecen sus habilidades comunicativas. (p.7,8). Por lo tanto, el juego permite potenciar sus habilidades socio-afectivas, cognitivas y de lenguaje, las cuales, son fundamentales para su prospero desarrollo.

Por otro lado, Pérez (1999) menciona que los juegos tienen como propósito debilitar momentos negativos que tiene como fin compartir, promueve valores y actitudes, además de la socializar con los otros en los que sobresale la diversión en equipo por encima de la competición. Son juegos en los que los niños(as) se organizan en equipos para lograr un mismo fin, lo más resaltante de esta participación es el formar parte de ella, sin importar el resultado final que se obtenga pese a que todos tienen un



mismo fin a alcanzar. Estas actividades de colaboración fomentan la ayuda mutua y valores además de la empatía, el poder resolver conflictos juntos y organizados además de interactuar en cuanto la toma de decisiones para evitar las frustraciones y ser derrotado esto evita que se sientan presionados por ganar siendo el fin participar.

Córdoba, E., Lara, F., y García, A. (2017) el juego sirve como estrategia para fomentar la interacción además del progreso de capacidades y encaminar desde su propia iniciativa fortaleciendo la autonomía del educando, es un medio que facilita de manera integral al niño(a), da pie al niño(a) para adquirir confianza y poder tomar riesgos en un entorno totalmente seguro. Los juegos diferentes juegos ayudan a aportar en su formación a través de las relaciones sociales y sobre todo a forjar otras habilidades de tipo socioemocional como es la empatía, debido a que los niños(as) van aprendiendo a tomar en cuenta el cuidado y de no lastimar a nadie durante el juego.

Para el Minedu (2018) la convivencia es acoger diferentes características y maneras de vivir, pese a que la forma de pensamiento sea distinta, es aceptar las diferencias de cada estudiante y sobre todo respetar para aprender de ello, el aprender a convivir sirve, además, para lograr mejorar y sobre potenciar los nuevos conocimientos escolares. El ambiente y el clima tiene que brindar de seguridad a todos los que están en él, es un factor de calidad que es indispensable para edificar un proyecto para el progreso y desarrollo tanto personal como integral.

Milicic y Aron (1999) Clima escolar o social hace referente a la apreciación que las personas tienen de los diferentes tipos de clima en que se realiza sus actividades frecuentes, en el centro educativo. El efecto que las personas viven a través de sus experiencias dentro de un entorno educativo. Las apreciaciones que cada persona tiene forman parte de un procedimiento que describe un clima escolar. De tal manera que un clima escolar es un ambiente donde las experiencias se basan en desarrollar interacciones con los miembros de una institución escolar.

### **III. METODOLOGÍA**

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

3.1.1 Tipo de investigación: Respecto a los informes acerca del fenómeno se enfocó en la realidad educativa en la cual tuvo como propósito contener y modificar la problemática acerca de los juegos cooperativos y convivencia escolar, es por ello, está situada en el tipo siguiente:

En cuanto el propósito, de la búsqueda es de tipo aplicada debido a que, tuvo como fin crear conocimiento mediante las teorías de la conducta y aspectos de las variables que se analizaron. Se utilizó una variable para alcanzar un resultado sobre la variable a medir convivencia escolar.

La investigación para Lozada (2014) manifiesta que al producirse el aprendizaje se logra atribuir de manera directa en cuanto a la resolución de dificultades con convicción y así establecer al experimentar con las teorías que permitan comprender y describir un fenómeno concreto. Además del tiempo para la aplicación la investigación se inclina a ser de tipo longitudinal, debido a que se manejó una de las variables en cuanto al estudio a través de un periodo extenso, el cual facultó observar el proceso que produce una variable respecto a la otra, así mismo, en cuanto la inferencia, el tipo de información que suma a ambas variables, su tipo es hipotético deductivo. Asimismo, acorde al tipo de información la investigación es cuantitativa.

En tal sentido se utilizó el método basado en la observación que es el descriptivo porque se analizó y describió todos los datos recogidos, de forma oportuna y suficiente sobre convivencia escolar, al igual que los juegos cooperativos, los cuales se desarrollaron como estrategia dentro de las aulas de clase. Para el análisis se utilizó el método dialéctico, que para, Chagoya (2016) este método facilita entender de forma necesaria en relación a sus acontecimientos además de su problemática con el objeto de indagar sobre los fenómenos.

### 3.1.2 Diseño de investigación:

Respecto al diseño acorde con el tipo y conexión de ambas variables, se enfocó a descriptivo cuasi experimental con el diseño que se muestra a continuación, según Hernández, Fernández y Baptista (2014).

GE: O<sub>1</sub> ..... X .....O<sub>2</sub>

GC: O<sub>3</sub> .....O<sub>4</sub>

Dónde:

GE = Grupo experimental de niños(as) 4 años

O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub> = Prueba de entrada de los dos grupos

X = Aplicación de talleres

O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub>= Prueba de salida de los dos grupos

GC= Grupo control de niños(as) 4 años.

### 3.2. Variables y operacionalización

En cuanto a la variable dependiente fue convivencia escolar, la misma que tuvo como dimensiones: Las relaciones interpersonales, clima escolar y desarrollo afectivo. Por otro lado, se consideró a la variable independiente en la cual tenemos a los juegos cooperativos y sus dimensiones en las que se encuentran los juegos energizantes, juegos de contacto y juegos de confianza.

Según Vygotsky (1979) menciona desde sus aportes social y cultural, la normalidad en la que el ambiente se relaciona de forma colectiva y del acto, acerca de los otros y posterior cambia en el ambiente acto. (p.142). De tal manera cabe mencionar que la relación social posibilita la cooperación con los infantes, lograr diferente rol y que a su vez estén integradas.

Por lo tanto, tuvo la escala de medición ordinal, conforme a Coronado (2007) se adquiere cuando la observación logra ubicarse referente al orden vinculado con la particularidad que se va a medir, está clasificado y ordenado en función con los aspectos y particularidad que tiene (p.112). Por lo cual,

se efectúa la observación en rango jerárquicos según los factores que adquiere.

### 3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1 Población: En tanto a los fines sobre el actual estudio su población estaba compuesta por todos los niños(as) con la edad de 4 años de un centro escolar en Trujillo y matriculados durante periodo 2022.

En cuanto al criterio de inclusión se tuvo en cuenta a los niños(as) con la edad de cuatro años que corresponde al grupo A compuesto por el aula amarilla registrados en el ciclo académico del año 2022, por ello se consideró a todos los niños(as) de 4 años y de ambos sexos de las tres aulas que conforman el grupo de 4 años.

Según Gómez, Keever, Novales, Guadalupe (2016) expresan a la población como un conjunto de sucesos que se establece y que se puede alcanzar, conformada a través de la elección de la muestra, completando una cadena de situaciones para solucionar y obtener respuestas de forma anticipada.

**Tabla 1**

*Población de estudiantes del nivel inicial del II ciclo.*

<b>Nivel inicial 4 años</b>		
Grupos	Cantidad	%
Grupo A	25	31.0%
Grupo B	25	30.8%
Grupo C	31	38.2%
Total	81	100%

*Nota.* Lista oficial de estudiantes en el periodo 2022.

3.3.2 Muestra: En cuanto a la elección de la muestra estuvo formada por un conjunto de 25 niños(as) del grupo A (Grupo experimental) y 25 estudiantes del grupo B (Grupo control) lo cual hace un 61.8 % total de la población.

En este sentido Hernández, Fernández y Baptista (2014) alegaron que la muestra hace referencia al recojo de información, en la que se enmarca y delimita con precisión la realidad respecto al problema, asimismo tiende a ser la representación de la población. (p. 173). Al investigar se busca que el producto localizado en la muestra se amplie o infiera en cuanto a la población.

**Tabla 2**

*Distribución de muestra de niños(as) de 4 años.*

<b>Nivel Inicial 4 años</b>		
Grupos	Cantidad	%
Grupo A	25	50.0%
Grupo B	25	50.0%
Total	50	100%

*Nota.* Lista oficial de estudiantes en el periodo 2022.

3.3.3 Muestreo: Para estos fines el muestreo que se manejó fue no aleatorio y no probabilístico de conveniencia, por lo que se seleccionó la muestra para el estudio con el cual se trabajó la misma que es accesible y cuenta con el apoyo de la docente de aula. Para Otzen y Manterola (2017) expresan al muestreo como el proceso que proporciona seleccionar momentos alcanzables en los que a su vez se pueden incluir. Por ello, se sustenta en el convenio alcanzable y próximo en cuanto a los sujetos para el indagador.

Por consecuente estuvo conformada por todo el grupo de niños(as) de la edad de cuatro años que corresponde al grupo A en una institución de educación pública en Trujillo.

3.3.4 Unidad de análisis: Se tiene que estuvo compuesta por cada niño(a) de cuatro años del aula amarilla de la I.E. N°1629 de Trujillo.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Respecto a lo desarrollado en el proceso de investigación, asumió técnicas además de instrumentos para recolectar datos tales como un instrumento que fue una guía de observación estructurada, de este modo se logró adquirir los resultados imprescindibles y de relevancia que lograron demostrar las diferentes posiciones necesarias. Según Chagoya (2008) menciona que faculta analizar los hechos, además de medir variables ya sea una o dos en la investigación a través una sucesión de preguntas. (p.21). Favorece a la observación los sucesos mediante la valoración del encuestado o entrevistado, por ello se determina a las cualidades relativas en razón al mismo. Por tal motivo se ha tomado en cuenta la realización de un cuestionario, conformado por 15 ítems cerrados, los cuales midieron tres dimensiones y se validaron según el criterio de expertos.

También, se usó como técnica la observación que se basa en implantar una conexión intensa y precisa en el que investiga, en la cual se requiere de diferentes datos acerca de fenómenos, en los que posteriormente se procederá a sintetizar y desplegar la información para reforzar la investigación. (Sánchez, Fernández y Díaz, 2021) por consecuente es alcanzar buscar información necesaria acerca de las variables del estudio. Por lo cual se utilizó como instrumento para evaluar la guía de observación, que a su vez permitió diagnosticar, sintetizar y determinar de forma objetiva el fin acerca del estudio (Rondinel, 2018, p.24). Es por ello que, se consiguió instalar un diagnóstico imparcial durante la investigación.

### **3.5. Procedimientos**

El estudio abarcó diferentes actividades que surgieron a partir de una realidad, tales fueron la preparación de los objetivos, justificación del estudio, la elección de la información y datos en fuentes con alto índice de confiabilidad de acuerdo a la variable que se investigó, elaboración del cuerpo metodológico, el reconocimiento de la población, selección de la

muestra de estudio, elección y estima de los instrumentos para su posterior recopilación de los datos y la base de información para su estudio estadístico. Asimismo, la realización y sustento de los resultados utilizando la estadística descriptiva e inferencial.

### 3.6. Método de análisis de datos

Comprendió la utilización de diferentes herramientas en la cuales se han podido registrar la base de datos como es el programa Excel 2021, en el cual se realizó a través de sus páginas de cálculo el vaciado de todos los datos informativos relevantes que se adjuntaron mediante los instrumentos como es la guía de observación y un cuestionario, para de forma posterior exportar al programa informático de estadística SPSS versión 2026, y en tal sentido se efectuó la realización de las tablas que permitieron a su vez analizar los resultados que se consiguieron a través de los instrumentos, esto dio paso a sectorizar las respuestas y de esta forma estimó eficazmente alcanzando un alto conocimiento en relación a los datos. Así mismo se trabajó con la prueba estadística de U de Mann-Whitney para la realización y contrastación de las hipótesis.

#### Tabla 3

##### *Confiabilidad del instrumento*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,934	15

*Nota.* Resultados obtenidos del programa estadístico SPSS v.26

### 3.7. Aspectos éticos

La recopilación de datos respecto a las muestras que se obtuvieron fue validada mediante un consentimiento informado, sin forzar de ninguna manera. Asimismo, la colección de datos se dio haciéndose respetar la privacidad de los estudiantes, desde la base legal se tuvo en cuenta el artículo N° 45 de la ley universitaria 30220, que decreta la obtención para lograr alcanzar los títulos y grados, asimismo se efectuó conforme a los requerimientos académicos que ordena la casa de estudios a través de la

normativa interna, también la ley 27330 en el art. 5 en la que hace mención respecto a la política de producción, por lo que al adjudicar las reglas y software sirvió para evitar el plagio conforme a sus políticas para títulos y grados de la UCV, ante ello a fin de eludir el mismo se utilizó como herramienta el software “Turnitin” de anti plagio para evitar incidencias. De igual manera el principio de altruismo por parte de los usuarios.

Por otra parte, la credibilidad en el desarrollo del estudio ha radicado en no tomar, no descartar y no desestimar información de teorías y fuentes bibliográficas sin distinción y comprobación anticipada respecto a su veracidad. Asimismo, la respetabilidad en cuanto a la resolución de las fuentes para la recolección de datos informativos por preservar el anonimato al intervenir durante la investigación.

Del mismo modo, la consideración respecto a la pertenencia intelectual ajena, en tal sentido que se han citado y se ha hecho referencia a cada uno de los autores con su respectiva fuente de inquisición. Así como también la severidad científica, sobre todo al momento que se presentó argumentos los cuales manifestaron las ideas de manera clara, rigurosa y con seriedad.



#### IV. RESULTADOS

**Tabla 4**

*Desarrollo de convivencia escolar en niños(as) de 4 años.*

Nivel	Pre test				Post test			
	GC		GE		GC		GE	
Bajo	84%	21	72%	18	48%	12	8%	2
Medio	12%	3	24%	6	32%	8	20%	5
Alto	4%	1	4%	1	20%	5	72%	18
Total	100	25	100	25	100	25	100	25

*Nota.* Guía de observación convivencia escolar.

Análisis e interpretación. Acorde a los resultados recabados en el pre test, en relación al desarrollo de convivencia escolar en los niños (as) de cuatro años el 84% del grupo testigo y el 72% del grupo experimental se evidenció bajo nivel; asimismo el 12% y 24% de niños(as) de los grupos ya mencionados reflejaron un nivel medio; en tanto al nivel alto, evidenciaron el 4% en ambos grupos. En la aplicación del post test se apreció que el nivel bajo respecto al progreso de convivencia escolar, comprendió el 48% del grupo testigo y solo el 8% en el grupo experimental, asimismo en el nivel medio comprendió 32% y 20% de los niños(as) de ambos grupos; en cuanto al nivel alto se logró 20% en el grupo testigo y 72% por parte del grupo experimental.

Estos datos evidencian que hubo un mejor logro de convivencia a través de los talleres de juegos cooperativos logrando un resultado favorable que implica una buena relación entre pares.

**Tabla 5**

*Desarrollo de la dimensión de relaciones interpersonales.*

Nivel	Pre test				Post test			
	GC		GE		GC		GE	
Bajo	64%	16	56%	14	28%	7	8%	2
Medio	36%	9	40%	10	36%	9	20%	5
Alto	0%	0	4%	1	36%	9	72%	18
Total	100	25	100	25	100	25	100	25

*Nota.* Guía de observación convivencia escolar.

Análisis e interpretación. Respecto a los datos que se han recabado en la aplicación del pre test, en cuanto al desarrollo de la dimensión relaciones interpersonales, 64% del grupo testigo y el 56% en el grupo experimental evidenciaron bajo nivel; asimismo el 36% y 40% de los niños(as) en ambos grupos, demostraron un nivel medio; además respecto al nivel alto solo lo alcanzó el grupo experimental con 4%.

En cuanto al post test al aplicarlo se obtuvo que el nivel bajo de desarrollo de la dimensión de relaciones interpersonales ha comprendido el 28% en el grupo testigo y con 8% en el grupo experimental, en tanto que, el nivel medio estuvo comprendido por el 36% y por el 20% de los niños(as) de los grupos testigo y experimental; asimismo el nivel alto por parte del grupo experimental se logró con el 72% y solo el 36% por parte del grupo testigo.

**Tabla 6***Desarrollo de la dimensión clima escolar.*

Nivel	Pre test				Post test			
	GC		GE		GC		GE	
Bajo	88%	22	80%	20	52%	13	8%	2
Medio	4%	1	4%	1	28%	7	16%	4
Alto	8%	2	16%	4	20%	5	76%	19
Total	100	25	100	25	100	25	100	25

*Nota.* Guía de observación convivencia escolar.

Análisis e interpretación. En la aplicación del pre test en la tabla 3 se tuvo como resultado acerca del progreso en la dimensión de clima escolar, el 88% en el grupo testigo y 80% que fue parte del grupo experimental comprendieron un bajo nivel; asimismo 4% de los niños(as) en ambos grupos de los cuales se evidenció un nivel medio. En cuanto al nivel alto se tiene que no ha sido logrado por más del 16% en dichos grupos.

Asimismo, la aplicación de post test reflejó que el nivel bajo del desarrollo en la dimensión de clima escolar ha comprendido 52% en el grupo testigo y 8% respecto al grupo experimental, en tanto que, el nivel medio estuvo conformado por 28% y 16% de los niños(as) en ambos grupos, de forma respectiva. Además, respecto al grupo testigo logró nivel alto del 20% y 76% por parte del grupo con el que se experimentó.

**Tabla 7***Desarrollo de la dimensión desarrollo afectivo.*

Nivel	Pre test				Post test			
	GC		GE		GC		GE	
Bajo	64%	16	56%	14	60%	15	8%	2
Medio	36%	9	40%	10	36%	9	20%	5
Alto	0%	0	4%	1	4%	1	72%	18
Total	100	25	100	25	100	25	100	25

*Nota.* Guía de observación convivencia escolar.

Análisis e interpretación. En cuanto al desarrollo de la dimensión de desarrollo afectivo, al aplicar el pre test se tuvo al 64% en el grupo testigo y el 56% en el grupo experimental que obtuvieron un bajo nivel; asimismo el 36% y 40% de los niños(as) en los mencionados grupos han obtenido el nivel medio. Respecto al nivel alto en cuanto al grupo experimental solo fue logrado por el 4% de los niños(as).

Respecto al post test al aplicarse se apreció que el nivel bajo de desarrollo de la dimensión de desarrollo afectivo ha comprendido el 60% en el grupo testigo y al 8% en el grupo experimental, en tanto que, respecto al nivel medio estuvo conformado por 36% y 20% de los niños(as) en dichos grupos, de forma correspondiente. En cuanto al nivel alto se evidenció el 72% del grupo experimental por sobre el 4% en el grupo testigo.

**Tabla 8***Prueba de normalidad del post test de la convivencia escolar.*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
VAR00001	,142	25	,200*	,933	25	,103
VAR00002	,171	25	,059	,878	25	,006
VAR00003	,187	25	,024	,918	25	,045
VAR00004	,149	25	,156	,932	25	,095
VAR00005	,240	25	,001	,822	25	,001
VAR00006	,260	25	,000	,786	25	,000
VAR00007	,242	25	,001	,839	25	,001
VAR00008	,224	25	,002	,823	25	,001

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación. En relación a la tabla 8 se obtuvieron resultados que han permitido observar los niveles de significancia que rechazan la hipótesis de normalidad en las distribuciones de los puntajes de convivencia escolar en niños(as) de 4 años, y en sus dimensiones constitutivas. En consecuencia, debemos utilizar una prueba no paramétrica para comparar la diferencia de progreso de convivencia escolar, en el post test de aplicación de dichos grupos.

**Tabla 9**

*Prueba de hipótesis del post test de desarrollo de convivencia escolar.*

<b>Rangos</b>				
	VAR00009	N	Rango promedio	Suma de rangos
Convivencia escolar	1,00	25	16,26	406,50
	2,00	25	34,74	868,50
	Total	50		

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Convivencia escolar
U de Mann-Whitney	81,500
W de Wilcoxon	406,500
Z	-4,486
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: VAR00009

Interpretación. Como se pudo apreciar, en la prueba estadística de U de Mann-Whitney tuvo 81,500 y la valoración de p (Sig. asintót. (bilateral)) fue de 0,000, es por ello que se rechazó la hipótesis nula, asimismo se pudo concluir que el nivel en cuanto al desarrollo de convivencia escolar, fue superior en niños(as) del grupo A, que fueron parte del grupo experimental, a diferencia de los niños(as) del grupo B, con un nivel de significativo de 5%.

**Tabla 10**

*Prueba de hipótesis de los resultados del post test de relaciones las interpersonales.*

<b>Rangos</b>				
	VAR00009	N	Rango promedio	Suma de rangos
Relaciones	1,00	25	18,76	469,00
interpersonales	2,00	25	32,24	806,00
	Total	50		

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Relaciones interpersonales
U de Mann-Whitney	144,000
W de Wilcoxon	469,000
Z	-3,285
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Variable de agrupación: VAR00009

Interpretación. Como se pudo apreciar en la prueba estadística de U de Mann-Whitney su valoración fue 144,000 y de p (Sig. asintót. (bilateral)) fue de 0,001, ante ello se rechazó la hipótesis nula y se llegó a la conclusión en cuanto al nivel en el desarrollo de la dimensión de relaciones interpersonales, es superior en los niños(as) del grupo A, que fueron parte del grupo experimental y en cuanto a los niños(as) del grupo B se obtuvo un nivel significativo del 5%.

**Tabla 11**

*Prueba de hipótesis de los resultados del post test de clima escolar.*

<b>Rangos</b>				
	VAR00009	N	Rango promedio	Suma de rangos
Clima escolar	1,00	25	16,52	413,00
	2,00	25	34,48	862,00
	Total	50		

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Clima escolar
U de Mann-Whitney	88,000
W de Wilcoxon	413,000
Z	-4,374
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: VAR00009

Interpretación. Como se evidencio en la prueba estadígrafa de U de Mann-Whitney fue 88,000 y en cuanto el valor de p (Sig. asintót. (bilateral)) fue 0,000 ante ello se rechazó la hipótesis nula, se llegó a la conclusión en cuanto su nivel en el desarrollo de la dimensión de clima escolar, es superior en los niños(as) del grupo A, que fueron parte del grupo experimental y en tanto con los niños(as) del grupo control, con un nivel significativo del 5%.



**Tabla 12**

*Prueba de hipótesis de los resultados del post test de desarrollo afectivo.*

<b>Rangos</b>				
	VAR00009	N	Rango promedio	Suma de rangos
Desarrollo afectivo	1,00	25	15,38	384,50
	2,00	25	35,62	890,50
	Total	50		

### **Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Desarrollo afectivo
U de Mann-Whitney	59,500
W de Wilcoxon	384,500
Z	-4,922
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: VAR00009

Interpretación. Como se pudo apreciar en la prueba estadística de U de Mann-Whitney ha sido 59,500 y respecto a la valoración de p (Sig. asintót. (bilateral)) fue 0,000 ante ello se rechazó la hipótesis nula y se llegó a la conclusión en cuanto al nivel de desarrollo de la dimensión de desarrollo afectivo, es superior en los niños(as) del grupo A, que fueron parte del grupo experimental y en tanto con los niños(as) del grupo control, con un nivel significativo del 5%.

## V. DISCUSIÓN

En función a los resultados que se obtuvieron, se puede indicar que, al inicio de la investigación, los niños(as) en ambos grupos de estudio, evidenciaban niveles bajo de desarrollo de su convivencia escolar. Según la distribución porcentual consignada en la Tabla 4, al inicio del estudio, el 84% en el grupo testigo y el 72% en el grupo experimental, evidenciaban niveles bajos de convivencia escolar. Estos resultados se condicen con los reportados por Andrade y Quiñonez (2018) que investigaron acerca de “El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de Educación Inicial” en una institución en la ciudad de Ambato del Ecuador. En ambos estudios, es evidente que antes de la implantación del plan de intervención, los niños(as) mostraron comportamientos y actitudes que no configuran un escenario apropiado para la convivencia escolar. Coincidentemente este estudio muestra similares resultados por los obtenidos por Martínez y Correa (2020), en un estudio realizado en la ciudad de Colombia. Estas similitudes permiten apreciar que este problema, tiene alcance internacional; es decir, se manifiesta también en otros países.

En el Perú, sin embargo, la inapropiada convivencia escolar, se conduce con la situación de conflicto e inestabilidad social, lo que prácticamente convierte a esta situación como un problema estructural el cual afecta desde la temprana edad repercutiendo en el progreso de los niños(as). Es imprescindible que los actuales y futuros docentes tengan conocimientos acerca de nuevas estrategias como planes para intervenir en distintos ámbitos y sirvan como pilares que a su vez permitan y conlleven al desarrollo integral de los niños(as) desde el nivel inicial.

En el contexto nacional, Matías (2017), a través de su investigación “Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar - Huaraz, 2016”, estableció una caracterización de un clima escolar desfavorable en niños de 4 años (56), afirmando que prácticamente este aspecto se constituye en una situación recurrente y que no encuentra una respuesta favorable en ningún contexto, en primera instancia, por parte de los estamentos de cada uno de los ámbitos educativos. Científicamente la génesis a este problema, lo

encontramos en los postulados teóricos de Piaget (1980), el cual indica que el desarrollo afectivo conforma una evolución progresiva de aprendizaje, que integra racionalmente acciones de consolidación de afectos, emociones y decisiones, convirtiéndose la familia por un lado y las docentes de educación inicial por otro, en los actores irremplazables para orientar y acompañar a los infantes en este proceso de enseñar y aprender.

Es importante señalar que el desarrollo integral del niño, no solo se reduce a su desarrollo cognitivo en las diferentes áreas curriculares, sino que necesita orientarse su comportamiento y actitudes, mediante experiencias vivenciales y la estructuración de bucles de hábitos positivos de consolidación de vínculos entre los niños, lo cual devendrá en las generaciones de climas escolares, apropiados para una convivencia plena y estable de los niños. Por consecuente para fomentar una convivencia sana, armoniosa y de valores es necesario la implementación de estrategias que a su vez permitan desarrollar lazos de afecto entre pares y con su entorno, pues de esta forma se verá relegado en el interactuar diario y a largo plazo durante su desarrollo.

Con respecto a los resultados del post test, es muy evidente la caracterización de climas escolares muy diferentes, en los grupos de investigación. Así tenemos que la tabla 1 muestra que definitivamente, en el grupo experimental, el clima escolar fue muy favorable para la interacción plena de los niños(as) en comparación del grupo testigo, en el que, el clima escolar fue no muy apropiado. Es por ello que los juegos cooperativos aportan a mejorar comportamientos difíciles de tratar debido a diferentes causas que repercuten en los mismos además de que en la actualidad debido a la coyuntura que dejó la pandemia limitó ese acercamiento de interacción que es indispensable para el desarrollo progresivo de los niños(as).

Estos resultados coinciden con los reportados por Martínez y Correa (2020) quienes mediante la implantación de un plan de acciones basado en estrategias sobre juegos cooperativos, estimularon las relaciones interpersonales entre los niños(as), de un centro escolar de Colombia, lo

cual no solo se logró incrementar los índices de socialización entre pares, sino que impactó favorablemente en el clima escolar a nivel de aula e institucional, escenarios en los que normalmente no se apreciaba un ambiente de convivencia. Por lo anteriormente expuesto es propicio que desde la temprana edad los niños(as) interactúen y aprendan a expresarse, mostrando su sentir a través de distintas acciones, además de aprender a escuchar y respetar a sus pares involucrándose en un ambiente social donde el interactuar sea espontáneo encaminando hacia conductas colaborativas y asociadas a la socialización con su entorno.

Por otro lado, Sarmiento y Romero (2018) en Bogotá, recurrieron a la práctica de “Los juegos cooperativos como estrategia grupal para evitar la agresividad” su propósito fue instaurar una estructura en la cual los juegos cooperativos servirían como estrategias para trabajar posteriormente en equipo mediante actividades en grupos. Sus resultados fueron que, los juegos de cooperación al momento de utilizarlos como estrategia en el proceso y durante las sesiones sirvieron como mediador al disminuir actitudes negativas como la agresividad y la disminución de comportamientos inadecuados; concluyéndose que mediante los juegos de cooperación se logró una relación armónica entre los grupos de niños(as). En su resultado encontraron que los juegos cooperativos permiten aumentar las relaciones positivas de los niños(as) de pre escolar. Esta investigación coincide con los resultados de Martínez y Correa (2020) quienes estudiaron “El juego cooperativo como mediador para las relaciones interpersonales”, en una muestra de 16 niños de educación pre escolar en un centro educativo de Colombia. Concluyen que en gran parte los juegos de cooperación ayudan a las relaciones entre pares y aportan en cuanto el desenvolvimiento infantil ante la sociedad de manera positiva.

En tal sentido a través de la implementación de talleres sobre juegos cooperativos se da la socialización la cual a su vez permite que los niños(as) desarrollen el sentido de colaboración para las labores individuales y en equipo para lograr alcanzar metas; es imprescindible formar y modelar conductas en el nivel inicial con valores que forjen su desarrollo de forma

progresiva especialmente a descubrir habilidades que conlleven a seguir aprendiendo.

Por otro lado, en cada una de las dimensiones de convivencia escolar, se ha reconocido que, en el post test, el desarrollo alcanzado por el grupo experimental, es ostensiblemente superior que el obtenido por el grupo control, lo cual valida el hecho que el haber planificado y aplicado un plan para intervenir fundado en juegos cooperativos, si tiene una influencia significativa en tanto al desarrollo de convivencia dentro del entrono educativo con los niños(as) del nivel inicial de la edad de cuatro años.

Las pruebas de hipótesis U de Mann Whitney, permitieron aceptar con el 95% de confianza los efectos positivos del plan de intervención que consta de talleres de juegos cooperativos para el desarrollo de convivencia escolar, por ende, se puede decir y afirmar que la aplicación de los mismos ha permitido obtener cambios notorios respecto al comportamiento, a la forma en la que se relacionaban, al momento de compartir ya sea materiales o labores en los niños(as). Cabe resaltar que los talleres como metodología innovadora son un medio el cual permite captar el interés e incentivar desde la edad temprana para inducir a la participación autónoma creando canales en lo cognitivo y un procesamiento de condicionantes para la generación y habilidades y actitudes nuevas y el progreso en las que ya poseen.

Por consecuente la realización y aplicación de los talleres sobre los juegos cooperativos para medir el nivel de convivencia escolar permitió arribar resultados satisfactorios debido a que fueron innovadores, creados para compartir y colaborar mejorando las relaciones al socializar entre pares, debido a que carecían de interacciones por motivo del confinamiento que se dio en tiempo de pandemia evidenciándose mejorías positivas en diferentes aspectos especialmente en su autonomía, al mostrar su sentir hacia los demás aprendiendo a escuchar para poder llegar a consensos que impliquen la resolución de percances a través de la creatividad, además de aumentar su confianza y el amor propio.

## **VI. CONCLUSIONES**

1. Respecto al objetivo general se concluyó que el haber aplicado los 15 talleres de juegos cooperativos tiene una influencia significativa debido a que en un post test el 72% de niños(as) evidenció cambios para una mejor convivencia escolar en comparación del pre test donde solo el 4% la evidenciaba.
2. La aplicación de los talleres permitió obtener mejoras en las relaciones interpersonales del 72% de niños(as) esto se evidencio a través de un post test, a diferencia del pre test donde solo el 4% lo evidenciaban, probando así que los juegos cooperativos influyen de forma significativa en cuanto la mejora en las relaciones interpersonales de los niños(as).
3. La aplicación de los talleres permitió obtener mejoras respecto al clima escolar del 76% de niños(as) esto se evidencio a través de un post test, a diferencia del pre test donde solo el 16% lo evidenciaban, probando así que los juegos cooperativos influyen de forma significativa en cuanto la mejora del clima escolar de los niños(as).
4. La aplicación de los talleres permitió obtener mejoras respecto al desarrollo afectivo del 72% de niños(as) esto se evidencio a través de un post test, a diferencia del pre test donde solo el 4% lo evidenciaban, probando así que los juegos cooperativos influyen de forma significativa en cuanto la mejora del desarrollo afectivo de los niños(as).

## **VII. RECOMENDACIONES**

Al director que considere implementar en su proyecto curricular la incorporación talleres de juegos cooperativos como metodología para fortalecer la convivencia escolar ya que, la convivencia entre los niños(as) será mejor beneficiando a los estudiantes a que se conozcan, se comuniquen e interactúen entre ellos, logrando así un desarrollo integral óptimo y un clima cálido.

A los docentes encargados de aula que incluyan talleres de juegos cooperativos durante las actividades para incentivar la participación de los niños(as), la colaboración entre ellos, la empatía, actitudes positivas, buenas relaciones interpersonales entre otras, logrando así una convivencia escolar agradable en las aulas.

A los padres de familia que colaboren y contribuyan con el taller de juegos cooperativos en casa participando con sus hijos y no aislarlo de otros niños sino dejarlos socializarse con su entorno.

A los futuros investigadores de las facultades o instituciones pedagógicas que se esmeren en investigar sobre los talleres de juegos cooperativos que busca enriquecer las relaciones y socialización de los niños(as), las buenas conductas, el trabajo en equipo, la solidaridad entre otras actitudes positivas.

## REFERENCIAS

- Andrade, J. y Quiñonez, K. (2018). *El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de Educación Inicial subnivel I paralelo "A" Y "B" de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28119>
- Aguilar, S. (2018). *El juego cooperativo como impulso de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de Qatupata del distrito de Uchuraccay provincia Huanta región Ayacucho durante el año académico 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional Uladech. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/4854>
- Angulo, B. y Cabrera, W. (2017). *Relación entre los juegos cooperativos y la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas de 3 años de la I.E. 208 María Inmaculada - Trujillo en el año 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio Institucional de la Universidad Privada Antenor Orrego. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/6417>
- Arón, A. y Milicic, N. (1999). *Clima Escolar y Desarrollo Personal*. Santiago. Editorial Andrés Bello.
- Bedoya, M. (1990). El juego como recurso didáctico: una reflexión educativa. *Tabanque: Revista Pedagógica*, 1(6) 113-122.
- Corominas, M. (2021). The Relevance of School Coexistence Free of Peer Violence in Relation to Children's Subjective Well-Being: An Essay Article. *Childhood Vulnerability Journal*, 4(1), 51-63. <https://doi.org/10.1007/s41255-021-00022-3>
- Chagoya, E. (2016). Métodos y técnicas de investigación. *Gestiopolis*. <https://www.gestiopolis.com/metodos-y-tecnicas-de-investigacion/>



- Chavieri, M. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV-Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/8627>
- Constantino, E. (2021). *Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa N° 323- Ferreñafe* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio UCV-Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/63005>
- Córdoba, E. F., Lara, F., y García, A. (2017). The game as a fun strategy for the inclusive education of good living. *Revista De La Facultad De Educación De Albacete*, 32(1), 81-92. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v32i1.1346>
- Coronado, J. (2007). Escalas de medición. *Paradigmas: Una revista disciplinar de investigación*, 2(2), 104- 125. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4942056>
- Crevier, R. y Bérubé, D. (1987). *Le plaisir de jouer: jeux coopératifs de groupe*. Institut du plein-air québécois. Canadá: Québec.
- Daza, D. (2019). *Juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional Uladech. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/15372>
- Del Rey, R., Antonio, J. y Ortega, R. (2017). The Development and Validation of the Schoolwide Climate Scale. *Revista Scielo*, 16(1), 1-11. <http://dx.doi.org/10.11144/J averiana.upsy16-1.dvec>
- Dominguez, M. y Vera, Z. (2019). *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años de la IE La Providencia–2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio biblioteca de Educación y Ciencias de la Comunicación – UNT.

<https://1library.co/document/wq247rey-juegos-tradicionales-mejorar-convivencia-escolar-ninos-anos-providencia.html>

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2020). *Notas de orientación sobre la reapertura de escuelas en el contexto de COVID-19 para los ministerios de educación en América Latina y el Caribe*. <https://www.unicef.org/lac/media/14311/file>

Fierro, C. y Carbajal, P. (2019). Convivencia escolar: Una revisión del concepto. *Psicoperspectivas*, 18 (1), 3–5. <https://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue1-fulltext-1486>

Gómez, J., Keever, M. y Novales, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista alergia México*. 36 (2), 202 – 206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Grau, R., García, L. y López, R. (2017). The challenge of coexistence in socially vulnerable schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237, 710-716. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.049>

Gross, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. Paris: Félix Alcan Éditeur.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill Interamericana. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Jaramillo, H., Hernández, A., Fajardo, D. y Torres, F. (2021). The Incidence of Cooperative Games in Strengthening School Coexistence. *National Pedagogical University*, 1 (34) 1-27. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/13747>

Lavega, P., Saez, U., Lagardera, F., March, J., y Puig, N. (2017). Emotional experience in individual and cooperative traditional games: a gender perspective. *Anals of Psychology*, 33(3), 538-547. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.33.3.260811>

- Lozada, J. (2014). Investigación aplicada: Definición, propiedad intelectual e industria. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 3 (1), 47-50.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>
- Martínez, T. y Correa, M. (2020). *El juego cooperativo como mediador para las relaciones interpersonales*. [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Lasallista]. Biblioteca Digital Lasallista Bidila.  
<http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/handle/10567/2986>
- Matías, D. (2017). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red "kushi qaqla", Huaraz, 2016*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/18794/Mat%203%20adas\\_RDZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/18794/Mat%203%20adas_RDZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ministerio de Educación del Perú. (2018). Lineamientos para la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia contra niñas, niños y adolescentes.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6088/Lineamientos%20para%20la%20gesti%20n%20de%20la%20convivencia%20escolar%20la%20prevenci%20n%20y%20la%20atenci%20n%20de%20la%20violencia%20contra%20ni%20as%20ni%20os%20y%20adolescentes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Monge, C. y Gómez, P. (2020). El papel de la convivencia escolar en la formación inicial del profesorado de educación infantil y primaria. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 33(1), 199–206.  
<https://doi.org/10.14201/teri.23580>
- Oliveira, L., De Oliveira, W., De Carvalho, J., Borges, C., De Oliveira, G., De Oliveira, T., y Valentim-Silva, J. (2017). Cooperative games as a pedagogical strategy for decreasing bullying in physical education: Notable changes in

behavior. *Journal of Physical Education and Sport*, 17(3), 1054-1060.  
DOI:10.7752/jpes.2017.03162

Olick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona. Editorial Paidotribo.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación. (2019). *Habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf000038024>

Ortega, M. (2017). *En torno a la idea de juego a partir de dos escenas de Calderón*. Iberoamericana Editorial Vervuert.

Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.  
<https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>

Piaget, J. (1980). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. *Creative Commons Attribution-Share Alike*, 3(1), 1-13. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y aprendizaje*, 4(2), 13-54.  
<https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902>

Pérez, E. (1999). *Juegos cooperativos: herramientas para el encuentro*. Monitor educador. <http://hdl.handle.net/11162/47276>

Reyes, G. y Turbay, G. (2021). *Strategic Equilibrium for Cooperative Games: Solutions and Applications*. Independently published.

Rondinel, G. (2018). *Lista de cotejo y guía de observación como instrumentos de evaluación para evidenciar logros de aprendizaje en estudiantes con discapacidad intelectual moderada del segundo grado del Centro de Educación Básica Especial "Divino Niño Jesús" - UGEL Huanta - Región Ayacucho* [Tesis de Maestría, Instituto Pedagógico Nacional Monterrico]. Repositorio Monterrico.

[https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1295/1/RONDI  
NEL%20MOREYRA%2C%20Graciela%20Yandira.pdf](https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1295/1/RONDI%20NEL%20MOREYRA%2C%20Graciela%20Yandira.pdf)

Ryzin, M. y Roseth, C. (2018). Cooperative learning in middle school: A means to improve peer relations and reduce victimization, bullying, and related outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 110(8), 1192-1201. <https://doi.org/10.1037/edu0000265>

Sánchez, J., Fernández, M., y Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 107-121. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>

Sarmiento J. y Romero, J. (2018). *Los juegos cooperativos como estrategia grupal para afectar la agresividad*. [Tesis de maestría, Universidad Libre].  
Repositorio Institucional Unilibre.  
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15816>

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.  
Barcelona: Grijalbo.

## ANEXOS

### Anexo 01

#### *Matriz de operacionalización de variables.*

<b>Variables de estudio</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
<b>VI Juegos cooperativos</b>	Según los aportes de Bedoya (1990) sobre el juego cooperativo afirma que es una forma de generar contacto con su entorno, promueve interacción y solidaridad, es un fenómeno social y mediante el mismo se presenta la participación y actitud en valores.	Los juegos cooperativos para mejorar convivencia escolar se desarrollarán a través de 15 talleres interactivos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos energizantes.</li> <li>• Juegos de confianza.</li> <li>• Juegos de contacto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liberación de energía y cooperación activa.</li> <li>• Muestra seguridad al participar en equipo.</li> <li>• Responde ante sus emociones y las controla.</li> </ul>	Ordinal 1.Nunca 2.Casi nunca 3.A veces 4.Siempre 5.Casi siempre
<b>VD Convivencia escolar</b>	Para Fierro y Carbajal (2019) la convivencia escolar contribuye a que el niño modere su conducta cuando se encuentre en compañía, este proceso se da mediante de la educación, por lo que es necesario que se relacionen con otros individuos generando dinámicas de relación. Convivir es saber vivir en armonía y aceptar a los demás.	La convivencia escolar en estudiantes de 4 años se medirá a través de una guía de observación con 15 ítems que mide 5 dimensiones cada uno, en la cual su valoración será: Siempre, casi siempre, a veces, nunca y casi nunca.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Relaciones interpersonales.</li> <li>•Clima escolar.</li> <li>•Desarrollo afectivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se asocia mostrando sus emociones y sentimientos con sus compañeros.</li> <li>• Se relaciona e interactúa con su entorno.</li> <li>• Muestra predisposición a establecer vínculos para su evolución afectiva.</li> </ul>	Ordinal 1.Nunca 2.Casi nunca 3.A veces 4.Siempre 5.Casi siempre

## Anexo 02

### *Instrumento de recolección de datos*

#### **GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR CONVIVENCIA ESCOLAR**

**Finalidad:** Medir convivencia escolar de los niños de 4 años de educación inicial en el contexto de interacción en aula.

#### **Instrucciones para llenar la guía**

El evaluador(a) debe elegir y valorar según los rasgos e interacciones que observa en el niño (a) durante el trabajo escolar, marcando con una (X) en las valoraciones que se presentan.

1= Nunca    2= Casi nunca    3= A veces    4= Siempre    5= Casi siempre.

N°	Ítems	Valoración				
		1	2	3	4	5
<b>Dimensión 1: Relaciones interpersonales</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	Se comunica de manera amical con sus compañeros(as).					
2	Comparte sus trabajos con sus compañeros(as).					
3	Interactúa de manera autónoma durante las actividades.					
4	Se muestra sociable en compañía de otros niños(as).					
5	Se expresa de manera cordial momento de compartir.					
<b>Dimensión 2: Clima escolar</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
6	Muestra colaboración cuando se integra a las actividades.					
7	Muestra actitud positiva durante las actividades.					
8	Fomenta apoyo emocional entre sus compañeros.					
9	Establece una comunicación respetuosa con su entorno.					
10	Plantea soluciones durante las actividades.					
<b>Dimensión 3: Desarrollo afectivo</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
11	Muestra respeto mutuo hacia su entorno.					
12	Logra expresarse de manera segura al comunicarse.					
13	Muestra sus emociones hacia los demás.					
14	Reconoce y comprende las emociones de los demás.					
15	Intercambia ideas y/o palabras con otros niños(as).					

### Distribución porcentual de ítems

Unidad	Componente	Total, ítems	%
Variable	Convivencia escolar	15	100%
Dimensiones	Relaciones interpersonales	05	33.3%
	Clima escolar	05	33.3%
	Desarrollo afectivo	05	33.3%

### Baremación total de la guía de observación

Unidad	Componente	Escala	Categoría
General	Variable	56-75 36-55 15-35	Alto Medio Bajo
Dimensión	Relaciones interpersonales	11-15 08-11 05-08	Alto Medio Bajo
	Clima escolar	11-15 08-11 05-08	Alto Medio Bajo
	Desarrollo afectivo	11-15 08-11 05-08	Alto Medio Bajo



## Ficha técnica de la guía de observación para medir convivencia escolar

Nombre del instrumento	Guía de observación para medir convivencia escolar
Autor y año	Original: Diseñado por los autores.
	Adaptación: No fue adaptado.
Objetivo del instrumento	Evaluar el efecto de los juegos cooperativos respecto a la participación de los niños de 4 años del aula amarilla de la I.E.I. N° 1629.
Usuarios	Niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la I.E.I. N°1629 – El Milagro.
Autor(es)	Lozano Dávila Zaira Lisandra
	Marquina Pereda Jesenia Malú
Fecha de elaboración	23 /05/22
Forma de administración o modo de aplicación	La guía de observación se ha diseñado en 15 ítems, los cuales se han dividido en 3 dimensiones: Relaciones interpersonales, clima escolar y desarrollo afectivo; cada taller tiene una duración promedio de 45 minutos, tiempo en el que se podrá realizar la observación para posteriormente las encargadas del aula de 4 años que son el grupo selectivo de muestra a través del software llenará una guía por cada uno de los niños(as), es independiente. De acuerdo a la indicación se deberá marcar con X el casillero de cada ítem según crea conveniente.
Validez	El guía de observación posee validez de contenido de acuerdo a juicio de expertos en el tema, con resultado favorable y aplicable.
Confiabilidad	Es confiable, debido a que se efectuó una prueba piloto a 25 alumnos de 4 años, además de la prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach arrojó un resultado que corresponde a un valor de 0,934 siendo este óptimo para su aplicación.

Anexo 03

*Validación del instrumento*

Experto 01



### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR CONVIVENCIA ESCOLAR**

**OBJETIVO: Medir la convivencia escolar de los niños de 4 años de educación inicial en el contexto de interacción en aula.**

**DIRIGIDO A: Niños(as) de 4 años.**

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Mg. JEANETTE EMÉRITA ARROYO ALFARO**

**GRADO ACADÉMICO: MAGISTER**

**VALORACIÓN:**

**MUY ALTO**

**ALTO**

**MEDIO**

**BAJO**

**MUY BAJO**



**FIRMA DEL EVALUADOR**

**MATRIZ DE VALIDACIÓN: CONVIVENCIA ESCOLAR**

**TÍTULO DE LA TESIS:** El juego cooperativo como estrategia para mejorar convivencia escolar en niños de educación inicial en una institución pública, Trujillo-2022.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				SIEMPRE	A VECES	NUNCA	RELACION ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACION ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACION ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Convivencia escolar	Relaciones interpersonales	Se asocia mostrando sus emociones y sentimientos con sus compañeros.	Se comunica de manera amical con sus compañeros(as).				x		x		x		x		
			Comparte sus trabajos con sus compañeros(as).				x		x		x		x		
			Interactúa de manera autónoma durante las actividades				x		x		x		x		
			Se muestra sociable en compañía de otros niños(as).				x		x		x		x		
			Se expresa de manera cordial momento de compartir.				x		x		x		x		
	Clima escolar	Se relaciona e interactúa con su entorno	Muestra colaboración cuando se integra a las actividades				x		x		x		x		
			Muestra actitud positiva durante las actividades.				x		x		x		x		
			Fomenta apoyo emocional entre sus compañeros				x		x		x		x		
			Establece una comunicación respetuosa con su entorno				x		x		x		x		
			Plantea soluciones durante las actividades				x		x		x		x		
	Desarrollo afectivo	Muestra predisposición a establecer vínculos para su evolución afectiva.	Muestra respeto mutuo hacia su entorno				x		x		x		x		
			Logra expresarse de manera segura al comunicarse.				x		x		x		x		
			Muestra sus emociones hacia los demás.				x		x		x		x		
			Reconoce y comprende las emociones de los demás.				x		x		x		x		
			Intercambia ideas y/o palabras con otros niños(as).				x		x		x		x		

6041 17194730

FIRMA DEL EVALUADOR

### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR CONVIVENCIA ESCOLAR

**OBJETIVO:** Medir la convivencia escolar de los niños de 4 años de educación inicial en el contexto de interacción en aula.

**DIRIGIDO A:** Niños(as) de 4 años.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Mg. ROXANA MARINA DÍAZ SALINAS

**GRADO ACADÉMICO:** MAGISTER

**VALORACIÓN:**

MUY ALTO

ALTO

MEDIO

BAJO

MUY BAJO



---

FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN: CONVIVENCIA ESCOLAR**

**TÍTULO DE LA TESIS:** El juego cooperativo como estrategia para mejorar convivencia escolar en niños de educación inicial en una institución pública, Trujillo-2022.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				SIEMPRE	A VECES	NUNCA	RELACION ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Convivencia escolar	Relaciones interpersonales	Se asocia mostrando sus emociones y sentimientos con sus compañeros.	Se comunica de manera amical con sus compañeros(as).				X		X		X		X		
			Comparte sus trabajos con sus compañeros(as).				X		X		X		X		
			Interactúa de manera autónoma durante las actividades				X		X		X		X		
			Se muestra sociable en compañía de otros niños(as).				X		X		X		X		
			Se expresa de manera cordial momento de compartir.				X		X		X		X		
	Clima escolar	Se relaciona e interactúa con su entorno	Muestra colaboración cuando se integra a las actividades				X		X		X		X		
			Muestra actitud positiva durante las actividades.				X		X		X		X		
			Fomenta apoyo emocional entre sus compañeros				X		X		X		X		
			Establece una comunicación respetuosa con su entorno				X		X		X		X		
			Plantea soluciones durante las actividades				X		X		X		X		
	Desarrollo afectivo	Muestra predisposición a establecer vínculos para su evolución afectiva.	Muestra respeto mutuo hacia su entorno				X		X		X		X		
			Logra expresarse de manera segura al comunicarse.				X		X		X		X		
			Muestra sus emociones hacia los demás.				X		X		X		X		
			Reconoce y comprende las emociones de los demás.				X		X		X		X		
			Intercambia ideas y/o palabras con otros niños(as).				X		X		X		X		

*Roxana Diaz Salazar*

FIRMA DEL EVALUADOR

Experto 03



### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR CONVIVENCIA ESCOLAR

**OBJETIVO:** Medir la convivencia escolar de los niños de 4 años de educación inicial en el contexto de interacción en aula.

**DIRIGIDO A:** Niños(as) de 4 años.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Mg. DORIS DONATILA LARA MALCA

**GRADO ACADÉMICO:** MAGISTER

**VALORACIÓN:**

MUY ALTO

ALTO

MEDIO

BAJO

MUY BAJO



---

FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN: CONVIVENCIA ESCOLAR**

**TÍTULO DE LA TESIS:** El juego cooperativo como estrategia para mejorar convivencia escolar en niños de educación inicial en una institución pública, Trujillo-2022.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				SIEMPRE	A VECES	NUNCA	RELACION ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Convivencia escolar	Relaciones interpersonales	Se asocia mostrando sus emociones y sentimientos con sus compañeros.	Se comunica de manera amical con sus compañeros(as).				X		X		X		X		
			Comparte sus trabajos con sus compañeros(as).				X		X		X		X		
			Interactúa de manera autónoma durante las actividades				X		X		X		X		
			Se muestra sociable en compañía de otros niños(as).				X		X		X		X		
			Se expresa de manera cordial momento de compartir.				X		X		X		X		
	Clima escolar	Se relaciona e interactúa con su entorno	Muestra colaboración cuando se integra a las actividades				X		X		X		X		
			Muestra actitud positiva durante las actividades.				X		X		X		X		
			Fomenta apoyo emocional entre sus compañeros				X		X		X		X		
			Establece una comunicación respetuosa con su entorno				X		X		X		X		
			Plantea soluciones durante las actividades				X		X		X		X		
	Desarrollo afectivo	Muestra predisposición a establecer vínculos para su evolución afectiva.	Muestra respeto mutuo hacia su entorno				X		X		X		X		
			Logra expresarse de manera segura al comunicarse.				X		X		X		X		
			Muestra sus emociones hacia los demás.				X		X		X		X		
			Reconoce y comprende las emociones de los demás.				X		X		X		X		
Intercambia ideas y/o palabras con otros niños(as).						X		X		X		X			

FIRMA DEL EVALUADOR

Anexo 04

Prueba piloto

Ord.	Ítems														
	D1					D2					D3				
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15
1	2	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2	3	2	4
2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	4
3	3	2	2	2	3	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2
4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3
5	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3
6	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3
8	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4
9	3	2	2	2	3	3	4	2	3	2	4	2	2	2	3
10	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2

**Estadísticas de fiabilidad**

Dimensiones	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
Relaciones interpersonales	0,788	5
Clima escolar	0,870	5
Desarrollo afectivo	0,806	5
Variable	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
Convivencia escolar	0,934	15

**Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	10	100.0
	Excluído	0	.0
	Total	10	100.0

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



Anexo 05

Base de datos del pre test y post test

Pre Test																		
Ord.	D1					Promedio	D2					Promedio	D3					Promedio
	Se comunico de manera amigable con sus compañeros(as)	Compartir sus trabajos con sus compañeros(as)	Interactúa de manera autónoma durante las actividades.	Se muestra soltable en compañía de otros niños(as)	Se expresa de manera cordial al momento de compartir.		Muestra colaboración cuando se integra a las actividades	Muestra actitud positiva durante las actividades	Fomenta apoyo emocional entre sus compañeros.	Establece una comunicación respetuosa con su entorno.	Plantea soluciones durante las actividades.		Muestra respeto mutuo hacia su entorno.	Logra expresarse de manera segura al comunicarse.	Muestra sus emociones hacia los demás.	Reconoce y comprende las emociones de los demás	Interactúa ideas y/o palabras con otros niños(as).	
1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	1	2	3	3	2	3	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	1	1	2	2	2	2
4	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2
5	1	2	2	3	2	2	1	2	1	1	0	1	1	2	1	1	2	2
6	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	3	2	3	3	3	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	3	3
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	3	2	3	2	3	3
10	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2
11	1	1	3	2	3	3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2
12	1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2
13	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2
14	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	3	1	3	3	3
15	2	2	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
16	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2
17	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2
19	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	2	2	1	1	1
20	1	1	3	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
21	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	3	2	2
23	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	3	3
24	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2
25	1	0	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3	3	3

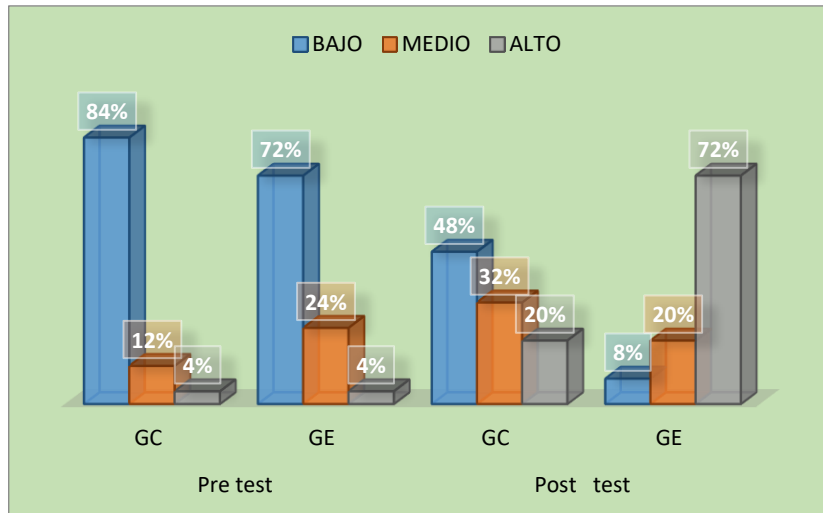
Post Test																		
Ord.	D1					Promedio	D2					Promedio	D3					Promedio
	Se comunico de manera amigable con sus compañeros(as)	Compartir sus trabajos con sus compañeros(as)	Interactúa de manera autónoma durante las actividades.	Se muestra soltable en compañía de otros niños(as)	Se expresa de manera cordial al momento de compartir.		Muestra colaboración cuando se integra a las actividades	Muestra actitud positiva durante las actividades	Fomenta apoyo emocional entre sus compañeros.	Establece una comunicación respetuosa con su entorno.	Plantea soluciones durante las actividades.		Muestra respeto mutuo hacia su entorno.	Logra expresarse de manera segura al comunicarse.	Muestra sus emociones hacia los demás.	Reconoce y comprende las emociones de los demás	Interactúa ideas y/o palabras con otros niños(as).	
1	4	3	5	5	5	5	3	4	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3
2	2	3	4	5	5	4	3	2	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4
3	3	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	3	2	3
4	3	5	3	4	4	4	4	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2
5	2	3	2	3	3	3	4	4	5	3	4	4	3	5	5	3	5	4
6	2	2	3	3	3	3	5	3	4	4	3	4	3	3	2	2	3	3
7	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	2	3	2	3	3	3
8	0	1	2	2	2	2	3	4	4	5	4	4	3	3	0	0	3	3
9	3	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	5	3	2	5	5	5
10	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	5	5	5
11	3	4	4	5	4	4	3	3	2	3	2	3	5	3	5	3	5	5
12	4	3	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	5	3	5	3	5	5
13	2	3	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	5	5	3	5	3	5
14	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	3	5	5
15	4	3	5	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4
16	2	3	4	4	4	4	1	2	1	2	2	2	5	5	3	5	3	5
17	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	5	5	3	5	4	5
18	3	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	2	2	2
19	2	3	2	3	3	3	4	4	5	3	4	4	5	5	4	5	4	5
20	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4
21	1	3	4	4	4	4	2	1	1	2	4	2	3	4	4	5	4	4
22	3	4	4	5	4	4	1	1	1	1	1	1	5	5	3	5	3	4
23	2	3	4	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	5	4	5	4	5
24	2	1	2	2	4	2	4	4	5	3	4	4	5	5	3	5	3	4
25	3	3	4	4	4	4	3	5	2	4	4	4	4	4	5	5	5	5

Anexo 06

Figuras complementarias

Figura 1

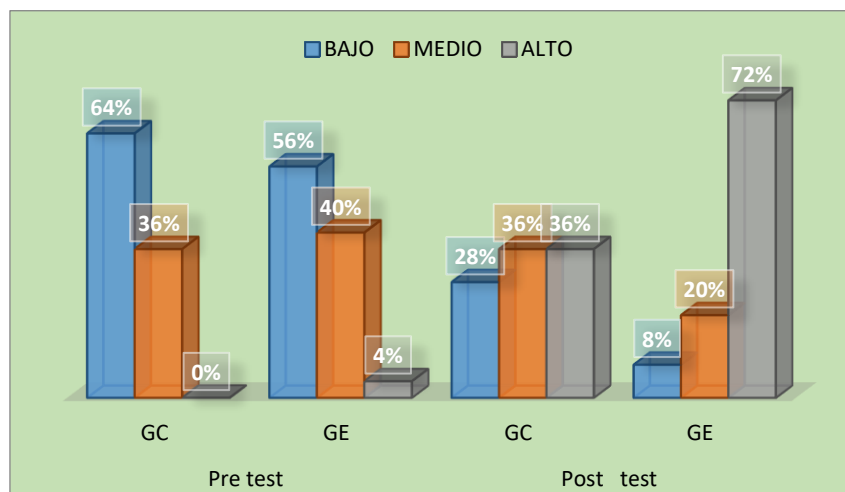
Desarrollo de nivel de convivencia escolar en niños(as) de 4 años.



Nota. Datos obtenidos de la tabla 4.

Figura 2

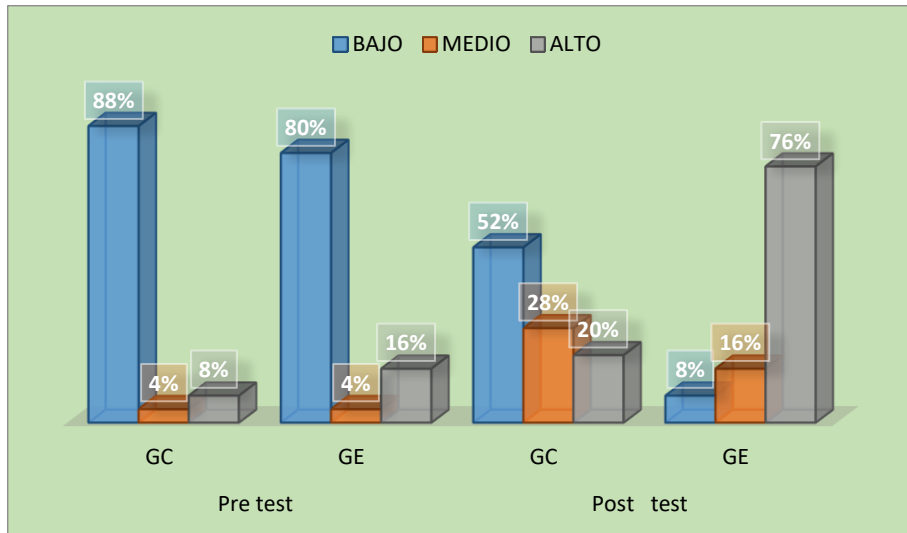
Desarrollo de nivel de la dimensión de relaciones interpersonales en niños(as) de 4 años.



Nota. Datos obtenidos de la tabla 5.

**Figura 3**

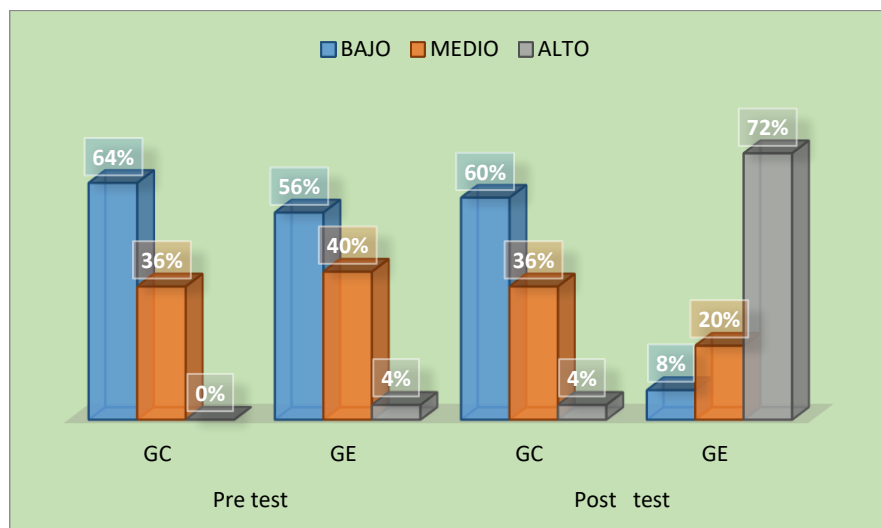
*Desarrollo de nivel de la dimensión de clima escolar en niños(as) de 4 años.*



*Nota.* Datos obtenidos de la tabla 6.

**Figura 4**

*Desarrollo de nivel de la dimensión de desarrollo afectivo en niños(as) de 4 años.*



*Nota.* Datos de la tabla 7.

Anexo 07

Constancia de aplicación de instrumento de tesis



## AUTORIZACIÓN

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE TESIS

El que suscribe directora de la I.E. N°1629, El Milagro distrito de Huanchaco - provincia de Trujillo.

#### HACER CONSTAR:

Que las practicantes, **Lozano Dávila Zaira Lisandra** identificada con DNI **N°47531508** y **Marquina Pereda Jesenia Malú** identificada con DNI **N°45508392**, tesis de la **Universidad Privada César Vallejo, Facultad de derecho y humanidades - Sede Trujillo**, tienen la autorización de la institución educativa para la aplicación de los instrumentos de recojo de información dirigido a los estudiantes del nivel inicial de 4 años, que corresponde al trabajo de investigación titulado: **"EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I. E.N°1629"**.

Se expide la presente constancia para los fines consiguientes.



Mg. Jeanette Arroyo Alfaro  
DIRECTORA  
I.E.I. N°1629 - EL MILAGRO

**ARROYO ALFARO JEANETTE EMERITA**  
DIRECTORA

**Ficha de registro de consentimiento informado de participantes en la investigación**

Estimado padre de familia, el propósito de esta ficha cuyo nombre es **“Consentimiento informado”** tiene como propósito, dar a conocer la intención que tiene el participar de manera voluntaria, libre y autónoma en los espacios que requiere en la investigación.

La investigación denominada **“El juego cooperativo como estrategia para mejorar convivencia escolar en niños de educación inicial en una institución pública, Trujillo-2022”**, es conducida por **Lozano Dávila Zaira Lisandra y Marquina Pereda Jesenia Malú, de la Universidad Privada César Vallejo**, que en estos momentos se encuentra en desarrollo para fines estrictamente académicos de las investigadoras.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria, la información que se recoja será confidencial, no se usará para ningún otro propósito fuera de esta investigación y se respetará la ley de protección de datos.

---

Acepto participar o que mi menor hijo (a) ..... participe voluntariamente en esta investigación, conducida por..... He sido informado (a) del propósito y fines del estudio.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Puedo contactar al teléfono \_\_\_\_\_

.....  
Nombre del Participante  
o del hijo (a)

.....  
Firma del Participante Fecha: .....

Anexo 09

*Plan de intervención*

**“Taller de juegos cooperativos para convivir en armonía”**

1. Datos generales

1.1. UGEL: N°02 – La Esperanza

1.2. Lugar: El Milagro – Huanchaco.

1.3. Nivel: Educación Inicial

1.4. Ciclo: 4 años

1.5. Sección: Amarilla

1.6. Responsables: - Lozano Dávila Zaira Lisandra

- Marquina Pereda Jesenia Malu

2. Situación problemática

En la actualidad, en el escenario mundial durante la emergencia sanitaria causada por el virus de la Covid-19 ha provocado el cierre de escuelas para contener la pandemia, evitar la propagación y contagios; el cual ha causado dificultad en la convivencia social e interacciones de los niños en el sector educativo en todos los niveles y modalidades. Por lo que se ha tenido que buscar diferentes estrategias debido al confinamiento como la vacunación y la educación a distancia, para lograr continuar con los estudios de manera virtual. A través de una implementación extraordinaria de patrones híbridos de aprendizaje como medida para disminuir la propagación del virus de manera gradual y flexible, con riguroso cumplimiento y control de las medidas de prevención para el retorno a la modalidad presencial y semipresencial, de este modo lograr una convivencia educativa armoniosa al reincorporarse los niños en las instituciones educativas, debido a que, durante el confinamiento no han tenido contacto directo con sus compañeros, por lo cual, se hace difícil convivir con sus pares.

Para lograr una mejor convivencia escolar se plantea actividades de juegos cooperativos como estrategia en la institución educativa inicial N°1629 – El Milagro.

Esta estrategia se basa en la aplicación de 15 talleres de juegos cooperativos, los cuales tienen como característica fundamental generar interacciones de participación cooperativa y socialización, puntualizando en la evaluación de los aprendizajes de los estudiantes, así mismo se pondrá en práctica estrategias innovadoras para captar la atención de los estudiantes, instrumentos de evaluación, recojo de información y procesamiento del mismo.

### 3. Justificación

La importancia de la aplicación experimental del taller de juegos cooperativos propone mejorar la convivencia escolar en los niños(as) del nivel inicial, ante la necesidad de que los niños y niñas ejerzan una convivencia educativa armoniosa, ya que, por falta de interacciones sociales ha generado consecuencias en la forma en la que realizan los trabajos en equipo, el trato digno hacia sus compañeros y la gestión de sus emociones, entre otras habilidades sociales; origina preocupación dentro del entorno educativo. Por lo que, se debe tener en cuenta como aspecto indispensable generar estrategias para lograr un buen clima escolar dentro de las aulas, así mismo, desarrollar buenas conductas y valores en los niños.

### 4. Objetivo general

Fortalecer la convivencia en una institución pública a través de la implementación de un proyecto escolar de talleres de juegos cooperativos.

### 5. Objetivos específicos

- Analizar los procesos de planificación que permiten desarrollar los talleres de manera activa con los niños(as) de 4 años.
- Identificar los procesos de ejecución que permiten que los niños(as) de 4 años participen en todos los talleres.
- Evaluar el desarrollo en función del taller de juegos cooperativos en los niños(as) de 4 años.

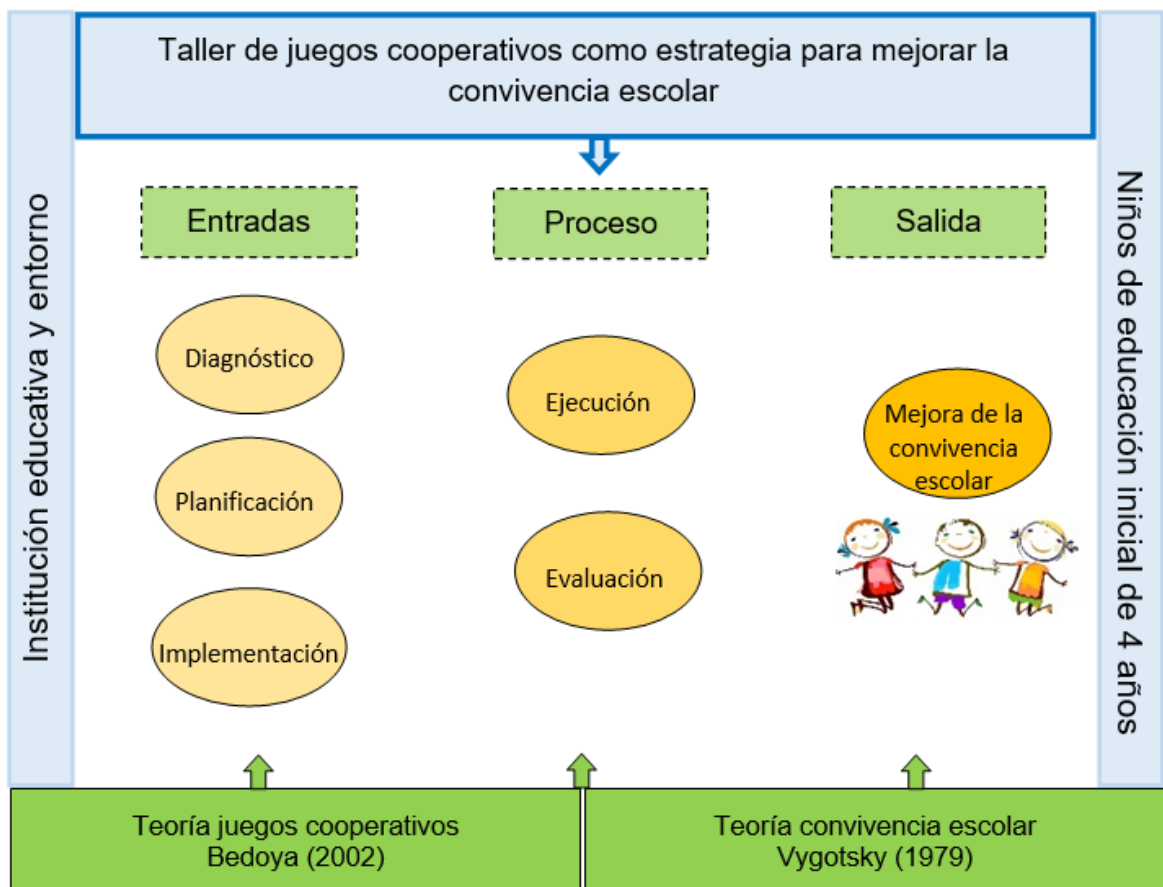
### 6. Fundamentación teórica

Entre las teorías científicas que fundamentan los juegos cooperativos tenemos la teoría de Bedoya (2002) menciona que es un proceso en el que los participantes se divierten y aprenden al participar de manera activa, es importante fomentar los juegos cooperativos, ya sea de cualquier tipo, por lo que al utilizarlos en el aula se

desarrollan diferentes habilidades que serán de base para la regulación de desacuerdos entre los pares. Pues través el juego, los estudiantes aprenden los beneficios y dificultades de realizar cosas en equipo, lo que establece su preparación para la vida. Además, según sus aportes señala que la conducta de cooperación y competición se dan según las estructuras que posee la sociedad incluye las metas a alcanzar y la forma en las que lo utilizan para su fin. Los juegos cooperativos abarcan a aquellos que nacen como consecuencia de alcanzarlos con ayuda de sus pares, por ello se puede decir que hay relación directa de los objetivos y la probabilidad de éxito de los estudiantes.

Según Vygotsky (1979) en su teoría sociocultural afirma que a menudo el entorno vincula socialmente de acción sobre los demás y después se transforma en un entorno de acción para sí mismo (p.142). En tal sentido se puede decir que es una actividad socializadora que permite la colaboración con otros niños, obtener roles y a la vez se complementen.

## 7. Estructura de la estrategia



Nota. Elaboración de los autores.



#### 8. Descripción de la estrategia

La propuesta del taller tiene como finalidad desarrollar en la I.E. N°1629 – El Milagro en la ciudad de Trujillo, talleres de juegos cooperativos los cuales permitirá la participación de manera activa y divertida en los niños(as) de 4 años del nivel inicial, al realizar la práctica de forma responsable y organizada, teniendo como dificultad la ausencia de interacción entre sus pares; esto se ha visto reflejado en los niños y niñas de dicha edad al tener un nivel bajo de interacción.

#### 9. Aspecto metodológico

Esta metodología pretende mejorar la convivencia escolar en los niños(as) de 4 años y así logren desarrollar diferentes habilidades a través de los juegos cooperativos, realizando aportes en beneficio del trabajo, en la ejecución de talleres para la interacción y enseñanza de trabajo en equipo, presentadas en el siguiente cuadro de talleres de actividades planificadas.

#### 10. Propuesta metodológica

Las actividades de juegos cooperativos se van a desarrollar mediante la metodología de talleres basados en el siguiente proceso:

**Inicio:** La docente da la bienvenida a los niños(as), aplica la motivación, presenta el propósito del taller haciendo uso de material didáctico.

**Desarrollo:** Se ejecutará el taller con los niños(as) mediante juegos de cooperación haciendo uso de materiales didácticos según lo requiera cada taller.

**Cierre:** Se evaluará a los niños (as) a través de una guía de observación de forma individual utilizando los ítems correspondientes.

#### 11. Propuesta de talleres de fortalecimiento de liderazgo

Talleres	Metas	Logro esperado	Recursos	Tiempo	Fecha
1. Salta, salta saltamontes.	Participación activa de 25 estudiantes.	Se comunica de manera amical con sus compañeros(as).	Protector. Disfraz. Saco. Máscaras. Siluetas de círculos y cuadrados. Usb. Pisos de goma eva.	45 "	12 Septiembre
2. Caminamos por la cinta gigante.	Participación activa de 25 estudiantes.	Comparte sus trabajos con sus compañeros(as).	Proyector. Video. Cofre mágico. Camino de plástico. Pisos de goma eva. Música de fondo.	45 "	13 Septiembre
3. Saltando con ambos pies	Participación activa de 25 estudiantes.	Interactúa de manera autónoma durante las actividades	Proyector. Video. Cofre mágico. Escalera de sogas. Usb. Pisos de goma eva.	45 "	14 Septiembre
4. Ayudamos a las pelotas a no caerse	Participación activa de 25 estudiantes.	Se muestra sociable en compañía de otros niños(as).	Proyector. Usb. Imágenes. Manta. Pelotas.	45 "	15 Septiembre
5. Lanzamos las pelotas a la canasta.	Participación activa de 25 estudiantes.	Se expresa de manera cordial al momento de compartir	Proyector. Video. Pelotas de plástico. Aros. Cajas de cartón. Pisos de goma eva.	45 "	16 Septiembre
6.Armando torres para las mariposas	Participación activa de 25 estudiantes.	Muestra colaboración cuando se integra a las actividades.	Proyector. Títere de mariposa. Usb. Base de laguna. Conos de papel. Cartillas circulares. Mariposas de papel. Colchonetas.	45 "	19 Septiembre

7. Imitamos a la muñeca movable.	Participación activa de 25 estudiantes.	Muestra actitud positiva durante las actividades.	Proyector Usb. Muñecas movibles. Parlante	45 "	20 Septiembre
8. Seguimos el camino.	Participación activa de 25 estudiantes.	Fomenta apoyo emocional entre sus compañeros.	Proyector. Usb. Caja mágica. Vendas. Parlante. Cuerda larga. Colchonetas.	45 "	21 Septiembre
9. Jugamos a pescar con la caña magnética	Participación activa de 25 estudiantes.	Establece una comunicación respetuosa con su entorno.	Proyector Usb Bolsa azul de tela. Peceras de cartón. Cañas de pescar. Peces de cartulina. Colchonetas.	45 "	22 Septiembre
10. Descubriendo lo que hay dentro del huevo congelado.	Participación activa de 25 estudiantes.	Plantea soluciones durante las actividades.	Proyector. Parlante. Usb. Globos. Agua. Animales pequeños Esferas congeladas. Colchonetas.	45 "	23 Septiembre
11. Nos divertimos con los dados de desafíos	Participación activa de 25 estudiantes.	Muestra respeto mutuo hacia su entorno.	Proyector. Usb Dados grandes. Cartillas A3 Colchonetas.	45 "	26 Septiembre
12. Seguimos el camino de colores	Participación activa de 25 estudiantes.	Logra expresarse de manera segura al comunicarse.	Proyector. Usb. Caja sorpresa. Dados de colores. Música instrumental. Base de cartón. Colchonetas.	45 "	3 Octubre
13. Jugamos a atrapar vasitos para	Participación activa de 25 estudiantes.	Muestra sus emociones hacia los demás.	Proyector. Usb. Sombrero.	45 "	4 Octubre

armar una torre.			Ligas. Cintas de colores. Vasitos de plástico. Pisos afelpados. Música instrumental.		
14. Todos somos uno solo.	Participación activa de 25 estudiantes.	Reconoce y comprende las emociones de los demás.	Proyector. Video Cofre mágico. Pelotas. Pulpo de cartón. Tentáculos de cinta. Hoja A3. Música de fondo	45 "	5 Octubre
15. Pasando la soga por arriba y por abajo.	Participación activa de 25 estudiantes.	Intercambia ideas y/o palabras con otros niños(as).	Proyector. Usb. Soga elástica Cartillas Tapetes	45 "	6 Octubre

## 12. Recursos

### 12.1. Humanos:

- Estudiantes de 4 años del nivel inicial de la I.E. N°1629.
- Docentes investigadores
- Docente asesora de aula
- Padres que se comprometen
- Docente asesor de investigación

12.2. Materiales: Los materiales a usar son: Material didáctico elaborado, videos, laptop, USB, equipo de sonido, televisión, dinámicas, proyector multimedia y otros.

12.3. Económicos: El financiamiento será el 100% con recursos propios de los investigadores.

### 13. Evaluación y matriz de monitoreo.

La evaluación del proyecto se realizará teniendo en cuenta el desarrollo de los quince talleres de aprendizaje, que se llevaran a cabo por parte de las investigadoras, haciendo uso de materiales como laptop, proyector, USB, material educativo, entre otros, cada taller dura 45 minutos y se desarrollaran a partir del mes de agosto hasta el mes de noviembre, desarrollando tres talleres por semana.

Por consiguiente, se medirá el nivel de logro en inicio, proceso y logrado, la fuente de verificación, el responsable, la periodicidad, los aportes y dificultades según nivel de logro y la reformulación de acciones de acuerdo a cada nivel.

Propuesta de taller:	Nivel de logro Inicio, Proceso y Logrado.	Fuente de verificación	Responsable	Periodicidad	Aportes y/o dificultades según nivel de logro	Reformular acciones para mejorar nivel de logro
1. Salta, salta saltamontes.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Se sintieron motivados al ver las vinchas de saltamontes.	Creación de un circuito.
2. Caminamos por la cinta gigante.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Manipulación de una cinta gigante.	Dirigir el camino por donde avanzarán
3. Saltando con ambos pies.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Motivados al ver un cofre mágico donde se encontraba una escalera de sogas.	Calentamiento antes de realizar el taller.
4. Ayudamos a las pelotas a no caerse.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Mantas de colores que llamaron su atención.	Mantas más anchas.
5. Lanzamos las pelotas a la canasta.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Manipulación de canastas con texturas.	Acercamiento de la canasta.

6. Armando torres para las mariposas.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Mostraron entusiasmo al ver las mariposas 3D.	Realizar conteo hasta 20 segundos.
7. Imitamos a la muñeca movable.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Se sintieron motivados al ver una muñeca movable grande.	Posiciones simples al imitar a la muñeca movable.
8. Seguimos el camino.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Generar confianza al tener los ojos vendados.	Mencionar pistas para seguir el camino de soga.
9. Jugamos a pescar con la caña magnética.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Generar sorpresa cuando los imanes se unieron.	Realizar cañas de pescar y peces magnéticos grandes.
10. Descubriendo lo que hay dentro del huevo congelado.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Manipulación y exploración de una nueva textura.	Elaboración de huevos congelados de diferentes tamaños.
11. Nos divertimos con los dados de desafíos	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Dados con imágenes grandes para que todos puedan observar mejor.	Espacio amplio para realizar los movimientos y desafíos.

12. Seguimos el camino de colores	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Participación colectiva de los equipos.	Creación de un juego de mesa con imágenes.
13. Jugamos a atrapar vasitos para armar una torre.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Comunicación entre compañeros del mismo equipo al tirar las ligas elásticas.	Proporcionar más vasos para construir más torres.
14. Todos somos uno solo.	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Comunicación y reconocimiento de sus emociones al trabajar por un mismo objetivo.	Elaboración de los tentáculos de pulpo con otros materiales.
15. Pasando la soga por arriba y por abajo	Logrado	Guía de observación	Practicantes	Un taller diario	Comunicación y coordinación al momento de pasarse la soga por su cuerpo.	Utilizar aros grandes de diferentes colores.

Anexo 10

Desarrollo de talleres

Taller de aprendizaje N°1

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Salta, salta saltamontes.	Que los niños(as) realicen saltos solos y en parejas comunicándose de manera amical para liberar su energía.	Uso de un disfraz de saltamontes y máscaras.	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentación y bienvenida, canción: “Un saludo de capitán”.</li> <li>➤ Observan a las docentes colocadas un disfraz. ¿Niños saben quién soy?, ¿Saben saltar?, ¿Hasta dónde pueden saltar?, ¿Quién estará dentro del disfraz?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• Música</li> <li>• Disfraz</li> </ul>	Practicantes	15´
			<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan un saco el cual contendrá máscaras de saltamontes, cada uno escogerá una máscara y se desplazarán por el espacio.</li> <li>➤ Escuchan y observan la canción “Salta saltamontes” e imitan los movimientos.</li> <li>➤ Observan siluetas de círculos y cuadrados en el piso. En parejas saltaran dentro y fuera de los círculos y cuadrados imitando al saltamontes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saco</li> <li>• Máscaras</li> <li>• Música</li> <li>• Máscaras</li> <li>• Siluetas de círculos y cuadrados</li> </ul>		20´



			<b>Cierre</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Realizan un ejercicio de relajación yoga sobre pisos de goma Eva.</li><li>➤ Estiramos las piernas hacia adelante e intentamos agarrar las puntas de los pies luego movemos los hombros hacia atrás y la cabeza en círculos, atrás adelante.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Usb</li><li>• Música</li><li>• Pisos de goma eva.</li></ul>	Practicantes	10´
--	--	--	---	---	--------------	-----

Guía de observación

Taller N° 1: " Salta, salta saltamontes.".			
Ord.	Logro esperado: Se comunica de manera amical con sus compañeros(as).		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Taller de aprendizaje N°2

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Camina mos por la cinta gigante.	Comparte labores de trabajo con sus compañe ros(as).	Uso de un camino de plástico.	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bienvenida a los niños(as) con una canción: “Camino por la selva”.</li> <li>➤ Observan un cofre mágico.</li> <li>➤ Responden a las preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué creen que habrá en el cofre?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector.</li> <li>• Video.</li> <li>• Cofre mágico.</li> </ul>	Practicantes	10´
			<b>Desarrollo</b> Escuchan las indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Forman equipos de 5 cada uno recibirá un camino hecho de plástico.</li> <li>➤ Cada niño caminara por encima del plástico levantando las manos hacia arriba y desplazándose por el patio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Camino de plástico.</li> <li>• Música de fondo.</li> </ul>		20´

			<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan un video “Lento muy lento”</li> <li>➤ Al terminar imaginan que son una nube que está volando por el cielo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Música de fondo.</li> <li>• Pisos de goma eva.</li> </ul>	Practicantes	15´
--	--	--	--	--	--------------	-----

Guía de observación

<b>Taller N° 2: "Caminamos por la cinta gigante".</b>			
<b>Ord.</b>	<b>Logro esperado:</b> Comparte sus trabajos con sus compañeros(as).		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

### Taller de aprendizaje N°3

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Saltan do con ambos pies.	Interactúa de manera autónoma durante las actividades.	Uso de una escalera de sogas.	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bienvenida a los niños(as) con una canción: “Salta, salta, salta”.</li> <li>➤ Observan un cofre mágico.</li> <li>➤ Responden a las preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué creen que habrá en el cofre?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• Video</li> <li>• Cofre mágico</li> </ul>	Practicantes	10´
			<b>Desarrollo</b> Escuchan las indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Formaran dos filas una de niños y otra de niñas.</li> <li>➤ Cada niño o niña saltara con ambos pies mirando hacia atrás cada peldaño de la escalera de sogas que está en el suelo hasta llegar al final.</li> <li>➤ Luego saltaran con ambos pies mirando hacia frente por la segunda escalera de sogas hasta llegar a la meta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escalera de sogas</li> <li>• Música de fondo.</li> </ul>		Practicantes

			➤ Repetimos 3 veces el mismo recorrido.			
			<b>Cierre</b> ➤ Se sientan en los pisos goma Eva y escuchan el cuento el conejo saltarín.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pisos de goma eva.</li> <li>• Video</li> </ul>	Practicantes	15´

Guía de observación

<b>Taller N° 3: " Saltando con ambos pies".</b>			
<b>Ord.</b>	<b>Logro esperado:</b> Interactúa de manera autónoma durante las actividades.		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			



Taller de aprendizaje N°4

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Ayuda mos a las pelotas a no caerse	Se muestra sociable en compañía de otros niños(as).	Uso de pelotas de diferentes colores.	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bienvenida a los niños y niñas con una canción llamada “Pelotas”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• USB</li> </ul>	Practicantes	10´
			<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan 2 cartillas de normas de convivencia antes de empezar con la actividad.</li> </ul> <p>Escuchan las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Formarán parejas recibirán una manta.</li> <li>➤ Se colocarán formando una fila.</li> <li>➤ Se le dará pelotas a la primera pareja para colocarlas encima de la manta y luego trasladarla a otra manta sin utilizar las manos a la otra pareja que están esperando para recibir las pelotas.</li> <li>➤ cada pareja hará la misma acción hasta llegar a la última pareja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartillas</li> <li>• Manta</li> <li>• Pelotas</li> </ul>	Practicantes	20´

			<b>Cierre</b> ➤ Realizan ejercicios de relajación observando las imágenes pegadas en la pizarra.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Proyectos</li><li>• Imágenes</li></ul>	Practicantes	15´
--	--	--	---	--	--------------	-----

Guía de observación

Taller N° 4: " Ayudamos a las pelotas a no caerse".			
Ord.	Logro esperado: Se muestra sociable en compañía de otros niños(as)		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Taller de aprendizaje N°5

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Lanzamos las pelotas a la canasta.	Se expresa de manera cordial al momento de compartir a las pelotas.	Uso de pelotas y canastas de cartón.	<p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bienvenida a los niños con una canción “Lanzamos las pelotas”.</li> <li>➤ Observan una bolsa grande que contiene unas pelotas y aros de diferentes colores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• Video</li> <li>• Pelotas</li> <li>• Aros</li> </ul>	Practicantes	15´
			<p><b>Desarrollo</b></p> <p>Escuchan las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Forman 5 equipos y cada niño recibirá una pelota de plástico.</li> <li>➤ Cada niño tendrá que colocarse dentro del aro y lanzar las pelotas a la canasta de sapito.</li> <li>➤ Repetimos 3 veces el mismo juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas de plásticos</li> <li>• Aros</li> <li>• Cajas de cartón.</li> </ul>	Practicantes	20´
			<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escuchan y observan un video de relación para luego imitar los movimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Pisos de goma eva.</li> </ul>	Practicantes	10´

Guía de observación

Taller N° 5: “ Lanzamos las pelotas a la canasta.”.			
Ord.	Logro esperado: Se expresa de manera cordial al momento de compartir.		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

### Taller de aprendizaje N°6

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Armando torres para las mariposas.	Muestra colaboración cuando se integra a las actividades	Laguna de sapos y conos de cartón.	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente muestra un títere de mariposa e invita a los niños(as) a sentarse en el centro del aula formando un círculo para contarles lo que le pasó</li> <li>➤ El títere de mariposa cuenta que sus amigas necesitan ayuda para que pueda volar y que se encuentran en una laguna donde hay sapos que les gusta comer mariposas, pregunta a los niños(as) si la pueden ayudar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Títere de mariposa</li> <li>• Proyector USB</li> <li>• Música.</li> </ul>	Practicantes	10´
			<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reciben una base de una laguna con sapos sobre la cual tendrán que armar torres para que sus amigas mariposas puedan subir.</li> <li>➤ Para armar la torre se les repartirá conos de cartón con cartillas circulares y al finalizar la torre de conos de cartón colocarán mariposas sobre ella.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Base de laguna.</li> <li>• Conos de cartón</li> <li>• Cartillas circulares</li> <li>• Mariposas de cartulina.</li> </ul>		20´

			<p><b>Cierre</b></p> <p>Se sientan sobre colchonetas y escuchan las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Masajea el hombro y cabeza de su pareja y luego intercambian.</li> <li>➤ Finalmente se acuestan con las piernas arriba y la pareja tendrá que sostener por 3 minutos y luego intercambiarán.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colchonetas</li> <li>• Música de fondo.</li> </ul>	Practicantes	15´
--	--	--	--	---	--------------	-----

Guía de observación

<b>Taller N° 6: "Armando torres para las mariposas."</b>			
<b>Ord.</b>	<b>Logro esperado:</b> Muestra colaboración cuando se integra a las actividades.		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			



Taller de aprendizaje N°7

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Imitamos a la muñeca movable.	Muestra actitud positiva al momento de imitar la muñeca movable.	Uso de un disfraz de una muñeca movable grande.	<p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bienvenida a los niños(as) con una canción titulada: “Moviendo el cuerpo”.</li> <li>➤ Se invita a colocarse de pie y bailar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• USB</li> <li>• Video</li> </ul>	Practicantes	10´
			<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan a una muñeca movable realizar diferentes movimientos y la imitan de manera individual.</li> <li>➤ Luego ingresa la segunda muñeca movable para realizar movimientos junto a la otra muñeca, los niños(as) imitaran los movimientos de las muñecas en parejas.</li> <li>➤ Para ello, sonara una canción de fondo “Este es el baile del movimiento”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muñecas movibles</li> <li>• USB</li> <li>• Parlante</li> <li>• Canción.</li> </ul>	Practicantes	20´
			<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizan un ejercicio de yoga, para ello sonará una música de fondo e imitaran viendo un video las posturas suaves de los animales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• Video</li> </ul>	Practicantes	15´

Guía de observación

<b>Taller N° 7: " Imitamos a la muñeca movable".</b>			
<b>Ord.</b>	<b>Logro esperado:</b> Muestra actitud positiva durante las actividades.		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Taller de aprendizaje N°8

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Seguimos el camino.	Fomentar el apoyo emocional entre sus compañeros al caminar uno tras otro con los ojos vendados	Crear un camino con una cuerda gruesa.	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bienvenida a los niños(as) canción: “Caminando, caminando”</li> <li>➤ Observan una caja mágica donde estará una cuerda larga, (música de fondo).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• USB</li> <li>• Video</li> <li>• Caja mágica</li> <li>• Vendas</li> </ul>	Practicantes	10´
			<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se creará un camino con la cuerda.</li> <li>➤ Se formará una fila y tomarán la cuerda con una mano y con los ojos vendados.</li> <li>➤ Luego con la otra mano sobre el hombro del compañero caminarán uno tras otro siguiendo el camino con obstáculos de colchonetas de formas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parlante</li> <li>• USB</li> <li>• Cuerda larga</li> <li>• Vendas</li> <li>• Colchonetas de formas.</li> </ul>		20´
			<b>Cierre</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se colocan sobre colchonetas y realizan volteretas, mencionando como se sintieron al estar con los ojos vendados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usb</li> <li>• Colchonetas.</li> </ul>		15´

Guía de observación

Taller N° 8: "Taller seguimos el camino".			
Ord.	Logro esperado: Fomenta apoyo emocional entre sus compañeros.		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Taller de aprendizaje N°9

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Jugamos a pescar con la caña magnética.	Establece una comunicación respetuosa con su entorno al momento de compartir la caña magnética	Uso de cañas magnéticas.	<p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bienvenida a los niños(as) con una canción titulada: “Soy un pez”.</li> <li>➤ Observan una bolsa de tela de color azul., seguido entonan la canción “Que será”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• USB</li> <li>• Bolsa de tela color azul.</li> </ul>	Practicantes	10´
			<p><b>Desarrollo</b></p> <p>Escuchan las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se formarán 3 grupos de 6 niños, luego cada grupo recibirá una pecera de cartón, caña de pescar y un depósito para colocar los peces.</li> <li>➤ Cada integrante de grupo tendrá que pescar un pez con la caña de pescar y colocarlo en un depósito.</li> <li>➤ Luego pasar la caña de pescar a todos sus compañeros de grupo para que pueda pescar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peceras de cartón</li> <li>• Cañas de pescar imantadas</li> <li>• Imágenes de peces de cartón.</li> </ul>	Practicantes	20´

			<b>Cierre</b> ➤ Realizan un ejercicio de relajación: “Floto como una nube” utilizando colchonetas.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Proyector</li><li>• USB</li><li>• Colchonetas.</li></ul>	Practicantes	15´
--	--	--	---	--	--------------	-----

Guía de observación

Taller N° 9: " Jugamos a pescar con la caña magnética".			
Ord.	Logro esperado: Establece una comunicación respetuosa con su entorno.		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Taller de aprendizaje N°10

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Descubriendo lo que hay dentro del huevo congelado.	Plantea soluciones para lograr descubrir que hay dentro de los huevos congelados durante la actividad.	Creación de huevos de hielo con animales pequeños dentro.	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se invita a los niños(as) a bailar la canción: "Congelados"</li> <li>➤ Observan dos globos uno con aire y otro con agua, cada uno contendrá un animal dentro.</li> <li>➤ Preguntamos: ¿Cómo hacemos para poder descubrir y sacar al animal que está dentro del globo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parlante</li> <li>• USB</li> <li>• Globos</li> <li>• Agua</li> <li>• Animalitos pequeños</li> </ul>	Practicantes	10´
			<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan dos baldes pequeños con esferas congeladas y dentro de ellas animales.</li> <li>➤ Escogerán diversos materiales que la docente colocara sobre una mesa.</li> <li>➤ Salen al patio, luego escogerán en equipos de 3 una esfera congelada.</li> <li>➤ Preguntamos: ¿Cómo haremos para sacar a los animales de las esferas?; proceden a romper las esferas según su criterio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parlante</li> <li>• USB</li> <li>• Esferas congeladas</li> <li>• Animales pequeños</li> </ul>		20´



			<p><b>Cierre</b></p> <p>➤ Regresan al aula y de pie realizan movimientos corporales suaves luego sobre pisos afelpados, para ello sonará música de fondo (música instrumental).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parlante</li> <li>• Usb</li> <li>• Música instrumental</li> <li>• Pisos afelpados</li> </ul>	Practicantes	15´
--	--	--	---	---	--------------	-----

Guía de observación

Taller N° 10: " Descubriendo lo que hay dentro del huevo congelado"			
Ord.	Logro esperado: Plantea soluciones durante las actividades.		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Taller de aprendizaje N°11

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Nos divertimos con los dados de desafío	Muestra respeto mutuo hacia su entorno al respetar su turno para lanzar los dados.	Dados grandes de cartón con imágenes.	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bienvenida a los niños(as) con una canción titulada: “El dado pin” y observan unos dados mágicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• USB</li> <li>• Dados</li> </ul>	Practicantes	10´
			<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan dos cartillas de calentamiento antes de realizar la actividad.</li> </ul> <p>Escuchan las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Formaran grupos de 4 niños cada grupo tendrá que tirar dos dados diferentes.</li> <li>➤ El primer dado tendrá imágenes de movimientos corporales que cada grupo realizará.</li> <li>➤ El segundo dado tendrá imágenes de desafíos que cada grupo tiene que superar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartillas A3</li> <li>• Dados grandes</li> </ul>	Practicantes	25´
			<b>Cierre</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizan movimientos corporales sobre unas colchonetas, se realizará la técnica de la imaginación guiada para ello sonará una música suave de fondo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colchonetas</li> <li>• Música</li> <li>• USB</li> </ul>	Practicantes	10´

Guía de observación

Taller N° 11: " Nos divertimos con los dados de desafíos"			
Ord.	Logro esperado: Muestra respeto mutuo hacia su entorno.		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Taller de aprendizaje N°12

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo
Seguimos el camino de colores.	Logra expresarse de manera segura al comunicarse	Caminos de mesa y dados de colores.	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente muestra una caja sorpresa en la cual tendrá dentro varios dados medianos de colores.</li> <li>➤ Se invitará a todos los niños(as) a colocarse de pie para bailar una canción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• USB</li> <li>• Caja sorpresa</li> <li>• Dados de colores.</li> </ul>	Practicantes	10''
			<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recibirán una base de cartón grande con una imagen de camino de colores cada equipo conformado por cinco niños(as)</li> <li>➤ Luego escuchan la indicación que tendrán que lanzar un dado cada uno y de acuerdo al color que caiga irán avanzando, para ello sanará una música de fondo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Base de cartón</li> <li>• Dados</li> <li>• Música de fondo.</li> </ul>		25''

			<b>Cierre</b> ➤ Se invita a los niños(as) a echarse sobre unas colchonetas para luego cerrar los ojos mientras que la docente realizará la técnica de la imaginación guiada.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Proyector</li><li>• USB</li><li>• Colchonetas</li><li>• Música instrumental.</li></ul>	Practicantes	10''
--	--	--	---	--	--------------	------

Guía de observación

Taller N° 12: " Seguimos el camino de colores"			
Ord.	Logro esperado: Logra expresarse de manera segura al comunicarse.		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Taller de aprendizaje N°13

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo	
Jugamos a atrapar vasitos para armar una torre.	Muestra sus emociones hacia los demás.	Agarrador de liga con cintas de colores.	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan que la docente trae consigo un sombrero del cual sacará de forma misteriosa preguntando a los niños que es lo que habrá dentro del sombrero.</li> <li>➤ Descubren que es unas ligas con patitas de cintas de colores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• USB</li> <li>• Sombrero</li> <li>• Ligas con cintas de colores.</li> </ul>	Practicantes	10´	
			<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Formarán equipos de cuatro integrantes y recibirán por equipo un agarrador de liga con patitas de cintas de colores.</li> <li>➤ Luego recibirán cada equipo nueve vasitos de plástico para que formen una torre con una base de cinco vasitos usando los agarradores de ligas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ligas con cintas de colores.</li> <li>• Vasitos de plástico.</li> </ul>		Practicantes	20´
			<b>Cierre</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se invita a los niños(as) a acostarse sobre pisos afelpados y colocar primero una de sus manos sobre el lado de su corazón, luego la otra mano y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pisos afelpados</li> <li>• Música instrumental.</li> </ul>		Practicantes	15´



			finalmente ambas manos para ello sonará una música instrumental de fondo.			
--	--	--	---	--	--	--

Guía de observación

Taller N° 13: " Jugamos a atrapar vasitos para armar una torre"			
Ord.	Logro esperado: Muestra sus emociones hacia los demás.		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Taller de aprendizaje N°14

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsabl e	Tiemp o
Todos somos uno solo.	Reconocer y comprender de las emociones de los demás al evitar caer la pelota al suelo.	Uso de pulpo de cartón.	<p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bienvenida a los niños(as) con una canción: No dejemos que la pelota se caiga.</li> <li>➤ Observan un cofre mágico.</li> <li>➤ Responden a las preguntas: ¿Qué observan?, ¿Qué creen que abran en el cofre?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• Video</li> <li>• Cofre mágico</li> </ul>	Practicantes	10´
			<p><b>Desarrollo</b></p> <p>Escuchan las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Forman equipos de 5 y cada uno recibirá una pelota.</li> <li>➤ Recibirán un pulpo de cartón con tentáculos de cintas de colores.</li> <li>➤ Cada niño tendrá que sostener un tentáculo de cinta para no dejar caer la pelota al suelo.</li> <li>➤ Contamos hasta 30 segundos y si se cae al suelo tendrá que volver a intentarlo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas</li> <li>• Pulpo de cartón.</li> <li>• Tentáculos de cintas.</li> </ul>		

			<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se utilizará la técnica del dibujo simbólico y recibirán hojas de tamaños A3 con colores, para ello se indica a los niños(a) que realizarán el dibujo que más les guste dejando fluir su imaginación. Sonará una música de fondo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja A3</li> <li>• Música de fondo</li> </ul>	Practicantes	15´
--	--	--	--	--	--------------	-----

Guía de observación

Taller N° 14: " Todos somos uno solo"			
Ord.	Logro esperado: Reconoce y comprende las emociones de los demás		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Taller de aprendizaje N°15

Titulo	Objetivo	Estrategia	Secuencia didáctica	Recursos	Responsable	Tiempo		
Pasan do la soga por arriba y por abajo	Intercambia ideas y/o palabras con otros niños(as) cuando pasan la soga por arriba y debajo de su cuerpo.	Uso de una soga elástica en forma de circulo	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bienvenida a los niños(as) como una canción “Ronda redonda”</li> <li>➤ Observan una bolsita de tela color azul.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• USB</li> <li>• Video</li> </ul>	Practicantes	10´		
			<b>Desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escuchan las indicaciones:</li> <li>➤ Forman grupos de 6 niños para crear una ronda grande donde tendrán que pasar la soga por arriba y abajo sin soltarse las manos.</li> <li>➤ Luego lo harán en parejas y con otro circulo de aro plástico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soga elástica</li> <li>• Aro plástico</li> </ul>			Practicantes	20´
			<b>Cierre</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observan unas cartillas con imágenes.</li> <li>➤ Se colocan en un tapete y realiza unos ejercicios de cada una de las imágenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tapetes</li> <li>• Cartillas</li> </ul>				

Guía de observación

Taller N° 15: " Pasando la soga por arriba y por abajo"			
Ord.	Logro esperado: Intercambia ideas y/o palabras con otros niños(as).		
	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Anexo 10

*Registro de experiencias: Taller para medir convivencia escolar.*

Ord.	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	Promedio
1	1	1	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3
2	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
3	1	1	2	1	2	2	2	3	3	3	2	1	2	3	2	2
4	1	1	2	2	2	1	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2
5	1	1	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2
6	1	1	1	1	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2
7	1	1	2	1	1	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2
8	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2
9	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
10	1	1	1	1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2
11	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
12	1	2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3
13	1	1	1	2	1	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
14	1	1	1	1	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2
15	1	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2
16	1	1	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2
17	1	1	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2
18	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
19	1	1	2	1	1	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3
20	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2
21	2	1	1	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2
22	1	1	1	2	1	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3
23	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2
24	1	1	1	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2
25	1	1	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, CRUZ AGUILAR REEMBERTO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "El juego cooperativo como estrategia para mejorar convivencia escolar en niños de educación inicial en una institución pública, Trujillo -2022", cuyos autores son LOZANO DAVILA ZAIRA LISANDRA, MARQUINA PEREDA JESENIA MALU, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

TRUJILLO, 06 de Diciembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
CRUZ AGUILAR REEMBERTO <b>DNI:</b> 19096768 <b>ORCID:</b> 0000 0003 2362 2147	Firmado electrónicamente por: RCRUZA59 el 07-12- 2022 14:31:52

Código documento Trilce: TRI - 0475836