

**UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE  
LA SELVA CENTRAL JUAN SANTOS ATAHUALPA**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL  
BILINGÜE: NIVEL INICIAL Y NIVEL PRIMARIA**

**“Juegos cooperativos e inteligencia interpersonal en niñas de la Institución  
Educativa N° 30635, Mazamari”**

**TESIS**

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Intercultural Bilingüe: Nivel  
Inicial y Nivel Primaria

**AUTORAS**

Ruth Delia Mendoza Azorsa

Yudith Esther Pare Campos

**ASESORA**

Dra. Lupe Marilu Huanca Rojas

Mazamari, Perú

2025

## **ASESORA**

Dra. Lupe Marilu Huanca Rojas

## **DEDICATORIA**

A nuestro creador por darnos fortaleza y resiliencia en todo este trayecto de formación académica, también le dedicamos a nuestros seres queridos quienes nos apoyaron incondicionalmente para lograr nuestra meta propuesta al cual es conseguir nuestro título universitario.

Las autoras.

## **AGRADECIMIENTO**

A nuestra casa de estudios, “Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa”, por ser el cimiento de nuestros conocimientos y brindarnos una educación intercultural de calidad.

A nuestros padres por ayudarnos a alcanzar nuestras metas y por acompañarnos en los momentos más difíciles de nuestra formación académica, siempre fueron nuestros mejores guías de vida.

A la vez, agradecemos a nuestra asesora la Dra. Lupe Marilu Huanca Rojas por las enseñanzas brindadas y la paciencia que tuvo con nosotras y a los docentes que formaron parte de nuestra vida universitaria por sus sabios consejos y enseñanzas.

Asimismo, agradecemos con profundo cariño al director Lic. Jhon Javier Lopez Pinto de la I.E. N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, docentes de las aulas del grupo control y experimental, padres y niñas del todo el quinto grado por brindarnos la oportunidad de aplicar nuestro proyecto de tesis.

¡Gracias!

## RESUMEN

En esta investigación se determinó la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari, se trabajó con una muestra de 44 niñas del 5to grado. El nivel de investigación es de tipo aplicada, enfoque cuantitativo, nivel aplicativo, método experimental y diseño cuasiexperimental con grupo control y experimental. Se utilizó el instrumento de escala de valoración para el pre – test y pos - test. En el pre – test (Grupo control) se obtuvo que; el 54 % de las niñas estaba en inicio, el 45.5 % en proceso y el 0.5% en logro esperado. En el grupo experimental; el 87.3 % de las niñas estaba en inicio, el 12 % en proceso, ninguna alcanzó el logro esperado. Después se aplicó 25 talleres de juegos cooperativos en el grupo experimental; el 1.8 % de las niñas estaba en inicio, el 39.6 % en logro esperado y el 58.6 % en logro destacado. En el grupo control, donde no se aplicó ningún taller, el 41.8% estaba en inicio, el 54.6% en proceso y el 3.6 % en logro esperado. Por tanto, se concluyó que los juegos cooperativos influyeron de manera positiva en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado “B”, “D” y “E” de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

**Palabras Clave:** Juegos Cooperativos, Inteligencia Interpersonal.

## ABSTRACT

In this research, the influence of the application of cooperative games to develop interpersonal intelligence in girls in the fifth grade of the Educational Institution No. 30635 "Our Lady of Mercedes", Mazamari, was determined. A sample of 44 girls in the 5th grade was worked with. The level of research is applied, quantitative approach, application level, experimental method and quasi-experimental design with control and experimental group. The assessment scale instrument was used for the pre-test and post-test. In the pre-test (control group) it was obtained that; 54% of the girls were at the beginning, 45.5% in the process and 0.5% in the expected achievement. In the experimental group; 87.3% of the girls were at the beginning, 12% in the process, none reached the expected achievement. Then, 25 cooperative game workshops were applied in the experimental group; 1.8% of the girls were at the beginning, 39.6% at the expected achievement and 58.6% at the outstanding achievement. In the control group, where no workshop was applied, 41.8% were at the beginning, 54.6% in the process and 3.6% at the expected achievement. Therefore, it was concluded that cooperative games positively influenced the development of interpersonal intelligence in girls in fifth grade "B", "D" and "E" of the Educational Institution No. 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes", Mazamari.

**Keywords:** Cooperative Games, Interpersonal Intelligence.

# ÍNDICE

ASESORA .....	<i>ii</i>
DEDICATORIA .....	<i>iii</i>
AGRADECIMIENTO.....	<i>iv</i>
RESUMEN.....	<i>v</i>
ABSTRACT.....	<i>vi</i>
ÍNDICE.....	<i>vii</i>
LISTA DE FIGURAS .....	<i>x</i>
LISTA DE TABLAS.....	<i>xi</i>
INTRODUCCIÓN .....	<i>xii</i>
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	13
1.1 Identificación y determinación del problema .....	13
1.2 Formulación de problema general y específicos .....	15
1.2.1 Problema General .....	15
1.2.2 Problemas Específicos .....	15
1.3 Objetivos .....	16
1.3.1 Objetivo General.....	16
1.3.2 Objetivos Específicos .....	16
1.4 Hipótesis.....	16
1.4.1 Hipótesis General.....	16
1.4.2 Hipótesis Específicas .....	16
1.5 Justificación del Problema .....	17
1.5.1 Justificación teórica .....	17
1.5.2 Justificación práctica.....	17
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	18
2.1. Antecedentes .....	18
2.2 Bases teóricas .....	27
2.2.1 Teoría de los juegos y su relación con la socialización .....	27
2.2.3 Teoría de las inteligencias múltiples .....	29

2.2.4 Inteligencia interpersonal.....	31
2.2.5 Inteligencia interpersonal: Una nueva manera de relacionarnos con los demás.....	31
<b>CAPÍTULO III METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación.....	33
3.2 Población y selección de muestra .....	34
3.3 Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35
3.4 Análisis estadísticos .....	37
3.5 Consideraciones éticas .....	37
<b><i>CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</i></b>	<b><i>38</i></b>
4.1 Presentación, análisis e interpretación de resultados .....	38
4.2. Prueba de hipótesis.....	48
4.2.1. Hipótesis General.....	48
4.2.2 Hipótesis específica 1 .....	49
4.2.3 Hipótesis específica 2 .....	50
4.2.4 Hipótesis específica 3 .....	51
4.2.5 Hipótesis específica 4 .....	52
4.3. Discusión de resultados .....	53
4.3.1. Con los objetivos .....	53
4.3.2 Con las hipótesis. ....	56
4.3.3 Con los antecedentes del estudio.....	57
<b><i>CONCLUSIONES.....</i></b>	<b><i>59</i></b>
<b><i>RECOMENDACIONES.....</i></b>	<b><i>61</i></b>
<b><i>REFERENCIAS.....</i></b>	<b><i>62</i></b>
<b><i>ANEXOS.....</i></b>	<b><i>14</i></b>
Anexo 01. Instrumento de recolección de datos .....	14
Anexo 02. Formato de validación de expertos.....	15
Anexo 03. Matriz de consistencia.....	82
Anexo 04. Operacionalización de variables.....	84
Anexo 05. Resolución de Escuela Profesional.....	85
Anexo 06. Validación de instrumento por expertos .....	87

<i>Anexo 07. Confiabilidad de instrumento por Alfa de Cronbach .....</i>	<i>95</i>
<i>Anexo 08. Base de datos.....</i>	<i>96</i>
<i>Anexo 09. Carta – autorización para aplicación de proyecto de tesis.....</i>	<i>100</i>
<i>Anexo 10. Carta – autorización para docentes del quinto grado .....</i>	<i>101</i>
<i>Anexo 11. Autorización de los padres de familia del grupo control .....</i>	<i>102</i>
<i>Anexo 12. Autorización de los padres de familia del grupo experimental .....</i>	<i>103</i>
<i>Anexo 13. Cuadro de talleres .....</i>	<i>105</i>
<i>Anexo 14. Prueba de entrada y salida. ....</i>	<i>108</i>
<i>Anexo 15. Talleres.....</i>	<i>110</i>
<i>Anexo 16. Evidencias de la prueba de entrada y salida .....</i>	<i>135</i>
<i>Anexo 17. Evidencias de los talleres .....</i>	<i>136</i>
<i>Anexo 18. Constancia de ejecución de proyecto de tesis.....</i>	<i>143</i>

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> <i>Resultados globales del pre test (grupo control y experimental) .....</i>	38
<b>Figura 2</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de empatía percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental).....</i>	39
<b>Figura 3</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de la comunicación percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental).....</i>	40
<b>Figura 4</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de trabajo en equipo percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental).....</i>	41
<b>Figura 5</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de liderazgo personal percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental).....</i>	42
<b>Figura 6</b> <i>Resultados globales del post test (grupo control y experimental).....</i>	43
<b>Figura 7</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de empatía percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental) .....</i>	44
<b>Figura 8</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de la comunicación percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental) .....</i>	45
<b>Figura 9</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de trabajo en equipo percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental).....</i>	46
<b>Figura 10</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de liderazgo personal percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental).....</i>	47

## LISTA DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Distribución de la población accesible</i> .....	34
<b>Tabla 2</b> <i>Distribución de la muestra</i> .....	35
<b>Tabla 3</b> <i>Resultados globales del pre test (grupo control y experimental)</i> .....	38
<b>Tabla 4</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de empatía percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)</i> .....	39
<b>Tabla 5</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de la comunicación percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)</i> .....	40
<b>Tabla 6</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de trabajo en equipo percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)</i> .....	41
<b>Tabla 7</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de liderazgo personal percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)</i> .....	42
<b>Tabla 8</b> <i>Resultados globales del post test (grupo control y experimental)</i> .....	43
<b>Tabla 9</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de empatía percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)</i> .....	44
<b>Tabla 10</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de la comunicación percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)</i> .....	45
<b>Tabla 11</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de trabajo en equipo percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)</i> .....	46
<b>Tabla 12</b> <i>Distribución porcentual según niveles de desarrollo de liderazgo personal percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)</i> .....	47
<b>Tabla 13</b> <i>Prueba de significancia T-Student – Hipotesis General</i> .....	48
<b>Tabla 14</b> <i>Prueba de significancia T-Student – Hipótesis específica 1</i> .....	49
<b>Tabla 15</b> <i>Prueba de significancia T-Student – Hipótesis específica 2</i> .....	50
<b>Tabla 16</b> <i>Prueba de significancia T-Student – Hipótesis específica 3</i> .....	52
<b>Tabla 17</b> <i>Prueba de significancia T-Student – Hipótesis específica 4</i> .....	53

# INTRODUCCIÓN

La inteligencia interpersonal está generando un gran impacto debido a que las personas por naturaleza somos seres sociales que buscamos contacto con nuestros pares, es por ello que, si nos esforzamos por desarrollar nuestra inteligencia interpersonal lograremos generar el éxito en el ámbito familiar, laboral, educativo y social, pues la práctica de una correcta comunicación, empatía, trabajo en equipo y liderazgo personal nos será útil a lo largo de nuestra vida y nos permitirá establecer relaciones favorables.

Es importante desarrollar la inteligencia interpersonal porque comprende la capacidad de liderar, relacionarse, conservar amistades y resolver conflictos sociales. Además, es la habilidad de entender y comprender a nuestros pares, estableciendo de esta manera una relación sana. Asimismo, implica ser capaz de comprender lo que le sucede a la persona con la que nos relacionamos para así comportarnos a la altura considerando su estado de ánimo, deseos y conducta. Mencionado por (Trejos, Peralta y Ibarra, 2014).

Por ello, en esta investigación se puso en práctica la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia para desarrollar la inteligencia interpersonal en cada uno de los estudiantes y con mayor magnitud en las niñas debido a que se las observó pocas veces integrarse favorablemente en diferentes actividades de equipo de su institución educativa o en sus aulas, esto sucede porque se les dificulta o tienen timidez para comunicar sus ideas y trabajar en equipo con otras estudiantes que no son de su aula o no pertenecen a su grupo de amigas, asimismo no es frecuente observar a las niñas asumiendo el liderazgo de un trabajo en equipo.

De acuerdo a lo expuesto se formuló la siguiente interrogante: ¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” Mazamari?. Ante ello nos propusimos alcanzar el objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

La presente investigación está estructurada en cuatro capítulos: En el capítulo I, se consigna el planteamiento del problema. En el capítulo II se presenta el Marco Teórico que sustentan nuestro trabajo de investigación. En el capítulo III, se detalla la metodología y técnicas de investigación utilizada. En el capítulo IV, se muestra los resultados y la discusión.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Identificación y determinación del problema

En la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” del distrito de Mazamari, se ha podido observar en diferentes actividades que los niños predominan en sus participaciones y pocas veces se incluyen a las niñas, además cuando se forman equipos de trabajo los niños tienen la facilidad y capacidad de incorporarse en un equipo, por el contrario, las niñas solo quieren formar equipos con sus amistades. Asimismo, cuando se trabaja en equipo se observó que los niños son quienes tienen la iniciativa de asumir el liderazgo sin brindar la oportunidad a las niñas, pues las consideran como el sexo débil y a la vez ellas se muestran tímidas al momento de participar en exposiciones y mencionar alguna idea. Por otra parte, cuando realizábamos las prácticas pre – profesionales en esta institución observamos que las niñas no logran controlar sus impulsos y emociones pues, al realizar un trabajo en equipo y no lograr su objetivo cada una de ellas se van molestas y no se quieren dirigir la palabra y más cuando una de las integrantes se equivoca y por ello no cumplen lo propuesto. Esta situación también se repite cuando se realizan eventos deportivos, ferias de ciencias u otras actividades.

Con este proyecto se pretendió desarrollar la inteligencia interpersonal, el cual es importante porque ayuda a las niñas a relacionarse, compartir y ejecutar de manera exitosa trabajos en equipos asumiendo un liderazgo personal en las diferentes áreas, reconociendo así en todo momento sus emociones y sentimientos. Para llegar a desarrollar este tipo de inteligencia se propuso como estrategia didáctica los juegos cooperativos debido que, estos juegos promueven el trabajo en equipo practicando la empatía, comunicación y liderazgo personal de manera oportuna y asertiva en las niñas. Los juegos cooperativos son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza, pues se trata de jugar para superar desafíos y no para superar a los otros, como lo menciona Pérez Enrique citado por Torrente Miras, y otros (2007). Motivo por el cual se consideró como una estrategia didáctica.

Además, se buscó desarrollar la inteligencia interpersonal en las niñas debido que, los docentes poco o nada hicieron hasta el momento por desarrollar esta inteligencia en sus estudiantes a pesar de tener en conocimiento la teoría de Howard Gardner y saber los beneficios que aporta directamente en sus relaciones sociales y el éxito en su vida futura.

De acuerdo a esto se muestran las diferentes fuentes en relación a la problemática tanto a nivel mundial, nacional y regional:

A nivel regional, tenemos a la revista periodística RPP (2022) en donde menciona que, en la región Junín incrementó un 30% en violencia escolar tras el retorno a las clases presenciales entre los tipos de violencia registrados más del 50% corresponde a violencia escolar a ello le sigue la violencia física, psicológica, verbal y violencia por internet. Un dato importante que se da a conocer es que a partir del año 2013 al 2022 se reportaron 2066 casos de bullying. De acuerdo a lo mencionado, se puede afirmar que en las diferentes instituciones educativas está existiendo esta violencia, perjudicando más al género femenino, debido a que son más propensas de ser víctimas, y eso se vería afectado en el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

A nivel nacional, de acuerdo al reporte del MINEDU (2019), menciona que en la plataforma virtual del SíseVe se reportaron 26 446 casos de violencia, siendo las más típicas la violencia verbal, física, psicológica, sexual y por internet. Además, se tiene a la región Junín posicionado en el tercer lugar con un total de 1269 casos reportados. De acuerdo al reporte del MINEDU y los registros en la plataforma del Síseve, podemos decir que en nuestra región Junín tenemos mucho por trabajar y disminuir la cifra mostrada, debido a que no debemos permitir que la violencia o el bullying siga aumentando en las niñas de diferentes instituciones educativas.

Además, a nivel nacional tenemos como antecedente el artículo periodístico, del diario La República (2020), en donde se menciona que el Perú se estaría ubicando en el tercer lugar de violencia escolar al nivel de Latinoamérica, pues la Defensoría del Pueblo en La Libertad dio a conocer que el 75% de ambos géneros entre las edades de 9 y 11 sufrieron violencia. A lo expuesto, podemos afirmar que la violencia a incrementado y que las edades que se muestra son pertenecientes al nivel primario.

A nivel mundial, según UNICEF (2018) en su informe “Violencia en las escuelas: Una lección diaria”. Se reportó que el 50% de estudiantes entre las edades de 13 y 15 mencionan haber experimentado violencia entre compañeros en sus instituciones educativas y zonas cercanas. También se menciona diversas maneras en el que los estudiantes sufren de violencia dentro y fuera de clases. A la vez, 1 de cada 3 estudiantes entre las edades mencionadas han sufrido acoso escolar y un porcentaje similar han participado en agresiones físicas. Además, estos dos géneros corren el mismo riesgo de padecer acoso, pero las niñas tienen más probabilidades de ser víctimas de acosos

psicológico y los niños de ser víctimas de violencia física y amenazas. De acuerdo a lo mencionado podemos decir que, está en nuestras manos detener la violencia en sus diferentes modalidades, para que de esta manera puedan alzar su voz y no dejar intimidarse por el sexo más fuerte.

La inteligencia interpersonal es un modelo propuesto por el psicólogo Howard Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples, pero para que las niñas desarrollen esta inteligencia se necesita de diversas estrategias. Según Howard Gardner (1983), la inteligencia interpersonal es la capacidad de relacionarse con sus pares y de esta manera descubrir sus emociones y sentimientos.

## **1.2 Formulación de problema general y específicos**

### **1.2.1 Problema General**

¿De qué manera influye la aplicación de los juegos cooperativos en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari?

### **1.2.2 Problemas Específicos**

¿De qué manera influye la aplicación los juegos cooperativos en la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari?

¿De qué manera influye la aplicación de los juegos cooperativos en la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari?

¿De qué manera influye la aplicación de los juegos cooperativos en el trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari?

¿De qué manera influye la aplicación de los juegos cooperativos en el liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en el trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en el liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

## **1.4 Hipótesis**

### **1.4.1 Hipótesis General**

La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

### **1.4.2 Hipótesis Específicas**

La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

La aplicación los juegos cooperativos influye de manera eficaz en el desarrollo de la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

La aplicación los juegos cooperativos influye de manera significativa en el trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

La aplicación los juegos cooperativos influye de manera positiva en el liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

## **1.5 Justificación del Problema**

### **1.5.1 Justificación teórica**

El estudio tiene trascendencia teórica, porque permitió construir conocimientos para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en las niñas mediante la aplicación de los juegos cooperativos, basándonos en una realidad cultural excepcional como es la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” ubicado en el distrito de Mazamari, perteneciente a la Selva Central. Asimismo, aportó estrategias educativas para el desarrollo de la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner teniendo en cuenta los diferentes contextos culturales.

### **1.5.2 Justificación práctica**

La presente investigación tiene valor práctico porque ayudó a resolver el problema que se venía suscitando en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” ubicado en el distrito de Mazamari, donde se identificó que las niñas necesitaban que desarrollaran actividades planificadas en base las estrategias del docente investigador para que de esta manera puedan desarrollar su inteligencia interpersonal y que a través de ello puedan desenvolverse sin miedo, comunicar sus ideas ante un público, cumplir sus objetivos propuestos, buscar alternativas de solución ante algún problema y ofrecer ayuda sin que se lo pidan, ya que fueron capaces de identificar sus emociones y sentimientos entre pares. Asimismo, sirvió de apoyo a los docentes para que apliquen la estrategia de juegos cooperativos en el desarrollo de sus clases y que de esta manera puedan lograr la participación activa fortaleciendo una buena comunicación, empatía, trabajo en equipo y liderazgo personal de todos sus estudiantes.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

Tobar (2019) en su tesis titulada “Inteligencia interpersonal en la multiculturalidad del subnivel básico. Guía de actividades para la diversidad”, presentada en la Universidad de Guayaquil, cuyo objetivo fue analizar la influencia de la inteligencia interpersonal en la multiculturalidad de los estudiantes del subnivel séptimo básico de la Escuela de Educación Básica Carlos Luis Plaza Dañín, a través de un estudio bibliográfico y de campo para el diseño de una guía de actividades para la diversidad. La metodología que empleó fue el enfoque cuali-cuantitativo, método deductivo, inductivo y científico. La técnica de investigación fue la entrevista, encuesta y observación. Llegó a las siguientes conclusiones, de que los docentes del plantel desconocen de actividades que pueden ayudar al estudiante a desarrollar la inteligencia interpersonal, porque observan que los niños se pueden relacionar con relativa facilidad. Además, que los estudiantes presentan diferencias a la hora de socializar con sus compañeros de diferente origen cultural o étnico. Lo cual indica que existe la necesidad de fomentar la tolerancia ante los demás grupos o nacionalidades existentes y que las autoridades no aplican alguna estrategia común entre los docentes para desarrollar la inteligencia interpersonal, dejando que los docentes sean quienes tomen la iniciativa para este fin.

Imbachi et al. (2019) en su tesis titulada “El juego cooperativo y su contribución al desarrollo de la habilidad de resolución de conflictos en los niños y niñas de 8 y 9 años de la Institución Educativa Francisco José de Caldas sede Junín”, de la Fundación Universitaria de Popayán, con el objetivo de describir la manera en la que el juego cooperativo contribuye al desarrollo de la habilidad de resolución de conflictos en 30 niños de la Institución Educativa Francisco José de Caldas sede Junín. La metodología de esta investigación fue mediante el enfoque cuantitativo de tipo no experimental. Llegaron a la conclusión que, los juegos cooperativos han constituido para los estudiantes, una herramienta no sólo de aprendizaje sino también de construcción y fortalecimiento de habilidades sociales, ya que mejora en la capacidad para relacionarse entre pares, así como reducción de la agresividad física en el marco del juego cooperativo, como tipo de conflicto de mayor índice en los estudiantes.

Riveros (2019) en su tesis titulada “Inteligencia interpersonal: Propuesta didáctica para fortalecer la convivencia escolar de los estudiantes del colegio San Francisco de Asís IED de Bogotá”, de la Universidad Militar Nueva Granada, con el objetivo principal, diseñar una propuesta didáctica a partir de elementos teóricos y metodológicos de la inteligencia interpersonal, para ser implementada en los estudiantes del ciclo III del colegio San Francisco de Asís IED de Bogotá, con la finalidad de contribuir al fortalecimiento de la convivencia escolar en la institución. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo. La población que tuvo fue compuesta por los estudiantes del Colegio San Francisco de Asís IED jornada tarde, de la localidad de Los Mártires, de la ciudad de Bogotá, es importante aclarar que esta jornada se caracteriza por su baja matrícula y de ahí que los cursos sean pequeños, entre 20 y 25 estudiantes por curso aproximadamente. Como muestra hay 27 mujeres y 17 hombres, por lo cual la mayoría de participantes de estudio pertenece al género femenino. Llegó a la conclusión que, la implementación de estrategias pedagógicas enfocadas desde la inteligencia interpersonal se presenta como una alternativa para la problemática de la agresión escolar entre pares, así como para el fortalecimiento de las relaciones entre los estudiantes.

Róson (2019) en su tesis titulada “El juego cooperativo para la mejora de las relaciones sociales”, de la Universidad de Valladolid, con el objetivo principal de mejorar las relaciones sociales del alumnado a través del juego cooperativo. La metodología utilizada en esta investigación es de enfoque cuantitativo con una muestra de 17 estudiantes. Llegó a la conclusión que, los estudiantes a través del juego cooperativo han mejorado las relaciones sociales entre todo el grupo-clase, así como reforzado y ampliado las relaciones ya existentes entre las parejas y los diferentes pequeños grupos anteriormente formados en el aula.

Moyán (2019) en su tesis titulada “Juegos cooperativos como estrategia didáctica para mejorar las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa “San Juan Bosco”, San Ignacio”, presentada en la Universidad César Vallejo, cuyo objetivo planteado fue determinar que con la aplicación de los juegos cooperativos se logra mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del primer grado de secundaria. Metodológicamente la investigación es de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, el diseño empleado fue pre experimental. Trabajó con la muestra de: 21 estudiantes del primer grado de secundaria, llega a la conclusión que los resultados finales después de la aplicación de los juegos cooperativos indican que las relaciones interpersonales en los estudiantes del primer grado “B” de secundaria de la I.E. “San Juan Bosco” mejoraron notablemente en

sus dimensiones de: empatía, trabajo en equipo, comunicación, liderazgo y solución de conflictos.

Inga (2019) en su tesis titulada “Relaciones interpersonales como estrategia didáctica y clima institucional en los estudiantes de la Institución Educativa integrada Pachacútec de la provincia de Satipo, 2019”, de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, con el objetivo determinar si existe relación entre las relaciones interpersonales como estrategia didáctica y el clima institucional en estudiantes de la Institución Educativa Integrada Pachacútec, de la provincia de Satipo, 2019. La metodología fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, diseño no experimental, correlacional y transversal. Trabajó con la población de: 96 estudiantes, el muestreo no probabilístico con una muestra de 25 estudiantes del quinto grado de secundaria. Para recabar la información se utilizó cuestionario compuesto por 32 preguntas. Se concluyó que existe relación entre las variables relaciones interpersonales y clima institucional debido a que la correlación de Pearson es de 0,575 lo cual indica que existe una correlación positiva media. Del mismo modo, se obtuvo un nivel de significancia de  $p = 0,003$ , lo cual indica que es menor a  $\alpha = 0,05$ ; ello señala que la relación es significativa. Así también se comprobó que el nivel de relación entre la variable relaciones interpersonales como estrategia didáctica y el clima institucional en estudiantes fue 48% en el nivel medio-alto.

Valencia (2020) en su tesis titulada “Las inteligencias intrapersonal e interpersonal en el abordaje de las conductas disruptivas en estudiantes de la educación general básica media de la unidad educativa fiscomisional 10 de agosto, San Lorenzo, Esmeraldas”, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, cuyo objetivo principal buscó diseñar una propuesta de intervención basada en las inteligencias intrapersonal e interpersonal orientadas a modificar las conductas disruptivas de estudiantes en la Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Fiscomisional 10 de agosto, San Lorenzo, Esmeraldas. La metodología utilizada en esta investigación fue de enfoque cuantitativo y diseño no experimental. Trabajó con una muestra de 79 estudiantes con 6 maestros del sexto y séptimo curso. Llegando a la conclusión que la formación a los docentes en el desarrollo de las inteligencias intrapersonal e interpersonal es fundamental para favorecer la aplicación de la propuesta estraludint y de ese modo disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes.

Cubillos (2020) en su tesis titulada “Los juegos cooperativos: Una estrategia lúdica que favorece el trabajo en equipo en clase de educación física”, de la Fundación

Universitaria los Libertadores, con el objetivo principal fue la participación de todos los niños, de tal manera que, por medio de ésta entren en contacto y puedan desarrollar diferentes pruebas, las cuales le permitan cumplir con retos de forma grupal. La metodología empleada en esta investigación fue de enfoque cualitativo, tipo descriptivo. Trabajó con una población de 120 estudiantes y una muestra de 20 estudiantes entre varones y mujeres. Llegando a la conclusión de que la lúdica es fundamental para la transformación de nuestras prácticas pedagógicas, dándole un sentido más ameno al proceso con los estudiantes e incentivando el que hacer docente, hacia nuevos retos encaminados a la innovación, asimismo el juego como herramienta lúdica no solo permite al estudiante adquirir destrezas motrices y valores, sino también un aprendizaje social. Es un espacio de encuentro con el otro, donde aprende conocerse y saber entender al otro, todo esto poniéndolo en práctica en su diario vivir.

Araujo (2020) en su tesis titulada “Los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Paez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018”, presentada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, con el objetivo principal determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, con un diseño de investigación pre experimental con pre evaluación y post evaluación con grupo experimental único. Se trabajó con una población muestral de 22 estudiantes de 7 a 8 años de edad del nivel primaria. Se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Concluyó aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que los juegos cooperativos mejoran significativamente ( $p=0,001$ ) las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” de Jesús Alberto Páez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018, siendo el desarrollo promedio de 25%.

Ale y Romero (2020) en su tesis titulada “Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños de primer grado de la I.E. N° 40205 Manuel Benito Linares Arenas del distrito de Socabaya, Arequipa – 2019”, presentada en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, con el objetivo planteado fue determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales de los niños y niñas de primer grado de primaria de Socabaya, de tal manera que a través de la aplicación del juego cooperativo se puede lograr mejorar las relaciones interpersonales

de los niños y niñas. La metodología que utilizaron fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicado, diseño experimental con el sub diseño “pre experimental”. Trabajaron con la muestra de: 23 niños y niñas de 6 a 7 años, a este grupo se aplicó el pre test y el pos test. Concluyeron en la investigación que, la prueba de confiabilidad muestra como resultado la comprobación de la fiabilidad de la prueba de salida, demostrado al haber aplicado las 11 sesiones programadas en sus 4 dimensiones haciendo que los niños y niñas del primer grado de primaria de la I.E. N° 40205 Manuel Benito Linares Arenas de Socabaya, mejoren sus relaciones interpersonales con estos juegos cooperativos aplicados.

Mendoza (2020) en su tesis titulada “La inteligencia interpersonal en los niños de nivel inicial”, de la Universidad Nacional de Tumbes, cuyo objetivo fue describir las bondades que ofrece la inteligencia interpersonal en los niños del nivel inicial. La metodología utilizada, fue de nivel básica y de tipo descriptivo. Se concluyó que, se evidencia la descripción de las bondades de la inteligencia interpersonal y las particularidades que esta ofrece su desarrollo y en especial a los niños del nivel inicial que son los que asumen con mayor facilidad los aprendizajes de la inteligencia interpersonal y en especial para un mejor desenvolvimiento futuro.

Escudero (2020) en su tesis titulada “Aprendizaje colaborativo y la inteligencia interpersonal en estudiantes de tercer grado de la I.E.P Jorge Basadre, 2020” de la Universidad César Vallejo, cuyo objetivo fue determinar la relación entre el aprendizaje colaborativo y la inteligencia interpersonal en los estudiantes de tercer grado de primaria de la institución educativa Jorge Basadre distrito de Puente Piedra. La metodología que emplearon fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental y de nivel correlacional. Concluyeron que, el aprendizaje colaborativo se relaciona con la inteligencia interpersonal en los estudiantes de tercer grado de primaria de la institución educativa Jorge Basadre distrito de Puente Piedra, 2020; hallándose un valor de Rho de Spearman es de .251\* y un grado de significación de  $p = .036$ , el cual es menor que 0.05. Esto significa que existe una relación positiva débil entre ambas variables.

Nauca (2020) en su tesis titulada “La inteligencia interpersonal y la convivencia armoniosa en estudiantes de secundaria de la I.E. 109, Lima”. Presentada en la Universidad César Vallejo, cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre la inteligencia interpersonal y la convivencia armoniosa en estudiantes de secundaria de la I.E. 109, Lima. La metodología planteada, fue de tipo aplicada teniendo como población a 100 estudiantes de secundaria perteneciente a la institución educativa y como muestra de estudio a 80

estudiantes de secundaria perteneciente a la institución educativa. Concluyó que, se muestra una relación  $r = -0.108$  que determina que hay una relación inversa con un nivel de correlación escasa entre las variables la inteligencia interpersonal y la convivencia armoniosa. Asimismo, el resultado de  $p = 0.342$  demuestra que es mayor a 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, concluyendo que no existe relación significativa entre las variables de estudio.

Ruiz (2020) en su tesis titulada “Juegos cooperativos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa “Horizonte JIRE”- Satipo, 2019”, presentada a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, cuyo objetivo principal fue demostrar que la aplicación de los juegos cooperativos desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes seleccionados. La metodología de la investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada y de diseño cuasi experimental. Se trabajó con una muestra poblacional de 12 estudiantes. En conclusión, determinó que la aplicación de juegos cooperativos como estrategia didáctica desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes seleccionados, existiendo una diferencia significativa entre la media de las calificaciones del grupo de control y la media de calificaciones del grupo experimental, con una tendencia superior.

Peña (2021) en su tesis titulada “Nivel del desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de un Ceba en Jauja – Junín”, presentada a la Universidad Nacional de Huancavelica, cuyo objetivo principal fue determinar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de un CEBA en Jauja – Junín. La metodología de la investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo básica y de nivel descriptivo, diseño no experimental de corte transeccional descriptivo. Se trabajó con una muestra poblacional de 21 estudiantes (ciclo inicial e intermedio). En conclusión, determinó que existe un nivel regular de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de un CEBA en Jauja en la región de Junín, toda vez que la mayoría de los mencionados estudiantes (67%) presentan un nivel regular de sus habilidades sociales.

Collazos et al. (2021) en su tesis titulada “Aplicación de juegos cooperativos para mejorar relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E Hermilio Valdizán de Huánuco-2018” de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, cuyo objetivo fue determinar la efectividad de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños. La metodología que emplearon fue de enfoque cuantitativo,

tipo aplicada, nivel experimental y diseño cuasi experimental con pre test y pos test. Trabajaron con una población de 61 estudiantes y con una muestra de 30 estudiantes. Concluyeron que, los juegos cooperativos es una estrategia apropiada para mejorar las relaciones interpersonales de los niños en el proceso de socialización en la etapa escolar.

Fernández (2021) en su tesis titulada “El clima escolar y la inteligencia interpersonal en estudiantes de sexto de primaria de una Institución Educativa en El Porvenir, 2021”, de la Universidad César Vallejo, con el objetivo principal determinar el nivel de relación de clima escolar con inteligencia interpersonal en los estudiantes de sexto de primaria. La metodología fue de enfoque cuantitativo, tipo correlacional, diseño transeccional correlacional. Trabajó con una muestra de 30 estudiantes del sexto grado de primaria. Llegó a la conclusión que, la relación entre el clima escolar con la inteligencia interpersonal se obtuvo un coeficiente de correlación de 134, que es una correlación positiva débil. Acerca del nivel de significancia entre ambas variables se obtuvo el ,479 que es mayor al nivel de significancia estandarizado de, 05, aceptando la hipótesis nula, vale decir, el clima escolar no se relaciona con la inteligencia interpersonal.

Inoñan (2021) en su tesis titulada “Programa juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de una institución educativa de Chiclayo”, presentada en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, tuvo como objetivo principal diseñar un programa juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una Institución Educativa de Chiclayo – 2020. La metodología empelada fue de enfoque cuantitativo, nivel básico, método no experimental. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes. Finalmente, concluyó que, la propuesta de un programa de juegos cooperativos es una excelente alternativa para revertir la problemática en el campo de las habilidades sociales propiciando mejoras en las relaciones interpersonales, intrapersonales y la capacidad de empatía.

Guataquí y Rúgeles (2021) en su tesis titulada “El juego cooperativo como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en estudiantes de primaria del Colegio La Palestina”, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, cuyo objetivo principal fue contribuir a las prácticas educativas de la Institución La Palestina por medio del juego cooperativo como estrategia didáctica con el fin de afianzar las relaciones interpersonales de los estudiantes en primaria. Por otra parte, en cuanto a la metodología se desarrolló un enfoque de orden cualitativo y una metodología de hermenéutica, teniendo como población a docentes titulares y estudiantes de educación

primaria. En conclusión, el juego cooperativo el cual es la estrategia que se escogió en esta investigación para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y las habilidades sociales puede ser utilizada entonces gracias a la búsqueda de objetivos comunes que les permitan crear lazos y explorar ciertas habilidades sociales necesarias para la vida. De igual forma se evidenció cómo a pesar de que la virtualidad puede llegar a ser un factor que complejiza el desarrollo de dichas habilidades, existen alternativas como la propuesta planteada (juegos cooperativos), pues median entre la individualidad de una pantalla y retos grupales que fomenten las interacciones, dando dinámicas de motivación, diálogo, toma de decisiones y desarrollo de productos colectivos.

Avalos y Velasquez (2022) en su tesis titulada “Habilidades sociales y la inteligencia interpersonal en las estudiantes de 4 años en una Institución Educativa Particular, Trujillo” de la Universidad César Vallejo, con el objetivo de determinar el grado de relación entre las habilidades sociales y la inteligencia interpersonal en las estudiantes de 4 años en una institución educativa particular de Trujillo – 2022. La metodología que utilizaron fue de enfoque cuantitativo, tipo básica y diseño no experimental. Como población tuvieron 79 estudiantes del sexo femenino del nivel de educación inicial en la I.E.P. “Hermanos Blancos” y de muestra fueron 57 alumnas de enseñanza inicial correspondiente al 72% poblacional total. Llegaron a la conclusión que, se logró determinar el grado de relación entre las habilidades sociales y la inteligencia interpersonal en las estudiantes de 4 años en una institución educativa particular de Trujillo – 2022, no se relacionan significativamente ( $Sig > 0.05$ ) con la variable inteligencia interpersonal, encontrándose un coeficiente R de Pearson de -0.025.

Espiritu (2022) en su tesis titulada “Juego de roles para desarrollar las Habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N° 2127, distrito de Pichanaki provincia de Chanchamayo, Junín-2021”, de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, con el objetivo de determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la Institución Educativa N° 2127, Chanchamayo, Junín – 2022. La metodología que se consideró fue el tipo de investigación: aplicada, de nivel explicativo. Se utilizó: diseño pre experimental. La técnica de recolección de datos fue la observación, para lo cual diseñó una ficha de observación como instrumento de recolección de datos. Se trabajó con la muestra de: 20 niños y niñas de 5 años de edad. Llegó a la conclusión de: se ha logrado determinar la influencia positiva de los juegos de roles en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. Los niños han mejorado sus habilidades sociales en la medida que se iban implementando las sesiones utilizando la

estrategia del juego de roles. Se observó que, mejoró la conducta de los niños, se incrementó el conocimiento de las principales habilidades que deberían de prácticas. Y, sobre todo, los niños aprendieron a controlar sus reacciones fisiológicas en situaciones de presión y estrés.

Meza (2022) en su tesis titulada “Programa de estrategias pedagógicas lúdicas en las habilidades sociales de estudiantes de primaria Junín, 2021”, de la Universidad César Vallejo, con el objetivo planteado de determinar la influencia de un programa de estrategias pedagógicas lúdicas en el desarrollo de las habilidades de interacción social en estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución Educativa situada en la región de Junín. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, diseño preexperimental y nivel explicativo que empleó la escala elaborada por Goldstein aplicada a una muestra compuesta por 30 estudiantes que cursan el sexto grado de primaria. Finalmente, llegó a la siguiente conclusión, que el programa de estrategias pedagógicas lúdicas influye de forma positiva y significativa en el fortalecimiento de las habilidades de interacción social en los estudiantes de sexto de primaria de una Institución Educativa situada en la región Junín acorde con los resultados expuestos por la prueba T de student de muestras relacionadas que arrojó un p – value inferior al 5%.

Cardozo (2023) en su tesis titulada “La inteligencia interpersonal y empatía en niños de la Institución Educativa San Francisco de Asís, Iquitos 2022” de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, con el objetivo de establecer un vínculo entre el coeficiente intelectual del alumnado y su capacidad de empatía. La metodología que utilizó fue de enfoque cuantitativo, tipo correlacional y diseño transaccional bivariado, tuvo como población a 86 niños de la I.E San Francisco de Asís Iquitos 2022 y como muestra a 86 niños de la I.E. San Francisco de Asís Iquitos 2022. Concluye que el 53,5% (n=46) de los niños de la institución han alcanzado el nivel de logro esperado en inteligencia interpersonal, el 44,2% (n=38) están en proceso de alcanzar el nivel esperado y el 2,3% (n=2) aún no han alcanzado el nivel inicial.

Castro y Valera (2024) en su tesis titulada “Taller de juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de cuatro años-Trujillo, 2023”, de la Universidad Privada Antenor Orrego, con el objetivo de implementar el taller de juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de cuatro años; metodologicamente la investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, con un diseño preexperimental, cuya población fue de 25 infantes del aula “Jazmines” de cuatro años. La técnica aplicada

fue la observación y el instrumento fue una guía de observación aplicado dos momentos distintos (pre y post test), llega a la conclusión que la aplicación del taller influye significativamente con valores de 75.12 en el post test, en comparación los 28.24 del pre test con un valor  $t= 23.359$ ;  $p<.01$ .

España y Pantoja (2024) en su tesis titulada “Fortalecimiento de la inteligencia interpersonal para el mejoramiento de la convivencia en el aula”, de la Universidad Mariana de Ecuador, cuyo objetivo fue fortalecer la inteligencia interpersonal en los estudiantes de quinto grado de la I.E.M. Artemio Mendoza Carvajal. El trabajo se sustentó en un paradigma cualitativo y crítico social, con una metodología de investigación acción, con una muestra de 21 estudiantes de quinto grado. En conclusión, refiere que la investigación brindó una valiosa perspectiva sobre la capacidad de los estudiantes de establecer y mantener relaciones, empatía, destreza en la resolución de conflictos y liderazgo. Esto permitió identificar con precisión cuáles de las cuatro capacidades no estaban bien establecidas en los estudiantes, lo cual constituye el mejoramiento de la convivencia escolar por medio de la inteligencia interpersonal. Al comprender estas necesidades específicas se diseñó e implementó estrategias efectivas las cuales promueven el desarrollo de estas habilidades para fomentar un ambiente escolar más armonioso y colaborativo para todos los estudiantes.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Teoría de los juegos y su relación con la socialización**

Los juegos cooperativos son un medio que ayudan a las personas a relacionarse entre sí, en este sentido la persona en el momento de jugar necesita comunicar algunas ideas, por ejemplo, cuando los estudiantes participan de manera activa en estos juegos no solo realizan actividades físicas, sino que también desarrollan sus habilidades sociales, los cuales serán de gran importancia para establecer vínculos con las personas de su entorno.

Es por ello que podemos mencionar que en los juegos cooperativos predomina el esfuerzo de todos los participantes por lograr una meta en común, para el cual proponen diversas estrategias en favor del equipo de manera democrática (Torpoco, 2017).

Las características de estos juegos son que carecen de competitividad, eliminación, agresión, pero favorece el desborde de la creatividad. (Orlyck 2002, como se citó en Torpoco, 2017).

Además, Torpoco (2017), menciona que a través del juego cooperativo se desarrolla de actitudes de cooperación donde realiza el conocimiento mutuo, la cooperación, la comunicación y la confianza. Además, potencia el desarrollo de habilidades sociales como la eliminación de prejuicios, la crítica, toma de decisiones y la regulación de conflictos. Finalmente se fortalece el desarrollo personal como es la autoestima, autocuidado, reconocimiento de sus emociones, afirmación, la empatía, creatividad, el autocontrol emocional y el desarrollo crítico moral.

### **2.2.2 Tipos de juegos cooperativos**

Se presentan diferentes tipos de juegos cooperativos en relación a su objetivo. (Bedoya s.f., como se citó en Torpoco, 2017):

- **Juego para presentarnos:** Incluye actividades los cuales favorecen a que las personas puedan dar el primer paso para conocerse mutuamente.
- **Juego para conocernos:** Estas actividades fomentan el autoconocimiento generando la eliminación de pensamientos negativos durante de ejecución de algunas actividades en equipo.
- **Juego de confianza:** Nos permiten fortalecer nuestra confianza y a la vez el confiar en los demás integrantes del grupo en las diferentes actividades.
- **Juegos de comunicación:** Ayudan a fortalecer la comunicación asertiva con los demás integrantes del equipo para alcanzar un objetivo en común.
- **Juegos de cooperación:** Favorecen la colaboración y participación de todos los participantes creando así un clima positivo en el equipo.
- **Juego de resolución de conflicto:** Se busca que los participantes empleen sus habilidades para solucionar diferentes problemas planteados.
- **Juego de contacto:** Busca desarrollar en el equipo la colaboración mutua, la estima y eliminar la desconfianza mediante el contacto físico, el cual tiene un rol comunicativo.
- **Juego de autoestima:** Busca que cada participante pueda identificar sus cualidades positivas y se acepte como es.

#### **2.2.1.1 Teoría de la práctica o del pre ejercicio**

En esta teoría se menciona que, una de las funciones principales del juego consiste en ejecutar actividades previas que ayuden al menor en su etapa de la adultez. (Gross 1901, como se citó en Rios, 2013).

De acuerdo a la teoría presentada nos menciona que, el juego cumple el rol de preparar a la niña para cuando sea adulto y que esto le ayude en su socialización. Entonces, si se trata de preparar a la niña para que tenga éxito en su vida adulta, debemos considerar el desarrollo y activación de sus habilidades sociales a través del juego, pues el niño en su vida adulta necesitará relacionarse con los demás (en el trabajo, familia, comunidad, etc.).

### **2.2.1.2 Teoría de la derivación por ficción**

Esta teoría menciona que, los juegos tienen una función ardua en el progreso psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional del menor. (Claparede 1932, como se citó en Gallardo, 2018).

Entonces, se puede decir que los juegos nos ayudan a desarrollar habilidades, relacionado con la parte intelectual, psicomotor, afectivo y sobre todo en lo social. Es decir, que el juego es una estrategia muy importante para emplearlo en nuestras aulas con los estudiantes, pues ayudará a crear en el aula un clima favorable y armonioso a partir de una comunicación asertiva.

### **2.1.2.3 Teoría de la catarsis**

Esta teoría menciona que, mediante el juego el menor libera todas sus emociones negativas. (Krauss 1990, como se citó en Meneces y Monge, 2001).

Quiere decir que, el juego va a ser un medio de ayuda para las personas que al utilizarlo puedan relacionarse y compartir momentos a los cuales van a ser significativos y beneficiosos en cada uno de ellos, pues involucra el aspecto sentimental y emocional. A la vez si una persona tiene emociones reprimidas y sobre todo negativas, esto va a impedir el desarrollo y mejora de su inteligencia interpersonal teniendo así dificultades para comunicarse con las personas de su entorno cercano.

### **2.2.3 Teoría de las inteligencias múltiples**

Esta teoría nos menciona que, el resultado de la inteligencia está en utilizar todas nuestras habilidades y capacidades para innovar y crear soluciones que ayuden a solucionar las necesidades de su entorno. (Howard 1995, como se citó en Macías, 2002).

Quiere decir que, gracias a esta teoría se marcó un antes y un después en la forma en cómo se concibe la inteligencia en la persona, pues somos conscientes que antes se denominaba “inteligente” a aquellas personas que dominaban más las áreas de Comunicación y Matemática.

Esta teoría nos propone diferentes inteligencias múltiples como son:

- Inteligencia lingüística.
- Inteligencia musical.
- Inteligencia lógico matemática.
- Inteligencia cinestésico-corporal.
- Inteligencia espacial.
- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia interpersonal.
- Inteligencia naturalista.

Mediante ello, rescatamos lo que significa la inteligencia interpersonal en donde nos dice que, una persona con una inteligencia interpersonal desarrollada, tiene la capacidad y habilidad de exhibir sus emociones y sentimientos con las personas de su entorno y grupo; además es capaz de comprender lo que sienten las demás personas. (Howard 2000, como se citó en Macías, 2002).

También se menciona que este tipo de inteligencia, nos ayuda a comprender a las demás personas, dentro ellas están los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas. Cuando se logra combinar la inteligencia intrapersonal con la interpersonal adquirimos la capacidad de llevar una vida plena y agradable. Mencionado por (Suárez, Maiz, y Meza, 2010).

De acuerdo a lo mencionado, la Inteligencia interpersonal está relacionada con la capacidad de identificar los sentimientos y emociones de uno mismo y de la persona con la cual nos estamos relacionando, pero la idea no es solo identificarlo, sino también ponernos en el lugar de la otra persona y comprender sus emociones y sentimientos. De esta manera se desarrollará las diferentes habilidades como la empatía, comunicación, trabajo en equipo y liderazgo personal.

#### **2.2.4 Inteligencia interpersonal**

Este tipo de inteligencia nos ayuda a convivir armoniosamente y entender a las personas identificando sus perspectivas personales e intenciones. Esto involucra el uso de diversas estrategias con los cuales podemos interactuar de manera eficaz con las personas de nuestro entorno (Riveros, 2019).

Esta inteligencia comprende la capacidad de liderar, relacionarse, conservar amistades y resolver conflictos sociales. Además, es la habilidad de entender y comprender a nuestros pares, estableciendo de esta manera una relación sana. Asimismo, implica ser capaz de comprender lo que le sucede a la persona con la que nos relacionamos para así comportarnos a la altura considerando su estado de ánimo, deseos y conducta (Trejos, Peralta y Ibarra, 2014).

Es la habilidad con la que la persona logra comprender a los demás y manifiesta sus ideas de manera transparente, para comunicar sus necesidades, compartir información, para tener influencia sobre otras personas, buscar soluciones a los problemas, liderar el trabajo en equipo y darle un nuevo destino (Silberman y Hansburg, 2001).

#### **2.2.5 Inteligencia interpersonal: Una nueva manera de relacionarnos con los demás.**

Algunas aptitudes que poseemos como seres humanos pueden reducirse conforme va pasando el tiempo, pero también aptitudes que permanecen estables. Al igual de esas aptitudes la inteligencia interpersonal puede desarrollarse continuamente, pero eso no siempre es fácil debido que la mayoría de personas constantemente no están predispuestas a mejorar.

De acuerdo a Silberman y Hansburg, existen cuatro pasos realistas y factibles, que beneficiarán en el desarrollo de nuestra inteligencia interpersonal, los cuales son: Desearlo, aprenderlo, intentarlo y vivirlo.

**Desearlo:** Querer cambiar los hábitos de conducta de nuestra vida cotidiana no es nada fácil, por lo cual se debe practicar la motivación intrínseca. Es más fácil fortalecer este tipo de motivación cuando sabemos lo que queremos lograr u obtener desarrollando nuestra inteligencia interpersonal.

**Aprenderlo:** Aquellas personas que logran desarrollar su inteligencia interpersonal demuestran mayor capacidad en su vida cotidiana, social, laboral, etc. Para ello es

importante trabajar o practicar las ocho habilidades que caracterizan a la inteligencia interpersonal las cuales se generalizan en cuatro: empatía, comunicación, trabajo en equipo, liderazgo personal.

**Intentarlo:** Ser espectador del éxito de otras personas no nos garantiza el éxito en nuestra vida, para alcanzar ese éxito debemos de intentarlo por voluntad propia. Aquellos ejercicios ayudarán a generar pequeños cambios de comportamiento, para así lograr enfrentarnos a la nueva realidad de nuestro entorno.

**Vivirlo:** A menudo las personas suelen decaer en estos cambios debido a que solo lo ponen en práctica cuando tienen inspiración y fuerza de voluntad, todo ello suele provocar que la persona repita los viejos hábitos que practicaba. (Silberman y Hansburg, 2001).

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación

El nivel de investigación fue aplicativo, ya que se encarga del estudio de los procesos, resultados e impacto que se realiza sobre la población de estudio para conseguir una mejora desarrollada en la variable de estudio de la población (Supo, 2023).

La investigación presentada se enmarcó en la tipología aplicada, ya que utilizó principios descritos para ser aplicados dentro de un ámbito controlado, con la necesidad de adaptar la investigación a las necesidades prácticas y contextuales del entorno educativo.

Al respecto podemos mencionar que la investigación aplicada se centra en la resolución de problemas en un contexto determinado, es decir, busca la aplicación o utilización de conocimientos, desde una o varias áreas especializadas, con el propósito de implementarlos de forma práctica para satisfacer necesidades concretas, proporcionando una solución a problemas de contexto (DuocUC, 2024).

De la misma forma, Vargas (2009) menciona que “la investigación aplicada es percibida como la aplicación de los conocimientos en la práctica, el cual beneficia aquellos grupos que participan durante la investigación y en la sociedad en general, además del conjunto de nuevos conocimientos que enriquecen la disciplina” (p.159).

El diseño general correspondió a una experimental y su diseño específico a un diseño cuasi experimental con pre test y pos test de grupos intactos.

Según Hernández et. al, (2014) nos mencionan que “en el diseño cuasiexperimental el investigador manipula intencionalmente, al menos, una variable independiente para poder observar su efecto sobre una o más variables dependientes” (p.151).

$$\begin{array}{ccc} \text{GE: } 0_1 & X & 0_2 \\ \hline \text{GC: } 0_3 & & 0_4 \end{array}$$

**Dónde:**

**GE:** Grupo experimental

**GC:** Grupo control

**01 y 03:** Mediciones del pre test

**02 y 04:** Mediciones del pos test

**X:** Manipulación o desarrollo de la variable independiente.

El método de investigación utilizado fue el método experimental, ya que buscamos teorías que fueron comprobadas dentro del proceso investigativo. Este se caracteriza por hacer uso del conocimiento científico para la atención de problemas resolubles, a partir del cual podemos obtener el conocimiento basándose en la observación y la experimentación, siendo la observación sistemática y controlada (Barahona et. al, 2023).

De la misma forma, podemos mencionar que el uso de los métodos de inducción y deducción serán utilizados para realizar el contraste de conocimientos y asumimos que son los más adecuados para el presente trabajo de investigación.

Por tanto, la inducción es aquel razonamiento que se contrasta a partir de casos particulares para la comprensión de un conocimiento general (...) mientras que la deducción es la forma de razonamiento mediante la cual se pasa de un conocimiento general a otro de menor nivel de generalidad (Quispe, 2012).

Estos métodos a utilizar, permitirán la valoración de la particularidad a lo general y viceversa para comprender el proceso de investigación.

### 3.2 Población y selección de muestra

Arias (2012) menciona que “la población es un conjunto finito o infinito de elementos los cuales poseen características comunes para los que serán extensivas aquellas conclusiones de la investigación” (p.81). por ende, la población estuvo conformada por 1009 estudiantes de la institución educativa. La población accesible estaba conformada por 173 estudiantes del 5° grado del nivel primario.

**Tabla 1**

*Distribución de la población accesible*

<i>Nivel</i>	<i>Grado y Sección</i>	<i>Total de estudiantes</i>		<i>Total</i>	
		<i>M</i>	<i>V</i>		
<b>Primaria</b>	5°	A	10	18	28
		B	16	13	29
		C	13	18	31
		D	13	17	30
		E	09	19	28
		F	15	12	27
<b>Total</b>		<b>76</b>	<b>97</b>	<b>173</b>	

*Nota:* Datos basados en la nómina de matrícula del quinto grado de primaria de la I.E. N° 30635.

Por otro lado, acerca de la muestra, podemos mencionar a Arias (2012), quien asume como “un subconjunto representativo y finito que se obtiene de aquella población accesible que está en nuestra investigación” (p.83).

Por ello, la muestra estuvo conformada por 44 niñas del 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” Mazamari, 2023.

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra*

<i>Grupos</i>	<i>Grado</i>	<i>Sección</i>	<i>Total</i>
<i>Grupo control</i>	5°	“A”	5
		“C”	8
		“F”	9
		“B”	7
<i>Grupo experimental</i>	5°	“D”	8
		“E”	7
		<b>Total</b>	<b>44</b>

*Nota:* Datos basados en la nómina de matrícula del quinto grado de primaria de la I.E. N° 30635.

En el proyecto de investigación se utilizó un muestreo no probabilístico, por conveniencia y grupos intactos. Al respecto Hernández, Fernández, y Baptista (2014) mencionan que “las muestras no probabilísticas, también nombradas muestras dirigidas, implica un procedimiento de selección dirigido por las características de la investigación, más que por un criterio estadístico de generalización” (p.189).

### **3.3 Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos**

El procedimiento de investigación consistió con dos momentos evaluativos, la técnica de observación estructurada en donde según Arias (2012) menciona que “la técnica de observación estructurada es aquella que además de ejecutarse en relación con unos objetivos, emplea una guía diseñada previamente por el investigador, en la que se detallan los elementos que serán observados” (p.70). A los cuales después de la observación se diseñó, validó y aplicó la escala de valoración como instrumento de recolección de datos como lo menciona el autor Arias, el instrumento de escala de valoración presenta una escala que busca medir cómo se presenta una situación o conducta. El instrumento que diseñamos, cuenta con espacio para el rellenado de los datos generales de la estudiante a evaluar, está compuesto por 10 indicadores, el cuál está relacionado a las 4 dimensiones de la variable

dependiente “Inteligencia Interpersonal”, a la vez presenta 4 escalas de medición con su debida puntuación; inicio (1), proceso (2), logro esperado (3) y logro destacado (4).

Este instrumento nos sirvió para aplicar la prueba de entrada (pre test) el cual nos ayudó a obtener información sobre el nivel de inteligencia interpersonal de las estudiantes del grupo control y experimental. A partir de los resultados obtenidos en la prueba de entrada procedimos a ejecutar 25 talleres de aprendizaje en el grupo experimental donde aplicamos la estrategia de los juegos cooperativos para desarrollar la inteligencia interpersonal, teniendo en cuenta el contexto socio cultural de las estudiantes. Al finalizar aplicamos el segundo momento, al cual fue la prueba de salida (post test) esto nos ayudó a obtener información sobre el nivel de inteligencia interpersonal de las estudiantes después de haber aplicado la estrategia de los juegos cooperativos.

La validez del instrumento se realizó por juicio de expertos, estaba compuesto por los datos personales del experto y grado académico, así como en los criterios de evaluación del instrumento se consideró; 10 indicadores, 10 valoraciones cualitativas y 4 escalas de medición con su respectiva puntuación; deficiente (1), regular (2), bueno (3) y excelente (4) y al final de los criterios se encuentra la opinión de aplicabilidad, las observaciones o sugerencias del experto, fecha y firma. A continuación, se presenta a los datos de los expertos que participaron en la validación del instrumento.

Dra. Mery Nora Atencio Rivera (Doctora en Ciencias de la Educación)

Dra. Edith Karina Valero Misari (Doctora en Ciencias de la Educación).

Mg. Miriam Antonieta Apaza Arapa (Magister en Ciencias de la Educación)

Mg. Julianna Maritza Calderón Achata (Magister en Psicología Educativa)

Para hallar la confiabilidad del instrumento se utilizó la prueba de Alfa de Cronbach el cual se calcula utilizando la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left( 1 - \frac{\sum_{i=1}^K \sigma_{y_i}^2}{\sigma_x^2} \right)$$

donde  $K$  es el número de ítems,  $\sigma_{y_i}^2$  es la varianza de cada ítem y  $\sigma_x^2$  es la varianza total de la suma de todos los ítems. Los coeficientes Alfa de Cronbach calculados para las pruebas de entrada (pre-test) y salida (post-test) son los siguientes:

- Alfa de Cronbach para el pre-test: 0.52
- Alfa de Cronbach para el post-test: 0.85

### **Interpretación:**

El valor de 0.85 para el post-test indica una buena consistencia interna, lo que sugiere que los ítems del post-test están midiendo aspectos coherentes de las habilidades evaluadas. Por otro lado, el valor de 0.52 para el pre-test es moderadamente bajo, lo que puede indicar una menor cohesión entre los ítems en la evaluación inicial.

### **3.4 Análisis estadísticos**

Los resultados se procesaron en primer lugar utilizando los estadígrafos de estadística descriptiva, tablas con frecuencias absolutas y relativas, promedios, medianas. Así también de la estadística paramétricas se aplicó la Prueba T de Student que permitió determinar el nivel de efecto de la variable independiente (juegos cooperativos) sobre la dependiente (inteligencia interpersonal).

Así mismo se utilizó el programa de SPSS versión 29, el cual nos ayudó analizar los datos obtenidos mediante la aplicación de nuestro instrumento de investigación en ambos momentos (pre test y post test) de ambos grupos.

### **3.5 Consideraciones éticas**

Considerando que el proyecto de investigación ejecutado es de tipo aplicada, se comparó los resultados que se registraron tanto del grupo experimental y control, para lo cual se tuvo previsto algunas estrategias que garantizaron el respeto a la situación ética del proceso investigativo:

- a. Se solicitó una carta de consentimiento informado del director y sub directores de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”.
- b. Se solicitó una carta de consentimiento informado del docente de aula.
- c. Autorización informada de los padres de familia de cada niña que perteneció al grupo experimental y control.
- d. Los datos personalizados se utilizaron con absoluta reserva por parte de las investigadoras.
- e. Los resultados obtenidos no fueron alterados por parte de las investigadoras.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo presentamos los resultados obtenidos en nuestra investigación, análisis e interpretación de resultados, la prueba de hipótesis y la discusión de nuestros resultados con los antecedentes de investigación considerados en nuestro marco teórico.

#### 4.1 Presentación, análisis e interpretación de resultados

**Tabla 3**

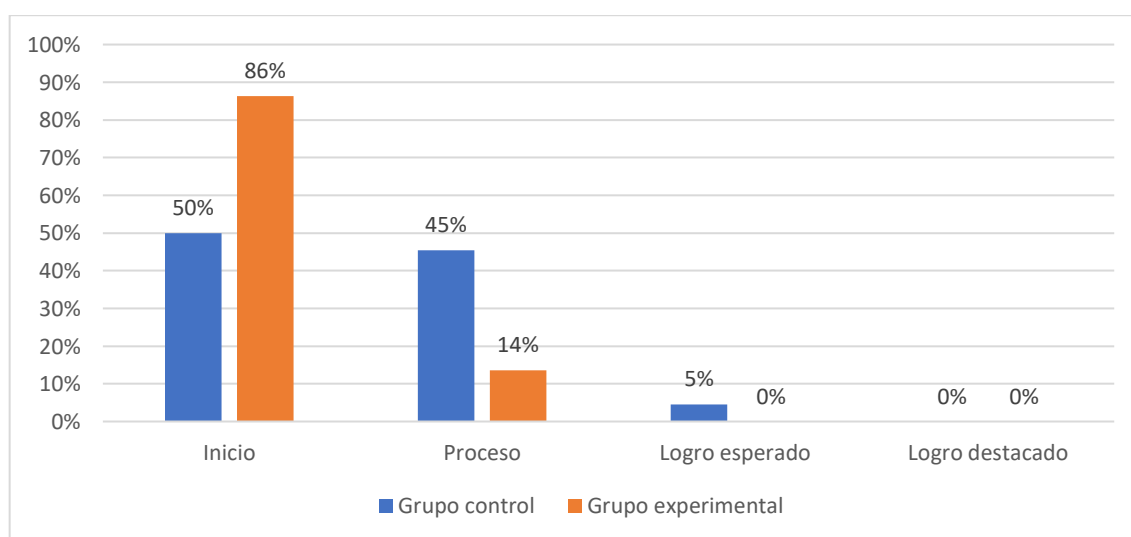
*Resultados globales del pre test (grupo control y experimental)*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	f(x)	%	f(x)	%
Inicio	11	50.00%	19	86.00%
Proceso	10	45.00%	03	14.00%
Logro esperado	01	5.00%	00	0.00%
Logro destacado	00	0.00%	00	0.00%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>

*Nota:* Elaboración propia

**Figura 1**

*Resultados globales del pre test (grupo control y experimental)*



*Nota:* Prueba de Pre test aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 30635 – Mazamari”.

En el nivel de desarrollo de la inteligencia interpersonal en el grupo control; el 50 % de las niñas se encontraba en inicio, el 45 % en proceso y sólo el 5% alcanzó en logro esperado; mientras que en el grupo experimental; el 86% de las niñas se encontraba en inicio, el 14% en proceso y ninguna alcanzó el logro esperado o destacado.

**Tabla 4**

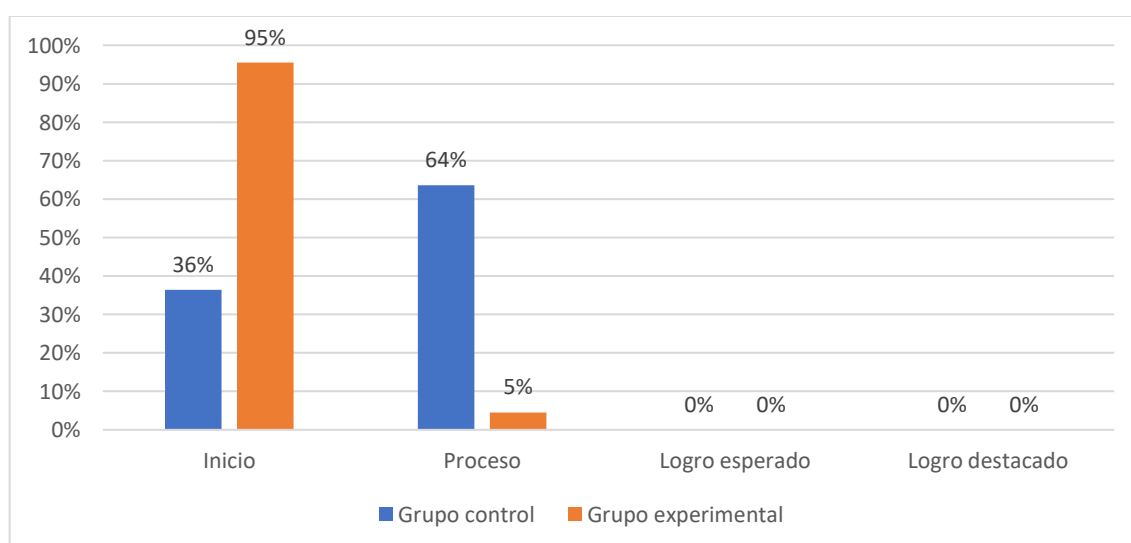
*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de empatía percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	f(x)	%	f(x)	%
Inicio	08	36.00%	21	95.00%
Proceso	14	64.00%	01	5.00%
Logro esperado	00	0.00%	00	00.00%
Logro destacado	00	0.00%	00	00.00%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>

*Nota:* Elaboración propia

**Figura 2**

*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de empatía percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)*



*Nota:* Prueba de Pre test aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 30635 – Mazamari”.

En la dimensión empatía el 36% de las niñas del grupo control se ubicaron en el nivel de inicio y el 64% en el nivel de proceso; mientras que en el grupo experimental un 95% se ubicó en el nivel de inicio y un 5% en el nivel de proceso. Esto sugiere que, al inicio del estudio, ambos grupos tenían similares resultados en la dimensión propuesta.

**Tabla 5**

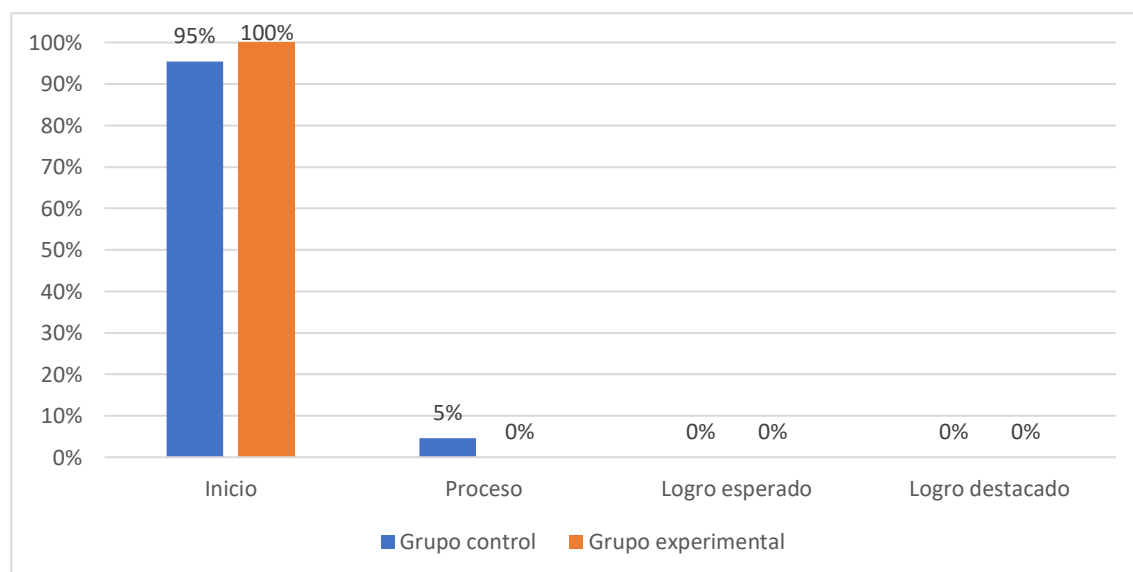
*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de la comunicación percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	f(x)	%	f(x)	%
Inicio	21	95.00%	22	100.00%
Proceso	01	5.00%	00	0.00%
Logro esperado	00	0.00%	00	0.00%
Logro destacado	00	0.00%	00	0.00%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>

*Nota:* Elaboración propia

**Figura 3**

*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de la comunicación percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)*



*Nota:* Prueba de Pre test aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 30635 – Mazamari”.

En la dimensión comunicación el 95% de las niñas en el grupo control se ubicaron en el nivel de inicio y el 5% en el nivel de proceso; mientras que en el grupo experimental la totalidad el 100% se ubicó en el nivel de inicio. Esto sugiere que, al inicio del estudio, ambos grupos tenían similares resultados en la dimensión propuesta.

**Tabla 6**

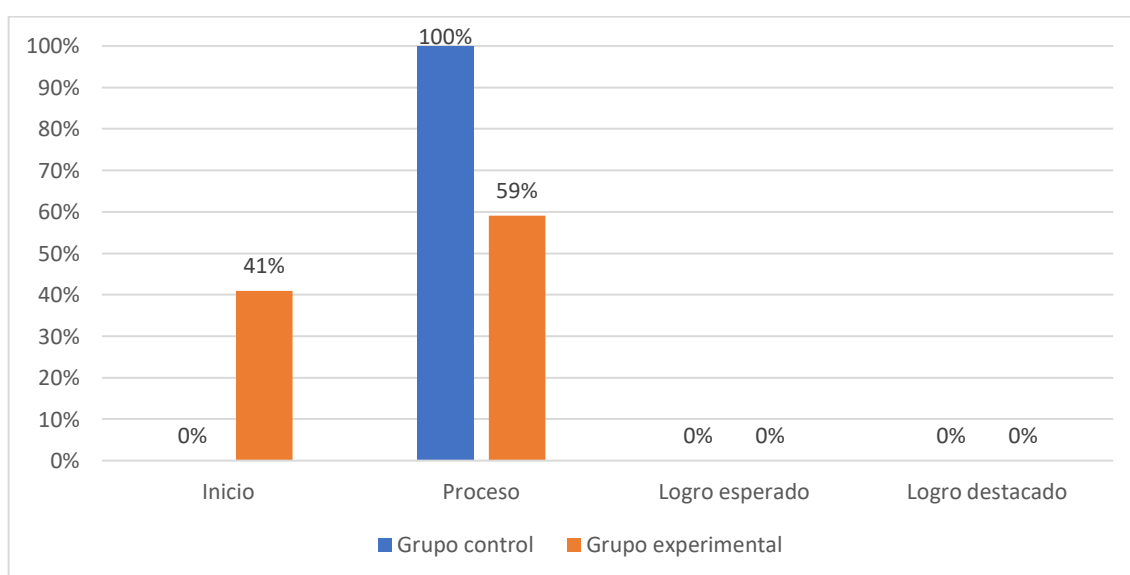
*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de trabajo en equipo percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	f(x)	%	f(x)	%
Inicio	00	0.00%	09	41.00%
Proceso	22	100.00%	13	59.00%
Logro esperado	00	0.00%	00	0.00%
Logro destacado	00	0.00%	00	0.00%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>

*Nota:* Elaboración propia

**Figura 4**

*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de trabajo en equipo percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)*



*Nota:* Prueba de Pre test aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 30635 – Mazamari”.

En la dimensión trabajo en equipo el 100% de las niñas en el grupo control se ubicaron en el nivel de proceso; mientras que en el grupo experimental un 41% se ubicaron en el nivel de inicio y un 59% en el nivel de proceso. Esto sugiere que, al inicio del estudio, ambos grupos tenían similares resultados en la dimensión propuesta.

**Tabla 7**

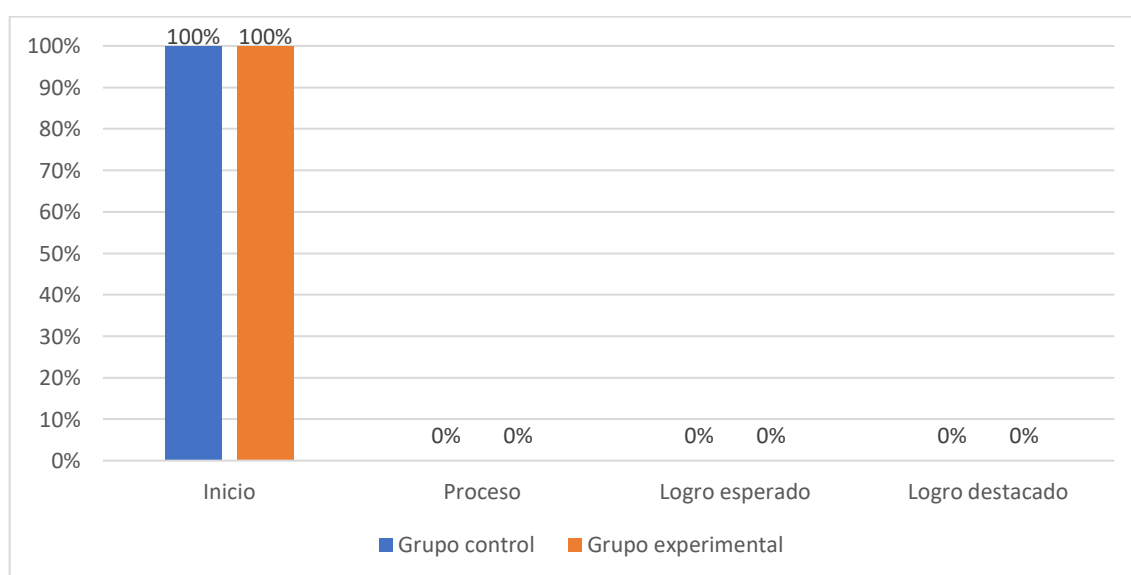
*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de liderazgo personal percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	f(x)	%	f(x)	%
Inicio	22	100.00%	22	100.00%
Proceso	00	0.00%	00	0.00%
Logro esperado	00	0.00%	00	0.00%
Logro destacado	00	0.00%	00	0.00%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>

*Nota:* Elaboración propia

**Figura 5**

*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de liderazgo personal percibido en la muestra total en la aplicación del pre test (grupo control y experimental)*



*Nota:* Prueba de Pre test aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 30635 – Mazamari”.

En la dimensión liderazgo personal el 100% de las niñas del grupo control y el grupo experimental se ubicaron en el nivel de inicio. Esto significa que en el estudio, ambos grupos tenían resultados similares en la dimensión propuesta.

**Tabla 8**

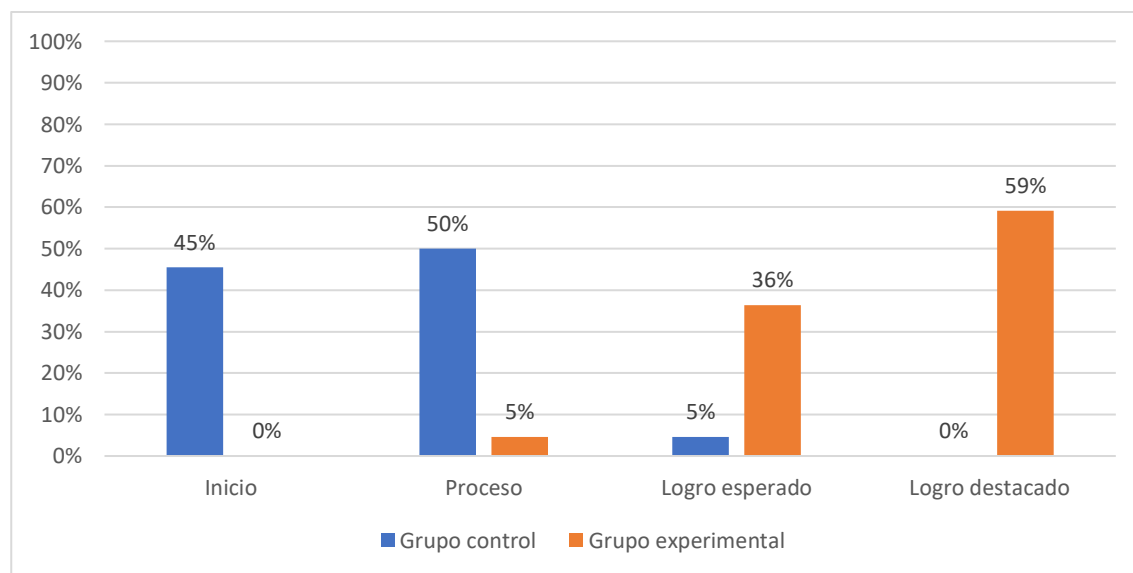
*Resultados globales del post test (grupo control y experimental)*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	f(x)	%	f(x)	%
Inicio	10	45.00%	00	0.00%
Proceso	11	50.00%	01	5.00%
Logro esperado	01	5.00%	08	36.00%
Logro destacado	00	0.00%	13	59.00%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>

*Nota:* Elaboración propia

**Figura 6**

*Resultados globales del post test (grupo control y experimental)*



*Nota:* Prueba de Post test aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 30635 – Mazamari”.

En el nivel de desarrollo de la inteligencia interpersonal en el grupo control, el 45% de las niñas se encontraba en inicio, 50% se ubicó en el nivel de proceso y 5% en logro esperado;

mientras que en el grupo experimental un 0% se encontraba en inicio, el 5% en proceso, el 36% en logro esperado y el 59% en logro destacado.

**Tabla 9**

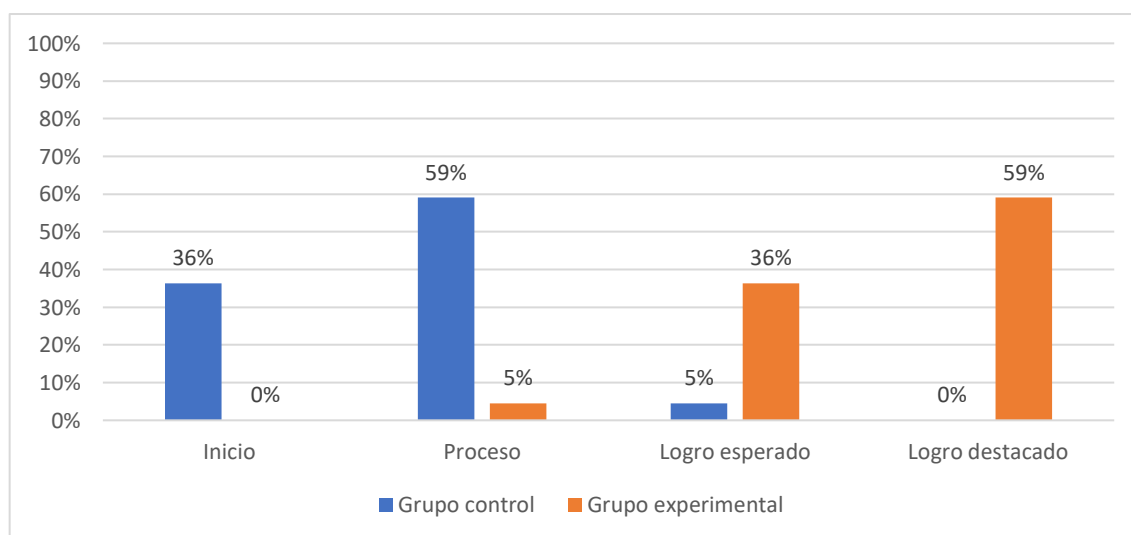
*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de empatía percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	f(x)	%	f(x)	%
Inicio	08	36.00%	00	0.00%
Proceso	13	59.00%	08	36.00%
Logro esperado	01	5.00%	01	5.00%
Logro destacado	00	0.00%	13	59.00%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>

*Nota:* Elaboración propia

**Figura 7**

*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de empatía percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)*



*Nota:* Prueba de Post test aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 30635 – Mazamari”.

Los resultados de la Tabla 9 y Figura 7, un 36% (08) del grupo control se encontraban en el nivel de inicio, un 59% (13) en proceso y un 5%(01) en logro esperado; mientras que en el grupo experimental un 36% (08) está en proceso, un 5% (1) alcanzó el logro esperado y el 59% (13) el logro destacado. Entonces podemos decir que, el grupo experimental obtuvo

mejores resultados en el desarrollo de la dimensión en comparación con el grupo control, lo que sugiere un progreso significativo en el desarrollo a través del uso de los juegos cooperativos.

**Tabla 10**

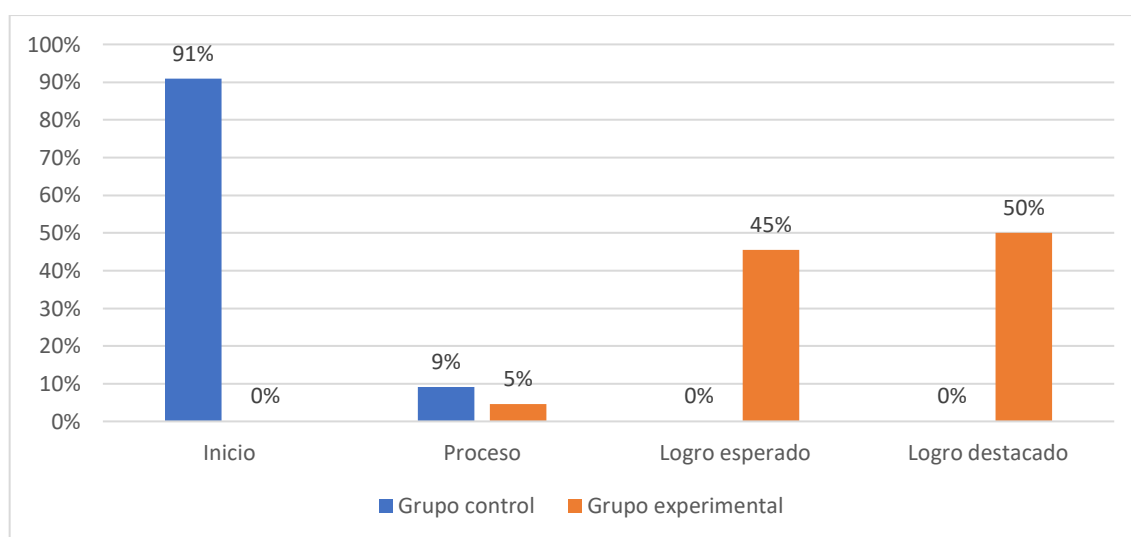
*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de la comunicación percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	f(x)	%	f(x)	%
Inicio	20	91.00%	00	0.00%
Proceso	02	9.00%	01	5.00%
Logro esperado	00	0.00%	10	45.00%
Logro destacado	00	0.00%	11	50.00%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>

*Nota:* Elaboración propia

**Figura 8**

*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de la comunicación percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)*



*Nota:* Prueba de Post test aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 30635 – Mazamari”.

Los resultados de la Tabla 10 y Figura 8, un 91% de las niñas (20) del grupo control se encontraban en el nivel de inicio y un 9% (02) en proceso; mientras que en el grupo experimental un 5% (01) está en proceso, un 45% (10) alcanzó el logro esperado y el 50% (11) el logro destacado. Entonces podemos asumir que el grupo experimental obtuvo mejores

resultados en el desarrollo de la dimensión en comparación con el grupo control, lo que sugiere un progreso significativo a través del uso de los juegos cooperativos como estrategia.

**Tabla 11**

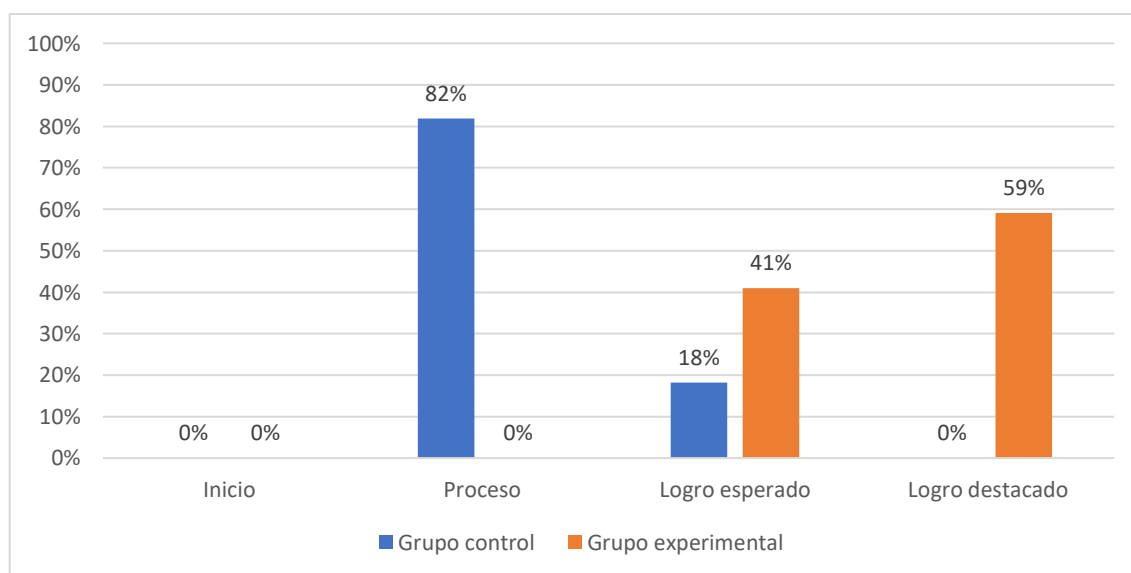
*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de trabajo en equipo percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	f(x)	%	f(x)	%
Inicio	00	0.00%	00	0.00%
Proceso	18	82.00%	00	0.00%
Logro esperado	04	18.00%	09	41.00%
Logro destacado	00	0.00%	13	59.00%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>

*Nota:* Elaboración propia

**Figura 9**

*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de trabajo en equipo percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)*



*Nota:* Prueba de Post test aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 30635 – Mazamari”.

Los resultados de la Tabla 11 y Figura 9, un 82% de las niñas (18) del grupo control se encontraban en el nivel de proceso y un 18% (04) en logro esperado; mientras que en el grupo experimental ninguna niña se encontró en el nivel de inicio y proceso, un 41% (09) está en logro

esperado y un 59% (13) alcanzó el logro destacado. Entonces podemos asumir que el grupo experimental obtuvo mejores resultados en el desarrollo de la dimensión en comparación con el grupo control.

**Tabla 12**

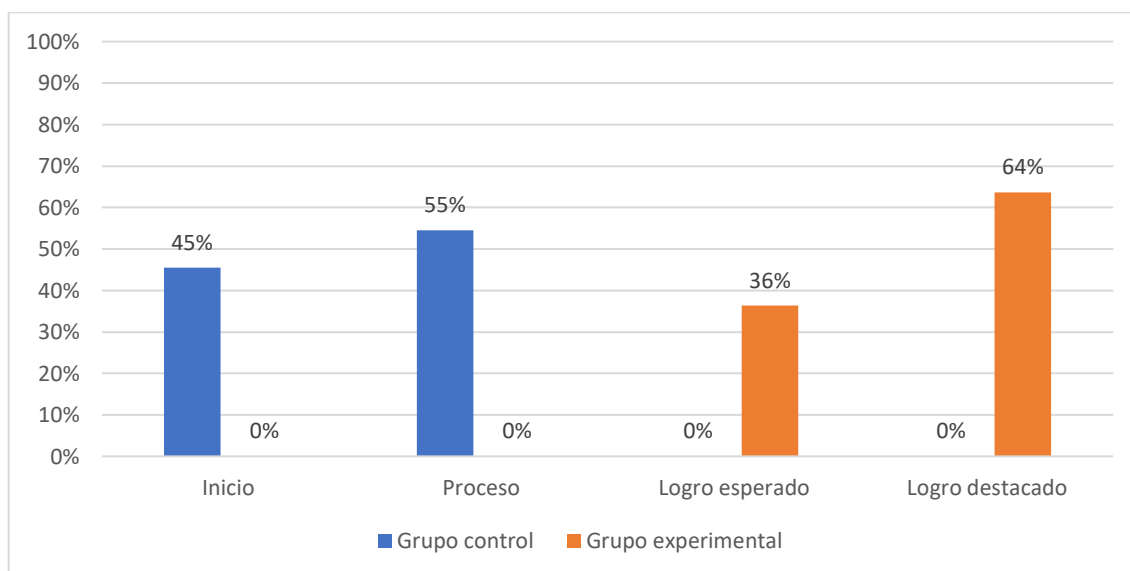
*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de liderazgo personal percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	f(x)	%	f(x)	%
Inicio	10	45.00%	00	0.00%
Proceso	12	55.00%	00	0.00%
Logro esperado	00	0.00%	08	36.00%
Logro destacado	00	0.00%	14	64.00%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>	<b>22</b>	<b>100.00%</b>

*Nota:* Elaboración propia

**Figura 10**

*Distribución porcentual según niveles de desarrollo de liderazgo personal percibido en la muestra total en la aplicación del post test (grupo control y experimental)*



*Nota:* Prueba de Post test aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 30635 – Mazamari”.

Los resultados de la Tabla 12 y Figura 10, un 45% de las niñas (10) del grupo control se encontraban en el nivel de inicio y un 55% (12) en proceso; mientras que en el grupo

experimental un 36% (08) se ubicó en logro esperado y el 64% (14) en logro destacado. Entonces podemos asumir que el grupo experimental obtuvo mejores resultados en el desarrollo de la dimensión en comparación con el grupo control, lo que sugiere un progreso significativo en el desarrollo de esta dimensión gracias al uso de los juegos cooperativos como estrategia.

## 4.2. Prueba de hipótesis

### 4.2.1. Hipótesis General

La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

#### Hipótesis de trabajo estadístico

##### Hipótesis Nula ( $H_0$ )

La aplicación de los juegos cooperativos no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

##### Hipótesis Alternativa ( $H_1$ )

La aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo significativo en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

#### Tabla 13

*Prueba de significancia T-Student – Hipotesis General*

Estadístico	Resultado
Valor t	26.83
Valor p	$4.66 \times 10^{-28}$

#### Interpretación

- **Estadístico t:** Un valor muy elevado sugiere una diferencia significativa entre los promedios de los dos grupos.

- **Valor p:** Un valor extremadamente pequeño (mucho menor que 0.05) indica que la diferencia observada es estadísticamente significativa.

### **Decisión estadística**

Basándonos en estos resultados, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). Esto sugiere que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo significativo en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

#### **4.2.2 Hipótesis específica 1**

La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en el desarrollo de la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

### **Hipótesis de trabajo estadístico**

#### **Hipótesis Nula ( $H_0$ )**

La aplicación de los juegos cooperativos no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

#### **Hipótesis Alternativa ( $H_1$ )**

La aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo significativo en el desarrollo de la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

### **Tabla 14**

*Prueba de significancia T-Student – Hipótesis específica 1*

<b>Estadístico</b>	<b>Resultado</b>
<b>Valor t</b>	23.27
<b>Valor p</b>	$1.28 \times 10^{-25}$

### **Interpretación**

- **Estadístico t:** Un valor muy elevado, lo cual indica una diferencia significativa entre los promedios de los grupos de control y experimental en términos de desarrollo de la empatía.
- **Valor p:** Un valor extremadamente pequeño (mucho menor que 0.05), lo que sugiere que la diferencia observada es estadísticamente significativa.

### **Decisión estadística**

De acuerdo con estos resultados, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). Esto implica que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo significativo en el desarrollo de la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

### **4.2.3 Hipótesis específica 2**

La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera eficaz en el desarrollo de la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

### **Hipótesis de trabajo estadístico**

#### **Hipótesis Nula ( $H_0$ )**

La aplicación de los juegos cooperativos no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

#### **Hipótesis Alternativa ( $H_1$ )**

La aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo significativo en el desarrollo de la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

### **Tabla 15**

*Prueba de significancia T-Student – Hipótesis específica 2*

<b>Estadístico</b>	<b>Resultado</b>
<b>Valor t</b>	26.83
<b>Valor p</b>	$4.66 \times 10^{-28}$

## **Interpretación**

- **Estadístico t:** Un valor extremadamente alto, indicando una diferencia significativa entre los grupos de control y experimental en términos de desarrollo de la comunicación.
- **Valor p:** Un valor extremadamente pequeño (mucho menor que 0.05), lo que confirma que la diferencia observada es estadísticamente significativa.

## **Decisión estadística**

Con estos resultados, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). Esto sugiere que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo significativo en el desarrollo de la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

### **4.2.4 Hipótesis específica 3**

La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera significativa en el desarrollo del trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

## **Hipótesis de trabajo estadístico**

### **Hipótesis Nula ( $H_0$ )**

La aplicación de los juegos cooperativos no tiene un efecto significativo en el desarrollo del trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la I.E. N° 30635 Nuestra Señora de la Mercedes, Mazamari.

### **Hipótesis Alternativa ( $H_1$ )**

La aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto significativo en el desarrollo del trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la I.E. N° 30635 Nuestra Señora de la Mercedes, Mazamari.

**Tabla 16**

*Prueba de significancia T-Student – Hipótesis específica 3*

<b>Estadístico</b>	<b>Resultado</b>
<b>Valor t</b>	13.11
<b>Valor p</b>	1.96 x 10 <sup>-16</sup>

### **Interpretación**

- **Estadístico t:** Un valor considerablemente alto, indicando una diferencia significativa entre los grupos de control y experimental en términos de desarrollo del trabajo en equipo.
- **Valor p:** Un valor extremadamente pequeño (mucho menor que 0.05), lo que confirma que la diferencia observada es estadísticamente significativa.

### **Decisión estadística**

Con estos resultados, rechazamos la hipótesis nula (H0) y aceptamos la hipótesis alternativa (H1). Esto sugiere que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto significativo en el desarrollo del trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

#### **4.2.5 Hipótesis específica 4**

La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en el desarrollo del liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

### **Hipótesis de trabajo estadístico**

#### **Hipótesis Nula (H0)**

La aplicación de los juegos cooperativos no tiene un efecto significativo en el desarrollo del liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

## Hipótesis Alternativa (H<sub>1</sub>)

La aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo significativo en el desarrollo del liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

**Tabla 17**

*Prueba de significancia T-Student – Hipótesis específica 4*

Estadístico	Resultado
Valor t	15.32
Valor p	8.48 x 10 <sup>-19</sup>

## Interpretación

- **Estadístico t:** Un valor bastante elevado, lo que indica una diferencia significativa entre los grupos de control y experimental en términos de desarrollo del liderazgo.
- **Valor p:** Un valor extremadamente pequeño (mucho menor que 0.05), lo que confirma que la diferencia observada es estadísticamente significativa.

## Decisión estadística

Con estos resultados, rechazamos la hipótesis nula (H<sub>0</sub>) y aceptamos la hipótesis alternativa (H<sub>1</sub>). Esto sugiere que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo significativo en el desarrollo del liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

## 4.3. Discusión de resultados

### 4.3.1. Con los objetivos

El objetivo general fue determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari, de acuerdo a los resultados obtenidos en la Tabla 3, se puede apreciar que, el nivel de desarrollo de la inteligencia interpersonal en el grupo control era el siguiente: el 50% de las niñas se encontraba en inicio, el 45% en proceso y un 5% en logro esperado. Esto quiere decir que la mayoría de las niñas que formaban parte de este grupo no mostraban el desarrollo de

la inteligencia interpersonal. De igual se puede apreciar que en el grupo experimental; el 86% de las niñas se encontraba en inicio, el 14% en proceso y ninguna alcanzó el logro esperado o destacado. Esto nos quiere decir que en este grupo de niñas en su totalidad no tenían desarrollado la inteligencia interpersonal. Después de ello aplicamos 25 talleres de juegos cooperativos en el grupo experimental, dónde obtuvimos una respuesta significativa; pues los resultados de la Tabla 8, evidencian que el nivel de desarrollo de la inteligencia interpersonal fue el siguiente; en el nivel de desarrollo de la inteligencia interpersonal en el grupo control, el 45% de las niñas se encontraba en inicio, 50% en proceso y 5% en logro esperado, mientras que en el grupo experimental un 0% se encontraba en inicio, el 5% en proceso, el 36% en logro esperado y el 59% en logro destacado; esto pone en evidencia que al aplicar los juegos cooperativos en las niñas del grupo experimental se obtuvo mejores resultados en el desarrollo de su inteligencia interpersonal. De acuerdo a lo mostrado logramos alcanzar el objetivo general determinando que la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari, pues las niñas del grupo experimental luego de los talleres realizados mostraron un cambio positivo en el desarrollo de la inteligencia personal cuando los estudiantes logran desarrollar de manera adecuada cada una de las dimensiones como la empatía, la comunicación, el trabajo en equipo y el liderazgo personal.

Nuestro objetivo específico 1 fue determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos para desarrollar la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari, de acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 9 (post test) se puede apreciar que el nivel de desarrollo de empatía de las niñas del grupo experimental (B, D y E) fue lo siguiente; el 5% se encontró en proceso, el 36% alcanzó el logro esperado y el 59% se ubicó en logro destacado; por otro lado, en el grupo control (A, C y F); el 36% de las niñas se encontraba en el nivel de inicio, el 59% en proceso, y solo el 5% alcanzó el logro esperado. Comparando estos resultados con el pre test de la tabla 4, llegamos a determinar que, el grupo experimental al cual aplicamos la estrategia de los juegos cooperativos obtuvo mejoras significativas en la empatía; mientras que las niñas del grupo control donde no se aplicó esta estrategia mostraron resultados similares en ambas pruebas.

Nuestro objetivo específico 2 fue determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos para desarrollar la comunicación en las niñas del quinto grado de la

Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari, de acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 10 (post test) se puede apreciar que el nivel de desarrollo de comunicación de las niñas del grupo experimental (B, D y E) fue el siguiente: el 5% se encontró en el nivel de proceso, el 45% en logro esperado y el 50% alcanzó el logro destacado; por otro lado, en el grupo control (A, C y F); el 91% se encontró en el nivel de inicio y el 9% en proceso. Comparando estos resultados con el pre test de la tabla 5, llegamos a determinar que, el grupo experimental al cual aplicamos la estrategia de los juegos cooperativos obtuvo mejoras significativas en la comunicación; mientras que las niñas del grupo control donde no se aplicó esta estrategia mostraron resultados parecidos en ambas pruebas.

Nuestro objetivo específico 3 fue determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos para desarrollar el trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari, de acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 11 (post test) se puede apreciar que el nivel de desarrollo del trabajo en equipo de las niñas del grupo experimental (B, D y E) fue el siguiente: el 41% alcanzó el logro esperado y el 59% el logro destacado; por otro lado, en el grupo control (A, C y F); el 82% se encontraba en proceso y solo el 18% de las niñas alcanzó el logro esperado. Comparando estos resultados con el pre test de la tabla 6, llegamos a determinar que, el grupo experimental al cual aplicamos la estrategia de los juegos cooperativos obtuvo mejoras positivas en el trabajo en equipo; mientras que las niñas del grupo control donde no se aplicó esta estrategia mostraron poca variación en los resultados de ambas pruebas.

Nuestro objetivo específico 4 fue determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos para desarrollar el liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari, de acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 12 (post test) se puede apreciar que el nivel de desarrollo del liderazgo de las niñas del grupo experimental (B, D y E) fue el siguiente: el 36% alcanzó el logro esperado, y el 64% el logro destacado; por otro lado, en el grupo control (A, C y F); el 45% se encontraba en el nivel de inicio y el 55% en el nivel de proceso. Comparando estos resultados con el pre test de la tabla 7, llegamos a determinar que, las niñas del grupo experimental al cual aplicamos la estrategia de los juegos cooperativos obtuvieron mejoras significativas en el trabajo en equipo; mientras que las niñas del grupo control donde no se aplicó esta estrategia mostraron una similitud en los resultados de ambas pruebas.

De esta manera, llegamos a cumplir con nuestros objetivos; porque logramos determinar que la aplicación de los juegos cooperativos si influye en la Inteligencia Interpersonal, en sus 4 dimensiones; empatía, comunicación, trabajo en equipo y liderazgo personal.

#### **4.3.2 Con las hipótesis.**

En relación a la hipótesis general sobre si la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en el desarrollo la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari, se comprobó a partir de la prueba de significancia t-Student, para lo cual se utilizó los resultados obtenidos en la prueba de entrada (pre test) y en la prueba de salida (post test) de ambos grupos, dónde el valor  $p = 4.66 \times 10^{-28} < 0.05$ ; entonces, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la alterna ( $H_1$ ), con esto se concluye que; la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

En relación a la hipótesis específica 1 sobre si la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en el desarrollo de la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari, se comprobó a partir de la prueba de significancia t-Student, para lo cual se utilizó los resultados obtenidos en la prueba de entrada (pre test) y en la prueba de salida (post test) de ambos grupos, dónde el valor  $p = 1.28 \times 10^{-25} < 0.05$ ; de acuerdo con estos resultados, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). Concluyendo así, que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo en la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

En relación a la hipótesis específica 2 sobre si la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera eficaz en el desarrollo de la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari. Se comprobó a partir de la prueba de significancia t-Student, para lo cual se utilizó los resultados obtenidos en la prueba de entrada (pre test) y en la prueba de salida (post test) de ambos grupos, dónde el valor  $p = 4.66 \times 10^{-28} < 0.05$ ; de acuerdo a estos resultados, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). Esto nos indica que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto eficaz en la

comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

En relación a la hipótesis específica 3 sobre si la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera significativa en el desarrollo del trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari. Se comprobó a partir de la prueba de significancia t-Student, para lo cual se utilizó los resultados obtenidos en la prueba de entrada (pre test) y en la prueba de salida (post test) de ambos grupos, donde el valor  $p = 1.96 \times 10^{-16} < 0.05$ ; teniendo en cuenta estos datos, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). De esta manera logramos demostrar que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto significativo en el trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

En relación a la hipótesis específica 4 sobre si la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en el desarrollo del liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari. Se comprobó a partir de la prueba de significancia t-Student, para lo cual se utilizó los resultados obtenidos en la prueba de entrada (pre test) y en la prueba de salida (post test) de ambos grupos, donde el valor  $p = 8.48 \times 10^{-19} < 0.05$ ; Con estos resultados, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). De esta manera determinamos que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo en el liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.

#### **4.3.3 Con los antecedentes del estudio**

Según los resultados obtenidos a partir de la prueba de hipótesis donde se obtuvo el valor  $p = 4.66 \times 10^{-28} < 0.05$ ; por lo cual, aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ) y rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ), lo que contribuye a lo presentado por Castro y Valera (2024) quienes en su investigación sobre talleres de juegos cooperativos y la mejora de la convivencia escolar, concluyen que la aplicación de talleres planificados influyen significativamente en los resultados buscados validados en las pruebas de pre y post test, llegando a una comparativa positiva valorada a partir de los resultados similares y el contexto de aplicación. Este antecedente de investigación respalda nuestros resultados obtenidos en la investigación debido a que logramos que las niñas del grupo experimental desarrollen su inteligencia interpersonal usando como estrategia los juegos cooperativos.

Por otro lado, Moyán (2019) en su investigación sobre los juegos cooperativos y la mejora de las relaciones interpersonales, concluye que la aplicación de los juegos cooperativos ayuda en la mejora de las relaciones interpersonales, estructurado en las dimensiones utilizadas en la presente investigación como son la empatía, comunicación, trabajo en equipo, liderazgo y solución de conflictos. Es así que bajo el contexto similar y los instrumentos de recojo de datos adecuados, el análisis estadístico nos permite valorar la similitud del experimento, lo que conlleva a poder generalizar los resultados obtenidos en ambos estudios.

Por otro lado, Meza (2022) en su investigación sobre la aplicación de un programa de estrategias pedagógicas lúdicas y la mejora de las habilidades sociales, llega a la conclusión que la propuesta pedagógica tiene influencia positiva y significativa en el fortalecimiento de las habilidades de interacción social en los estudiantes seleccionados, esto se contrasta a partir de los resultados obtenidos en la prueba T de Student con un p-valor inferior al 5%. En base a estos resultados pudimos contrastar la tendencia positiva obtenida en la aplicación de estrategias propuestas y la similitud con los resultados obtenidos en la presente investigación, ya que al conseguir un valor t de 26.83, permite consolidar la mejora sustancial en la variable habilidades sociales.

En ese sentido los resultados obtenidos en la investigación de Ruiz (2020) sobre la aplicación de los juegos cooperativos y la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad, se observó la diferencia significativa entre las medias obtenidas en los grupos control y experimental, orientándose a la obtención de una tendencia superior, lo que permite comprender la similitud de datos con la presente investigación, que permite validar la significancia de la propuesta pedagógica implementada y validada de acuerdo al contexto de aplicación.

Son estos resultados que nos ayudan a comprender que la aplicación de actividades lúdicas programadas en los estudiantes, permite la interdependencia de resultados en la variable dependiente de estudio, siendo de significancia la intervención del investigador y la ruta de trabajo desarrollada, sin dejar de lado el contexto en el cual se desarrolla la práctica pedagógica y ello se contrasta a partir de los resultados y conclusiones encontradas en los diversos trabajos presentados en el marco teórico.

## CONCLUSIONES

En conclusión, se determinó que la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en la inteligencia interpersonal en las niñas del 5to grado de la I.E. N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” de Mazamari. El grupo experimental (B, D y E) mostró una mejora satisfactoria, pues de las 22 niñas; el 5% se encontró en proceso, el 36% alcanzó el logro esperado, el 59% el logro destacado; por otro lado, el grupo control (A, C y F) donde no se usó esta estrategia, tuvo los siguientes resultados; el 45% se encontró en inicio, el 50% en proceso y solo el 5% alcanzó el logro esperado. Con estos resultados se evidencia que, la aplicación de los juegos cooperativos tiene una influencia positiva en el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

También, se determinó que la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari. El grupo experimental (B, D y E) mostró una mejora satisfactoria, pues de las 22 niñas; el 5% se encontraba en proceso, el 36% alcanzó el logro esperado, y el 59% el logro destacado; por el contrario, en el grupo control (A, C y F) el 36% de las niñas se encontraba en el nivel de inicio, el 59% en proceso, y solo el 5% alcanzó el logro esperado. Con esto se evidencia, la influencia positiva de la aplicación de los juegos cooperativos en el desarrollo de la empatía.

Así mismo, se logró determinar que la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera eficaz en la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari. El grupo experimental (B, D y E) mostró una mejora significativa, pues de las 22 niñas; el 5% se encontraba en proceso, el 45% alcanzó el logro esperado, y el 50% el logro destacado; por otro lado, en el grupo control (A, C y F) el 91% de las niñas se encontraba en el nivel de inicio, el 9% en proceso, y ninguna alcanzó el logro esperado y destacado. Con esto se evidencia, la influencia eficaz de la aplicación de los juegos cooperativos en el desarrollo de la Comunicación.

De igual manera, se determinó que la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera significativa en el trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari. El grupo experimental (B, D y E) mostró una mejora significativa, pues de las 22 niñas; el 41% alcanzó el logro esperado, y el 59% el logro destacado; por otro lado, en el grupo control (A, C y F) el 82% de las niñas estaba en proceso, el 18% en logro esperado, y ninguna alcanzó el logro destacado. Con esto se

evidencia, la influencia significativa de la aplicación de los juegos cooperativos en el desarrollo del trabajo en equipo.

Finalmente, se logró determinar que la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en el liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari. El grupo experimental (B, D y E) mostró una mejora positiva, pues de las 22 niñas; el 36% alcanzó el logro esperado y el 64% el logro destacado; por otro lado, en el grupo control (A, C y F) el 45% se encontraba en el nivel de inicio y el 55% de las niñas en proceso, y ninguna alcanzó el logro esperado y destacado. Con esto se evidencia, la influencia positiva de la aplicación de los juegos cooperativos en el desarrollo del liderazgo personal.

## RECOMENDACIONES

- Favorablemente, se recomienda al director de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” – Mazamari, incluir la estrategia de los juegos cooperativos en el PAT u otros documentos de gestión en beneficio de los estudiantes de la institución mencionada para ayudar a desarrollar la inteligencia interpersonal de sus estudiantes trabajando la empatía, comunicación, trabajo en equipo y el liderazgo personal.
- Se recomienda a los docentes de aula y docentes de educación física que incluyan la estrategia de los juegos cooperativos en su planificación de sesiones para ayudar a desarrollar la inteligencia interpersonal de sus estudiantes trabajando la empatía, comunicación, trabajo en equipo y el liderazgo personal.
- Se recomienda a los padres de familia promover en el hogar un tiempo pertinente para realizar actividades o juegos cooperativos con la familia, para que así puedan desarrollar la inteligencia interpersonal favoreciendo la empatía, comunicación, trabajo en equipo y el liderazgo personal.
- Se recomienda a la UGEL Satipo programar actividades en las instituciones educativas con la ayuda de especialistas para trabajar la inteligencia interpersonal en todos los estudiantes del nivel primario empleando la estrategia de los juegos cooperativos.
- Se recomienda a la Municipalidad de Mazamari realizar festivales sociales promoviendo la aplicación de los juegos cooperativos para que puedan desarrollar la inteligencia interpersonal como la empatía, comunicación, trabajo en equipo y el liderazgo personal; y así promover un clima laboral favorable.

## REFERENCIAS

- Ale, N. y Romero, M. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas del primer grado de primaria de la I.E. N° 40205 Manuel Benito Linares Arenas del distrito de Socabaya Arequipa – 2019*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional.  
[http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13081/SErolome\\_alzamac.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13081/SErolome_alzamac.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Araujo, A. (2020). *Los Juegos Cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa 32916 “Esteban Flores Llanos” De Jesús Alberto Paez, Rupa Rupa, Leoncio Prado-2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional.  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21410/JUEGOS\\_COOPERATIVOS\\_RELACIONES\\_INTERPERSONALES\\_ARAUJO\\_SALDANA\\_ARACELY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21410/JUEGOS_COOPERATIVOS_RELACIONES_INTERPERSONALES_ARAUJO_SALDANA_ARACELY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. Episteme, C.A.
- Avalos, K. y Velásquez, M. (2022). *Habilidades sociales y la inteligencia interpersonal en las estudiantes de 4 años en una institución educativa particular Trujillo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109834/Avalos\\_AKY-Velasquez\\_HMY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109834/Avalos_AKY-Velasquez_HMY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Barahona, L., Rosillo, L., Ayala, L. y Barcos, I. (2023). Apuntes al método científico en el siglo XXI desde una perspectiva jurídica. *Bibliotecas. Anales de Investigacion*;19(1), 1-7
- Cardozo, I. (2023). *Inteligencia interpersonal y empatía en niños de la Institución Educativa San Francisco de Asís, Iquitos 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de la Amazonía Peruana]. Repositorio Institucional.  
[https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12737/9156/Ingrid\\_Tesis\\_Titulo\\_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12737/9156/Ingrid_Tesis_Titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Castelló, A., y Cano, M. (2011). Inteligencia interpersonal: conceptos clave. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado.*, 14(3),23-35.  
<https://www.redalyc.org/pdf/2170/217022109002.pdf>
- Castillo, F., Mancilla, H., Quezada, F. y Vivallo, G. (2014). El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje. *Revista De Educación Física.*, 3(1), 1–15. Obtenido de *VIREF Revista De Educación Física.*  
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/18921>
- Castro, R. y Valera, R. (2024). *Taller de juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de cuatro años-Trujillo, 2023.* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio Institucional.  
[https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/26951/REP\\_ROSANI.CASTRO\\_ROXANA.VALERA\\_TALLER.DE.JUEGOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/26951/REP_ROSANI.CASTRO_ROXANA.VALERA_TALLER.DE.JUEGOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Castro, G. y Pozú, J. (2015). *La Teoría Sociocultural y su Implicancia en la Planificación Didáctica.* Universidad Peruana Cayetano Heredia  
<https://faedu.cayetano.edu.pe/noticias/785-la-teoria-sociocultural-y-su-implicancia-en-la-planificacion-didactica.html#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20sociocultural%20de%20Vigotsky%20afirma%20que%20el%20desarrollo%20del,desarrollo%20como%20individuo%20y%20apre>
- Collazos, M., Estrella, J. y Salazar, M. (2021). *Aplicación de juegos Cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales en el tercer grado de la Institución Educativa Hermilo Valdizan De Huánuco-2018.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Hermilo Valdizan]. Repositorio Institucional.  
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6210>
- Cubillos, L. (2020). *Los juegos cooperativos: Una estrategia lúdica que favorece el trabajo en equipo en clase de educación física.* [Tesis de especialidad, Fundación Universitaria Los Libertadores]  
[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3311/Cubillos\\_Luis\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3311/Cubillos_Luis_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- DuocUC Bibliotecas (2024). *Investigación Aplicada, Innovación y Transferencia*.  
<https://bibliotecas.duoc.cl/investigacion-aplicada/definicion-proposito-investigacion-aplicada>
- Escudero, E. (2020). *Aprendizaje colaborativo y la inteligencia interpersonal en estudiantes de tercer grado de la I.E.P Jorge Basadre, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].  
 Repositorio Institucional.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56623/Escudero\\_MEV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56623/Escudero_MEV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- España, D. y Pantoja, M. (2024) *Fortalecimiento de la inteligencia interpersonal para el mejoramiento de la convivencia en el aula*. [Tesis de licenciatura, Universidad Mariana de Ecuador].  
 Repositorio Institucional.  
<https://repositorio.umariana.edu.co/bitstream/handle/20.500.14112/28353/Trabajo%20de%20grado%20pdf.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Espíritu, Y. (2022). *Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N° 2127, distrito de Pichanaki-provincia de Chanchamayo, Junin-2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].  
 Repositorio Institucional ULADECH.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28856>
- Fernández, C. (2021). *El clima escolar y la inteligencia interpersonal en estudiantes de sexto de primaria de una Institución Educativa en El Porvenir, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].  
 Repositorio Institucional.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72904/Fernandez\\_GCY-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72904/Fernandez_GCY-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Educación y Sociedad: *Innovaciones en el siglo XXI*.  
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=A%20trav%C3%A9s%20del%20juego%20los,adquieren%20conocimientos%2C%20se%20relacionan%20con>
- Guataquí, T. y Rúgeles, A. (2021). *El juego cooperativo como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en estudiantes de primaria del Colegio La Palestina* [Tesis de Licenciatura, Corporación Universitaria Minuto de Dios].  
 Repositorio institucional UNIMINUTO.

[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13264/1/T.EDI\\_GuataquiTania%2cRugelesAngiee\\_2021](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13264/1/T.EDI_GuataquiTania%2cRugelesAngiee_2021)

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ª ed. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A.

Imbachi, K., Pérez, L. y Velasco, K. (2019). *El juego cooperativo y su contribución al desarrollo de la habilidad de resolución de conflictos en los niños y niñas de 8 y 9 años de la institución educativa Francisco Jose de Caldas sede Junín [Tesis de Psicología, Universitaria de Popayán]* <http://unividadafup.edu.co/repositorio/files/original/1e417487ea6d093aa8d7e1456ba6c008.pdf>

Inga, E. (2019). *Relaciones interpersonales como estrategia didáctica y clima institucional en los estudiantes de la Institución educativa integrada Pachacutec de la provincia de Satipo, 2019* [Tesis de maestría, Universidad Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/14449>

Inoñan, Y. (2021). *Programa juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de una institución educativa de Chiclayo* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio institucional. [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3258/1/TL\\_Ino%c3%b1anBallenaYessica.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3258/1/TL_Ino%c3%b1anBallenaYessica.pdf)

La República (6 de abril de 2020). Perú se ubicaría en tercer lugar de Latinoamérica en violencia escolar, *La República.pe*. <https://larepublica.pe/sociedad/2020/02/12/peru-se-ubica-en-tercer-lugar-de-latinoamerica-en-violencia-escolar-bullying-acoso-sexual/>

Macías, M. (2002). Las Múltiples Inteligencias. *Psicología desde el Caribe*, (10),27-38. <https://www.redalyc.org/pdf/213/21301003.pdf>

Mendoza, M. (2020). *La inteligencia interpersonal en los niños del nivel inicial*. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63804/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20MENDOZA%20GARAY.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

- Meneces, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 113 - 124.
- Meza, A. (2022). *Programa de estrategias pedagógicas lúdicas en las habilidades sociales de estudiantes de primaria Junín, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/83318>
- Ministerio de Educación del Perú (2019). *Números de casos reportados en el Síseve a Nivel Nacional*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6545>
- Moyán, S. (2019). *Juegos cooperativos como estrategia didáctica para mejorar las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa "San Juan Bosco", San Ignacio*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40984/Moy%c3%a1n\\_CHSL.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40984/Moy%c3%a1n_CHSL.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Nauca, R. (2020). *La inteligencia interpersonal y la convivencia armoniosa en estudiantes de secundaria de la I.E. 109, Lima*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48039/Nauca\\_GRA-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48039/Nauca_GRA-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)
- Peña, Y. (2021). *Nivel del desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de un Ceba en Jauja – Junín*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional UNH. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c72c445f-a094-4d1f-b49f-2b9674c7e374/content>
- Quispe, R. (2012). *Metodología de la investigación Pedagógica*. 1a ed. Copygraph.
- Ríos, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la educación infantil*. [Tesis de titulación, Universidad Internacional de la Rioja]. Repositorio institucional. [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DE\\_L\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DE_L_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Riveros, D. (2019). *Inteligencia interpersonal: Propuesta didáctica para fortalecer la convivencia escolar de los estudiantes del colegio "San Francisco de Asis" IED de*

- Bogotá. [Tesis de maestría, Universidad Militar Nueva Granada]. Repositorio institucional.  
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/32141/RiverosSantaDianaMarcela2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Róson de Francisco, L. (2019). *El juego cooperativo para la mejora de las relaciones sociales [Trabajo de grado]* <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39639/TFG-G3963.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- RPP. (10 de Mayo de 2022). Junín: Violencia escolar creció en un 30% tras retorno a clases presenciales, *RPP.pe*. <https://rpp.pe/peru/junin/junin-violencia-escolar-crecio-en-un-30-tras-retorno-a-clases-presenciales-noticia-1404451?ref=rpp>
- Ruiz, L. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa "Horizonte JIRE"-Satipo, 2019.* [Tesis de maestría, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional.  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18310/APRENDIZAJE\\_COMPETENCIA\\_JUEGOS\\_COOPERATIVOS\\_RUIZ\\_RIOS\\_LEONARDO\\_YEFERSON.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18310/APRENDIZAJE_COMPETENCIA_JUEGOS_COOPERATIVOS_RUIZ_RIOS_LEONARDO_YEFERSON.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Saltos, A. (26 de octubre de 2020). *Influencia de la Inteligencia Intrapersonal en el desempeño escolar, área Ciencias Sociales. Guía didáctica de Inteligencia Intrapersonal que ayude a mejorar el rendimiento académico.*  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/50420/1/SALTOS%20JARAMILLO%20ANGEL.pdf>
- Silberman, M. y Hansburg, F. (2001). Inteligencia interpersonal: Una nueva manera de relacionarnos con los demás. *PAIDÓS*.  
<https://es.scribd.com/document/424624565/Inteligencia-Interpersonal-Mel-Silberman>
- Suárez, J., Maíz, F. y Meza, M. (2010). Inteligencias múltiples: una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje. *Investigación y Postgrado*, 25(1), 81-94. <https://www.redalyc.org/pdf/658/65822264005.pdf>
- Supo, J. (2023). *Niveles de investigación*. <https://bioestadistico.com/niveles-de-investigacion>

- Tobar, Y. (2019). Inteligencia interpersonal en la multiculturalidad del subnivel básico. Guía de actividades para la diversidad. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/42490/1/BFILO-PD-LP1-17-453.pdf>
- Torpoco, E. (2017). *Juegos Cooperativos para promover actitud de solidaridad en Educación Inicial* [Tesis de bachiller, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio institucional UNH. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/edc8cc9e-1f84-4a66-8faa-448dd550c1a5/content>
- Torrente, D., Pastor, A., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M., y Aranda, G. (2007). Los juegos cooperativos: Hacia nuevas perspectivas de intervención. *Efdeportes.com*.
- Trejos, M., Peralta, M. e Ibarra, A. (2014). Investigación: Efecto de la inteligencia interpersonal sobre las habilidades de emprendimiento. *Revista Educación Virtual*. <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/1024>
- Fondo de las Naciones para la infancia. (5 de septiembre de 2018). *La mitad de los adolescentes del mundo sufre de violencia en la escuela*. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/la-mitad-de-los-adolescentes-del-mundo-sufre-violencia-en-la-escuela>
- Valencia, E. (febrero de 2020). *Las inteligencias intrapersonal e interpersonal en el abordaje de las conductas disruptivas en estudiantes de la educación general básica media de la unidad educativa fiscomisional de 10 de agosto, San Lorenzo, Esmeraldas*. <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2388/1/VALENCIA%20COROZO%20ELIZABETH.pdf>
- Vargas Cordero, Z. R. (2009). *La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica*. *Revista Educación*, 155-165. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Vásquez, L. y Cabrera, V. (2022). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *UNIMAR*, 54-75. <https://revistas.umariana.edu.co/index.php/unimar/article/view/2744/3022>

## ANEXOS

### Anexo 01. Instrumento de recolección de datos

#### ESCALA DE VALORACIÓN DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL

A continuación, encontrará criterios e indicadores relacionados con la inteligencia interpersonal.

Lea cuidadosamente cada uno de ellos y evalúe según corresponda.

I. Datos Generales:

Apellidos y nombres: .....

Grado y sección: ..... Fecha: .....

II. Criterios de evaluación:

Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración			
		Inicio (1)	Proceso (2)	Logro esperado (3)	Logro destacado (4)
Empatía	Se pone en el lugar de sus compañeras cuando expresan sus emociones.				
	Demuestra interés por el bienestar de sus compañeras.				
	Ofrece su ayuda a sus compañeras sin que se la pidan.				
	Anima a sus compañeras cuando lo considera necesario.				
Comunicación	Sabe comunicar sus ideas y pensamientos a sus compañeras de manera adecuada.				
	Consensua acuerdos de aula para un eficiente intercambio verbal: esperar el turno, escuchar al otro atentamente.				
Trabajo en equipo.	Demuestra entusiasmo cuando se le plantean retos.				
	Asume con iniciativa la coordinación del trabajo a realizar.				
Liderazgo personal.	Promueve acciones para activar la calidad del trabajo en equipo.				
	Promueve el trabajo cooperativo dentro del equipo.				

## Anexo 02. Formato de validación de expertos

### FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

#### I. DATOS GENERALES.

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: .....
- 1.2 Grado académico del experto: .....
- 1.3 Apellidos y nombres de las investigadoras: .....
- 1.4 Título de la investigación: .....
- 1.5 Nombre del instrumento: .....
- 1.6 Autoras del instrumento: .....

**Indicaciones:** Señor(a) especialista se le pide su colaboración para que luego de un análisis de los ítems de este instrumento, marque con un aspa el casillero que crea adecuado de acuerdo al criterio y experiencia profesional.

#### Escala de calificación

1 = Deficiente	2 = Regular	3 = Bueno	4 = Excelente
----------------	-------------	-----------	---------------

#### II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nº	Indicadores de la evaluación	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
1	Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.				
2	Objetividad	Permite recabar datos o preguntas observables.				
3	Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos.				
4	Organización	Existe una organización lógica.				
5	Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				
6	Intencionalidad	Adecuado para alcanzar los objetivos del estudio.				
7	Consistencia	Se basa en aspecto teórico o científico.				
8	Coherencia	Existe coherencia con las variables, dimensiones e indicadores.				
9	Metodología	Responde al método, tipo, diseño y enfoque del estudio.				
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.				
<b>SUB TOTALES</b>						
<b>TOTAL</b>						

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

.....

OBSERVACIONES Y O SUGERENCIAS DEL EXPERTO.

.....  
.....

Mazamari, ..... de ..... de.....

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL EXPERTO

### Anexo 03. Matriz de consistencia

**TÍTULO:** JUEGOS COOPERATIVOS E INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30635 – MAZAMARI.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES, DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general		
¿De qué manera influye la aplicación de los juegos cooperativos en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari?	Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari	La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en la inteligencia interpersonal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.	<p><b>a) Variable independiente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos cooperativos</li> </ul> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Juego de presentación.</li> <li>Juego para conocerse.</li> <li>Juego de autoestima.</li> <li>Juego de confianza.</li> <li>Juegos de comunicación.</li> <li>Juego de resolución de conflicto.</li> <li>Juego de contacto</li> </ul>	<p><b>a) Nivel, tipo y diseño de investigación</b></p> <p>Aplicativo, aplicada, cuasi experimental con grupo de control y grupo experimental.</p> $\begin{array}{ccc} \text{GE: } 0_1 & X & 0_2 \\ \hline \text{GC: } 0_3 & & 0_4 \end{array}$ <p>Dónde:  <b>GE:</b> Grupo experimental.  <b>GC:</b> Grupo control.  <b>01 y 03:</b> Mediciones del pre test.  <b>02 y 04:</b> Mediciones del post test.  <b>X:</b> Manipulación o desarrollo de la variable independiente.</p>
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
¿De qué manera influye la aplicación de los juegos cooperativos en la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari?	Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari	La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en la empatía en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.	<p><b>b) Variable dependiente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Inteligencia interpersonal</li> </ul> <p><b>Dimensiones</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Empatía. <ul style="list-style-type: none"> <li>Se pone en el lugar de sus compañeras cuando expresan sus emociones.</li> </ul> </li> </ol>	<p><b>b) Población y muestra</b></p>

<p>¿De qué manera influye la aplicación de los juegos cooperativos en la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari?</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.</p>	<p>La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera eficaz en la comunicación en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Demuestra interés por el bienestar de sus compañeras.</li> <li>○ Ofrece su ayuda a sus compañeras sin que se la pidan.</li> <li>○ Anima a sus compañeras cuando lo considera necesario.</li> </ul>	<p><b>Población de estudio:</b> 1009 estudiantes de toda la I. E. N° 30635.</p> <p><b>Población accesible:</b> 173 estudiantes de quinto grado.</p> <p><b>Muestra:</b> 44 estudiantes.</p> <p><b>Grupo experimental:</b> 22</p> <p><b>Grupo control:</b> 22</p>
<p>¿De qué manera influye la aplicación de los juegos cooperativos en el trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari?</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en el trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.</p>	<p>La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera significativa en el trabajo en equipo en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.</p>	<p>2. Comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sabe comunicar sus ideas y pensamientos a sus compañeras de manera adecuada.</li> <li>○ Consensua acuerdos de aula para un eficiente intercambio verbal: esperar el turno, escuchar al otro atentamente.</li> </ul> <p>3. Trabajo en equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Demuestra entusiasmo cuando se le plantean retos.</li> <li>○ Asume con iniciativa la coordinación del trabajo a realizar.</li> </ul>	<p><b>c) Técnicas e instrumento de recolección de datos</b></p> <p><b>Técnica:</b> Observación estructurada.</p> <p><b>Instrumento:</b> Escala de valoración. Pre test y Post test.</p>
<p>¿De qué manera influye la aplicación de los juegos cooperativos en el liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari?</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos en el liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.</p>	<p>La aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en el liderazgo personal en las niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”, Mazamari.</p>	<p>4. Liderazgo personal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Promueve acciones para activar la calidad del trabajo en equipo.</li> <li>○ Promueve el trabajo cooperativo dentro del equipo.</li> </ul>	

---

Anexo 04. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESCALA DE VALORACIÓN
<b>V1</b> <b>Juegos Cooperativos</b>	Los juegos cooperativos, son aquellos juegos que nos ayudan a socializarnos mientras nos divertimos jugando en equipo, es decir, todos los integrantes contribuyen en el logro de un objetivo propuesto manteniendo un clima favorable.	Juego de presentación. Juego para conocerse. Juego de autoestima. Juego de confianza. Juego de comunicación. Juego de resolución de conflictos. Juego de contacto.	No aplica	No aplica	No aplica
<b>V2</b> <b>Inteligencia Interpersonal</b>	La inteligencia interpersonal es la manera en cómo nos relacionamos o socializamos con las personas de nuestro entorno, teniendo en cuenta como objetivo principal el de conocer sus emociones y sentimientos de la otra persona con la cual se está comunicando y mediante ello practicar la empatía como también el de desarrollar las habilidades en función al liderazgo mediante el trabajo en equipo.	Empatía Comunicación Trabajo en equipo Liderazgo personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pone en el lugar de sus compañeras cuando expresan sus emociones.</li> <li>• Demuestra interés por el bienestar de sus compañeras.</li> <li>• Ofrece su ayuda a sus compañeras sin que se la pidan.</li> <li>• Anima a sus compañeras cuando lo considera necesario.</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabe comunicar sus ideas y pensamientos a sus compañeras de manera adecuada.</li> <li>• Consensua acuerdos de aula para un eficiente intercambio verbal: esperar el turno, escuchar al otro atentamente.</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra entusiasmo cuando se le plantean retos.</li> <li>• Asume con iniciativa la coordinación del trabajo a realizar.</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve acciones para mejorar la calidad del trabajo en equipo.</li> <li>• Promueve el trabajo cooperativo dentro del equipo.</li> </ul>	Guía de observación	Inicio Proceso Logro esperado Logro destacado

## Anexo 05. Resolución de Escuela Profesional



UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL  
JUAN SANTOS ATAHUALPA



Licenciada con Resolución del Consejo Directivo N° 033-2018-SUNEDU/CD  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION NTERCULTURAL BILINGÜE: NIVEL INICIAL Y NIVEL PRIMARIA  
"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

# Resolución de Escuela Profesional

## N° 02-2023-EPEIB-FE/UNISCJSA

Mazamari, 03 de octubre de 2023

### VISTO:

El INFORME N° 002-2023-UIFED/UNISCJSA, de fecha 19 de setiembre del presente año, emitido por el Dr. Marino Ninalaya Casallo - Responsable de la Unidad de Investigación, FUT con RTDM N° 97, de fecha 08 de setiembre del presente año, emitido por la Srta. Ruth Delia Mendoza Azorsa y Srta. Yudith Esther Pare Campos, y;

### CONSIDERANDO:

Que, la Constitución Política del Estado en su artículo 18° prescribe que, cada universidad es autónoma en su régimen normativo, de gobierno, académico, administrativo y económico; y el artículo 8° de la Ley Universitaria N° 30220, establece que, la referida autonomía inherente a las universidades, se ejerce de conformidad con la Constitución y las Leyes de la República e implica la organización de su sistema académico, económico y administrativo;

Que, el artículo 3° de la Ley Universitaria N° 30220, define a la universidad como una comunidad académica orientada a la investigación y a la docencia, que brinda una formación humanista, científica y tecnológica con una clara conciencia de nuestro país como realidad multicultural. Adopta el concepto de educación como derecho fundamental y servicio público esencial. Está integrada por docentes, estudiantes y graduados;

Que, mediante Ley N° 29616 modificada por Ley N° 29840, se crea la Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa, como persona jurídica de derecho público interno, con pliego presupuestal propio; con sedes académicas en las ciudades de Pichanaki, localidad en la que se creará su primera carrera profesional, La Merced y Satipo. sede administrativa y el rectorado de la universidad funcionarán en la ciudad de La Merced;

Que, el artículo 29° de la Ley Universitaria N° 30220, establece que, aprobada la ley de creación de una universidad pública, el Ministerio de Educación (MINEDU), constituye una Comisión Organizadora integrada por tres (3) académicos de reconocido prestigio, que cumplan los mismos requisitos para ser Rector; precisando que dicha Comisión tiene a su cargo, entre otras, la conducción y dirección de la universidad hasta que se constituyan sus órganos de gobierno que, de acuerdo a Ley, le correspondan;

Que, el artículo 18° del Estatuto de la Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa, aprobado mediante Resolución de Comisión Organizadora N° 286-2022-CO/UNISCJSA, concordante con el artículo 32° de la Ley Universitaria N° 30220, establece su régimen académico por facultades. Las Facultades son las unidades de formación académica, profesional y de gestión. Están integradas por docentes y estudiantes;

Que, de conformidad a la Resolución de Comisión Organizadora N° 081-2022-CO/UNISCJSA, resuelve en su Artículo Segundo: Designa a la Docente Ordinaria, Mg. Narda Guerrero Meza, como Responsable de la Escuela Profesional de Educación Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria de la Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa, cargo que asume con eficacia anticipada al 14 de marzo de 2022, hasta que la Autoridad Universitaria lo determine, hasta que la Autoridad Universitaria lo determine, esto en cumplimiento a la Norma Técnica "Disposiciones para la constitución y funcionamiento de las Comisiones Organizadoras de las Universidades Públicas en proceso de Constitución", que fue aprobado mediante la resolución Viceministerial N° 244-2021-MINEDU.

Que, de conformidad con lo establecido en el Reglamento de grados y títulos de la Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa, aprobado con Resolución de Comisión Organizadora N° 272-2023-CO/UNISCJSA en la cual en su artículo 52°, se señala:

El responsable de la Unidad de Investigación de la Facultad, solicita al responsable de la Escuela Profesional la emisión de la Resolución de aprobación del Proyecto de Tesis. El Responsable de la Escuela Profesional emite la resolución

C. C. FE  
C. C. UI  
C. C. OCI  
C. C. OTI  
NGM/REPEIB  
Archivo



UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL  
JUAN SANTOS ATAHUALPA



Licenciada con Resolución del Consejo Directivo N° 033-2018-SUNEDU/CD

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INTERCULTURAL BILINGÜE: NIVEL INICIAL Y NIVEL PRIMARIA

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

para todos los involucrados: tres para la Unidad de Investigación de la Facultad, uno por cada autor, uno al asesor y los revisores. El Responsable de la Escuela profesional deriva las resoluciones al responsable de la Unidad de Investigación de Facultad, para la distribución respectiva.

Que, el Docente asesor la Dra. Lupe Marilu Huanca Rojas mediante Informe N° 014-2023-LMHR/UNISCJSA, de fecha 20.06.2023, aprueba el proyecto de tesis titulado: "INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA ACTIVAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30635 – MAZAMARI", para que se continúe con el trámite correspondiente;

Que, con INFORME N° 002-2023-UIFED/UNISCJSA, de fecha 19.09.2023, el Dr. Marino Ninalaya Casallo - Responsable de la Unidad de Investigación, remite a la Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel primaria, para emisión de la Resolución, en mérito al Art. 52° del Reglamento de Grados y Títulos;

Que, con Expediente N° 97, de fecha 08.09.2023, las estudiantes Srta. Ruth Delia Mendoza Azorsa y Srta. Yudith Esther Pare Campos, solicitan inscripción y aprobación del proyecto de tesis.

Por estas consideraciones, este despacho;

**SE RESUELVE:**

**ARTÍCULO PRIMERO. – APROBAR Y PONER** en ejecución el proyecto de tesis, cuyo detalle es como sigue:

**Título de Tesis :** JUEGOS COOPERATIVOS E INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30635, MAZAMARI.  
**Fecha de Inicio :** 04.10.2023  
**Fecha de Término :** 03.10.2025  
**Interesada :** Bachiller en Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria  
Yudith Esther Pare Campo  
Egresada de la Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria  
Ruth Delia Mendoza Azorsa  
**Docente Asesor :** Dra. Lupe Marilu Huanca Rojas

**ARTÍCULO SEGUNDO. – ENCARGAR** la inscripción de la mencionada Tesis, en el Libro de Inscripción de Tesis, de acuerdo al Artículo 51° del Reglamento de Grados y Títulos de la UNISCJSA.

**ARTÍCULO TERCERO. - ENCARGAR** a la Coordinación de la Facultad, al Docente Asesor, y demás Instancias Académicas y Administrativas, el cumplimiento de la presente Resolución.

**ARTÍCULO CUARTO. - NOTIFICAR** la presente Resolución a las instancias correspondientes para su conocimiento y fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL  
DE LA SELVA CENTRAL JUAN SANTOS ATAHUALPA  
  
M<sup>te</sup>. NARDA GUERRERO MEZA  
RESPONSABLE DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
INTERCULTURAL BILINGÜE: NIVEL INICIAL Y NIVEL PRIMARIA

C.C. FE  
C.C. UI  
C.C. OCI  
C.C. OTI  
NGM/REPEIB  
Archivo

## Anexo 06. Validación de instrumento por expertos

### FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

#### I. DATOS GENERALES.

**1.1 Apellidos y nombres del experto:** Calderón Achata, Julianna Maritza

**1.2 Grado académico del experto:**

**1.3 Apellidos y nombres de las investigadoras:** Mendoza Asorza, Ruth Delia  
Pare Campos, Yudith Esther

**1.4 Título de la investigación:** Juegos cooperativos e inteligencia interpersonal en niñas de la Institución Educativa N° 30635, Mazamari.

**1.5 Nombre del instrumento:** Escala de valoración

**1.6 Autoras del instrumento:** Mendoza Asorza, Ruth Delia  
Pare Campos, Yudith Esther

**Indicaciones:** Señor(a) especialista se le pide su colaboración para que luego de un análisis de los ítems de este instrumento, marque con un aspa el casillero que crea adecuado de acuerdo al criterio y experiencia profesional.

#### Escala de calificación

1 = Deficiente	2 = Regular	3 = Bueno	4 = Excelente
----------------	-------------	-----------	---------------

#### II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO.

N°	Indicadores de la evaluación del instrumento.	Valoración cualitativa	Valoración			
			Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
1	Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.			X	
2	Objetividad	Permite recabar datos o preguntas observables.			X	
3	Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos.		X		
4	Organización	Existe una organización lógica.			X	
5	Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			X	
6	Intencionalidad	Adecuado para alcanzar los objetivos del estudio.		X		
7	Consistencia	Se basa en aspecto teórico o científico.		X		
8	Coherencia	Existe coherencia con las variables, dimensiones e indicadores.			X	
9	Metodología	Responde al método, tipo, diseño y enfoque del estudio.			X	
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.			X	
<b>SUB TOTALES</b>				6	21	
<b>TOTAL</b>						

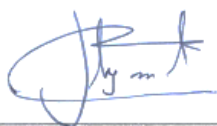
**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

Aplicable.....

**OBSERVACIONES Y O SUGERENCIAS DEL EXPERTO.**

Considerar en la escala valorativa indicadores de la influencia de los juegos cooperativos.....  
.....  
.....

Mazamari, 20 de setiembre de 2023



Mg. Julianna Maritza, Calderón Achata  
FIRMA DEL EXPERTO

**DATOS DEL EXPERTO:**

**Mag. Julianna Maritza Calderón Achata**

**GRADO DEL EXPERTO:**

Título de maestría en: Psicología Educativa - 2013 – I en la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo.

**ESPECIALIZACIONES RELACIONADAS AL TEMA:**

Especialización en “Psicoterapia de Niños y Adolescentes” - 2017 organizado por la Escuela Internacional de psicología PSICO PERÚ – Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

## FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES.

**1.1 Apellidos y nombres del experto:** Atencio Rivera, Mery Nora

**1.2 Grado académico del experto:** Doctora en Ciencias de la Educación

**1.3 Apellidos y nombres de las investigadoras:** Mendoza Asorza, Ruth Delia  
Pare Campos, Yudith Esther

**1.4 Título de la investigación:** Juegos cooperativos e inteligencia interpersonal en niñas de la Institución Educativa N° 30635, Mazamari.

**1.5 Nombre del instrumento:** Escala de valoración

**1.6 Autoras del instrumento:** Mendoza Asorza, Ruth Delia  
Pare Campos, Yudith Esther

**Indicaciones:** Señor(a) especialista se le pide su colaboración para que luego de un análisis de los ítems de este instrumento, marque con un aspa el casillero que crea adecuado de acuerdo al criterio y experiencia profesional.

#### Escala de calificación

1 = Deficiente	2 = Regular	3 = Bueno	4 = Excelente
----------------	-------------	-----------	---------------

### II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO.

N°	Indicadores de la evaluación del instrumento.	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
1	Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.			X	
2	Objetividad	Permite recabar datos o preguntas observables.			X	
3	Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos.			X	
4	Organización	Existe una organización lógica.			X	
5	Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			X	
6	Intencionalidad	Adecuado para alcanzar los objetivos del estudio.			X	
7	Consistencia	Se basa en aspecto teórico o científico.			X	
8	Coherencia	Existe coherencia con las variables, dimensiones e indicadores.			X	
9	Metodología	Responde al método, tipo, diseño y enfoque del estudio.			X	
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.			X	
<b>SUB TOTALES</b>						
<b>TOTAL</b>					30	

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

- Es aplicable

**OBSERVACIONES Y O SUGERENCIAS DEL EXPERTO.**

Sugiero que el título de la investigación debe ser claro y específico

Ejemplo: Juegos cooperativos para desarrollar la inteligencia interpersonal en niñas del quinto grado de la Institución Educativa N° 30635 - Mazamari-2023

Mazamari, 15 de septiembre de 2023



Dra. Atencio Rivera, Mery Nora  
FIRMA DEL EXPERTO

**DATOS DEL EXPERTO:**

Dra. Mery Nora Atencio Rivera

**GRADO DEL EXPERTO:**

Doctorado en Ciencias de la Educación - universidad nacional Daniel Alcides Carrión - pasco.

**CAPACITACIONES RELACIONADAS AL TEMA:**

Desarrollo de Inteligencias Múltiples organizado por el Círculo Latinoamericano de Apoyo Social. Duración: 300 horas pedagógicas. Lima, 15 de agosto del 2019.

Desarrollo de la Inteligencia Emocional” organizado por el Círculo Latinoamericano. Duración: 300 horas pedagógicas. Lima, 17 de diciembre del 2019.

## FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES.

**1.1 Apellidos y nombres del experto:** Apaza Arapa, Miriam Antonieta

**1.2 Grado académico del experto:** Magister en Ciencias de la Educación

**1.3 Apellidos y nombres de las investigadoras:** Mendoza Asorza, Ruth Delia  
Pare Campos, Yudith Esther

**1.4 Título de la investigación:** Juegos cooperativos e inteligencia interpersonal en niñas de la Institución Educativa N° 30635, Mazamari.

**1.5 Nombre del instrumento:** Escala de valoración

**1.6 Autoras del instrumento:** Mendoza Asorza, Ruth Delia  
Pare Campos, Yudith Esther

**Indicaciones:** Señor(a) especialista se le pide su colaboración para que luego de un análisis de los ítems de este instrumento, marque con un aspa el casillero que crea adecuado de acuerdo al criterio y experiencia profesional.

#### Escala de calificación

1 = Deficiente	2 = Regular	3 = Bueno	4 = Excelente
----------------	-------------	-----------	---------------

### II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO.

N°	Indicadores de la evaluación del instrumento.	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
1	Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.			✓	
2	Objetividad	Permite recabar datos o preguntas observables.			✓	
3	Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos.			✓	
4	Organización	Existe una organización lógica.			✓	
5	Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			✓	
6	Intencionalidad	Adecuado para alcanzar los objetivos del estudio.				✓
7	Consistencia	Se basa en aspecto teórico o científico.				✓
8	Coherencia	Existe coherencia con las variables, dimensiones e indicadores.			✓	
9	Metodología	Responde al método, tipo, diseño y enfoque del estudio.			✓	
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.			✓	
<b>SUB TOTALES</b>					24	08
<b>TOTAL</b>						

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

*aplicable:*.....

**OBSERVACIONES Y O SUGERENCIAS DEL EXPERTO.**

.....  
.....  
.....

Mazamari, *19* de *setiembre* de *2023*

Mg. Miriam Antonieta, Apaza Arapa  
FIRMA DEL EXPERTO

**DATOS DEL EXPERTO:**

**Mag. Miriam Antonieta Apaza Arapa**

**GRADO DEL EXPERTO:**

Título de Maestría en Ciencias de la Educación

**TRABAJOS PUBLICADOS RELACIONADAS AL TEMA:**

Regulación de emociones a través del dibujo infantil – año 2023

**TRABAJOS ASESORADOS RELACIONADAS AL TEMA:**

Aplicación del programa “juegos didácticos” para mejorar la práctica de valores morales en los estudiantes del primero y segundo Grado del nivel primario del Colegio Técnico Privado “Mariscal Andrés Avelino Cáceres” de San Román, Juliaca, 2019.

## FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES.

**1.1 Apellidos y nombres del experto:** Valero Misari, Edith Karina

**1.2 Grado académico del experto:** Doctora en Ciencias de la Educación

**1.3 Apellidos y nombres de las investigadoras:** Mendoza Asorza, Ruth Delia  
Pare Campos, Yudith Esther

**1.4 Título de la investigación:** Juegos cooperativos e inteligencia interpersonal en niñas de la Institución Educativa N° 30635, Mazamari.

**1.5 Nombre del instrumento:** Escala de valoración

**1.6 Autoras del instrumento:** Mendoza Asorza, Ruth Delia  
Pare Campos, Yudith Esther

**Indicaciones:** Señor(a) especialista se le pide su colaboración para que luego de un análisis de los ítems de este instrumento, marque con un aspa el casillero que crea adecuado de acuerdo al criterio y experiencia profesional.

#### Escala de calificación

1 = Deficiente	2 = Regular	3 = Bueno	4 = Excelente
----------------	-------------	-----------	---------------

### II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO.

N°	Indicadores de la evaluación del instrumento.	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
1	Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.				X
2	Objetividad	Permite recabar datos o preguntas observables.			X	
3	Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos.				X
4	Organización	Existe una organización lógica.			X	
5	Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			X	
6	Intencionalidad	Adecuado para alcanzar los objetivos del estudio.			X	
7	Consistencia	Se basa en aspecto teórico o científico.				X
8	Coherencia	Existe coherencia con las variables, dimensiones e indicadores.				X
9	Metodología	Responde al método, tipo, diseño y enfoque del estudio.				X
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.				X
<b>SUB TOTALES</b>					12	24
<b>TOTAL</b>						

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

APROBADO

**OBSERVACIONES Y O SUGERENCIAS DEL EXPERTO.**

Mazamari, 13 de setiembre de 2023

  
Dra. Edith Karina Valero Misari  
FIRMA DEL EXPERTO

**DATOS DEL EXPERTO:**

Dra. Edith Karina Valero Misari

**GRADO DEL EXPERTO:**

Doctorado en ciencias de la educación.

**CURSO RELACIONADO AL TEMA:**

Curso: Comunicación Asertiva para el trabajo en equipo. 2020. ULADECH

## Validación del instrumento de recolección de datos

### Prueba Alfa de Cronbach

El Alfa de Cronbach se calcula utilizando la fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left( 1 - \frac{\sum_{i=1}^K \sigma_{y_i}^2}{\sigma_x^2} \right)$$

donde  $K$  es el número de ítems,  $\sigma_{y_i}^2$  es la varianza de cada ítem y  $\sigma_x^2$  es la varianza total de la suma de todos los ítems.

Los coeficientes Alfa de Cronbach calculados para las pruebas de entrada (pre - test) y salida (pos - test) son los siguientes:

- Alfa de Cronbach para el pre - test: 0.52
- Alfa de Cronbach para el pos - test: 0.85

### Interpretación:

El valor de 0.85 para el pos - test indica una buena consistencia interna, lo que sugiere que los ítems del pos - test están midiendo aspectos coherentes de las habilidades evaluadas. Por otro lado, el valor de 0.52 para el pre - test es moderadamente bajo, lo que puede indicar una menor cohesión entre los ítems en la evaluación inicial. Esto es debido a que las estudiantes, al ser su primera evaluación no sacaron buenas notas por el desconocimiento de los temas propuestos.

Anexo 08. Base de datos

PRUEBA DE ENTRADA - EXPERIMENTAL											
FECHA		23/10/2023									
DIMENSIONES		EMPATÍA				COMUNICACIÓN		TRABAJO EN EQUIPO		LIDERAZGO PERSONAL	
INDICADORES		Se pone en el lugar de sus compañeros cuando reproducen sus emociones.	Demuestra interés por el bienestar de sus compañeros.	Ofrece su ayuda a sus compañeros sin que se lo pidan.	Asiste a sus compañeros cuando lo necesitan o necesitan.	Se muestra con sus ideas y pensamientos a sus compañeros de manera adecuada.	Utiliza normas de intercambio verbal: respetar el turno, escuchar al otro.	Demuestra entusiasmo cuando se le plantean roles.	Assume una iniciativa la coordinación del trabajo a realizar.	Promueve acciones para mejorar la calidad del trabajo en equipo.	Promueve el trabajo cooperativo dentro del equipo.
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES										
1	MUÑOZ HUANCHO, LUCERO YASMIN	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
2	JIMENEZ LAINES, MAYUMI FERNANDA	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
3	APOLINARIO CARVAJAL, SUSAN ROMINA	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
4	PARIONA QUINTO, JHOSELI	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
5	GUTARRA ROMERO, DIANA ESTEFANI	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
6	ÑAÑEZ MEZA, GIMENA JHASIEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	ACEVEDO DE LA O, SARITA NERY	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
8	SAMANIEGO BENITO, LUZ BRIYIT	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
9	GIL MONCADA, BARBARA ANGELYS YELI	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
10	ROJAS YAURI, ANDREA KEITH	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
11	MACHA HUAMAN, RUTH NAYELY	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
12	RIVEROS PEÑA, ESTRELLA MARINA	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
13	OLORTEGUI PALLARTA, ZELIHN ALEXA	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
14	BENITO BALTAZAR, NICOL ASHLY	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
15	DAVILA FLORES, YAJAIRA	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
16	ESTRADA LARA, ANAHI KORINA	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
17	GONZALO YALO, BRISET	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
18	HUERTA FLORES, ARELI TATHIANA	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
19	LAURA APOLINARIO, SAMY DARLENNE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
#	MATUTE CAMARGO, MERLIA MARYORI	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1
21	PORTALES HUARI, KAROLYNE HEINZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
#	VELIZ BERNARDO, DARLIN NAOMI	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1

PRUEBA DE ENTRADA - CONTROL

FECHA		23/10/2023									
DIMENSIONES		EMPATÍA				COMUNICACIÓN		TRABAJO EN EQUIPO		LIDERAZGO PERSONAL	
INDICADORES		Se pone en el lugar de sus compañeros cuando repregan sus emociones.	Demuestra interés por el bienestar de sus compañeros.	Ofrece su ayuda a sus compañeros sin que se la pidan.	Ayuda a sus compañeros cuando lo considera necesario.	Sabe comunicar sus ideas y presentarse a sus compañeros de manera adecuada.	Utiliza normas de intercambio verbal: respetar el turno, escuchar al otro.	Demuestra relaciones adecuadas en las pláticas roles.	Assume sus responsabilidades en la coordinación del trabajo a realizar.	Promover acciones para mejorar la calidad del trabajo en equipo.	Promover el trabajo cooperativo dentro del equipo.
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES										
1	MIGUEL TENAZOA, LUNA MARIANA	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
2	SIERRA ALVAREZ, ZULLY SILVIA	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1
3	CAMPO LAZO, RUT DORCAS	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1
4	ARAUJO YAURI, MIRIAM CAMILA	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
5	AYALA RODRIGUEZ, ANTHONELLA	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
6	SAMANIEGO VILLANUEVA, RACHEL	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
7	GUTIERREZ PAJAR, CARMEN ARA	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1
8	TORRES LLANCO, JULIETH NATALY	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1
9	MEDINA CHAVEZ, ANGIE SULLY	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
10	NOVOA ASPARRIN, CAMILA ANTO	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1
11	TRUCIOS MOYA, HELLEN THALIA	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
12	GUTIERREZ LOBATON, ANA CRIST	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
13	GILVONIO CANCHANYA, KORALYN	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1
14	ORELLANA CAMARGO, XIMENA BR	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1
15	PAREDES PAREDES, JENIFER	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
16	POMA RETTIS, ANALI EDITH	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
17	DIEGO ALVAREZ, MADELINE LESLY	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1
18	JAIMES PASTRANA, SAYURI ESTH	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
19	RIVAS LANDEON, JHENIFER GIANE	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1
20	TELLO VELIZ, DAYANA YORYET	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
21	CHAVEZ CANO, ZURELY ISABEL	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1
22	ALIAGA GILVONIO, TRISHA KATHLE	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1

PRUEBA DE SALIDA - EXPERIMENTAL

FECHA		01/12/2023									
DIMENSIONES		EMPATÍA				COMUNICACIÓN		TRABAJO EN EQUIPO		LIDERAZGO PERSONAL	
INDICADORES		Se pone en el lugar de sus compañeros cuando repiten un comentario.	Demuestra interés por el bienestar de sus compañeros.	Ofrece su ayuda a sus compañeros sin que se la pidan.	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan o desean.	Sabe comunicar sus ideas y propuestas a sus compañeros de manera adecuada.	Utiliza normas de intercambio verbal: respetar el turno, escuchar, dialogar.	Demuestra entusiasmo cuando se le plantean retos.	Resume sus iniciativas la coordinación del trabajo a realizar.	Promueve acciones para mejorar la calidad del trabajo en equipo.	Promueve el trabajo en paralelo dentro del equipo.
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES										
1	MUÑOZ HUANCHO, LUCERO YASM	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4
2	JIMENEZ LAINES, MAYUMI FERNAN	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
3	APOLINARIO CARVAJAL, SUSAN R	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
4	PARIONA QUINTO, JHOSELI	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
5	GUTARRA ROMERO, DIANA ESTEF	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
6	ÑAÑEZ MEZA, GIMENA JHASIEL	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3
7	ACEVEDO DE LA O, SARITA NERY	3	3	3	4	2	4	3	3	3	4
8	SAMANIEGO BENITO, LUZ BRIYIT	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3
9	GIL MONCADA, BARBARA ANGEL Y	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
10	ROJAS YAURI, ANDREA KEITH	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3
11	MACHA HUAMAN, RUTH NAYELY	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3
12	RIVEROS PEÑA, ESTRELLA MARIN	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3
13	OLORTEGUI PALLARTA, ZELIHN AL	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4
14	BENITO BALTAZAR, NICOL ASHLY	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4
15	DAVILA FLORES, YAJAIRA	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3
16	ESTRADA LARA, ANAHI KORINA	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4
17	GONZALO YALO, BRISET	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4
18	HUERTA FLORES, ARELI TATHIANA	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4
19	LAURA APOLINARIO, SAMY DARLE	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4
20	MATUTE CAMARGO, MERLIA MAF	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
21	PORTALES HUARI, KAROLYNE HEIM	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3
22	VELIZ BERNARDO, DARLIN NAOMI	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4

PRUEBA DE SALIDA - CONTROL

PRUEBA DE SALIDA - CONTROL											
FECHA		01/12/2023									
DIMENSIONES		EMPATÍA				COMUNICACIÓN		TRABAJO EN EQUIPO		LIDERAZGO PERSONAL	
INDICADORES		Se pone en el lugar de sus compañeros cuando expresan sus emociones.	Demuestra interés por el bienestar de sus compañeros.	Ofrece su ayuda a sus compañeros sin que se la pidan.	Asiste a sus compañeros cuando lo considera necesario.	Se compromete con ideas y proyectos de sus compañeros de manera adecuada.	Utiliza normas de intercambio verbal: respone el turno, escuchas al otro.	Demuestra relaciones saludables en los planes de roles.	Assume sus responsabilidades en la coordinación del trabajo a realizar.	Promueve acciones para mejorar la calidad del trabajo en equipo.	Promueve el trabajo cooperativo dentro del equipo.
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES										
1	MIGUEL TENAZOA, LUNA MARIANA	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1
2	SIERRA ALVAREZ, ZULLY SILVIA	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1
3	CAMPO LAZO, RUT DORCAS	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1
4	ARAUJO YAURI, MIRIAM CAMILA	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2
5	AYALA RODRIGUEZ, ANTHONELLA B	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
6	SAMANIEGO VILLANUEVA, RACHEL A	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
7	GUTIERREZ PAJAR, CARMEN ARAC	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2
8	TORRES LLANCO, JULIETH NATALY	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2
9	MEDINA CHAVEZ, ANGIE SULLY	1	2	2	2	1	1	3	3	2	2
10	NOVOA ASPARRIN, CAMILA ANTONB	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2
11	TRUCIOS MOYA, HELLEN THALIA	1	2	2	2	1	1	3	2	2	2
12	GUTIERREZ LOBATON, ANA CRISTIN	1	2	2	2	1	1	3	2	2	2
13	GILVONIO CANCHANYA, KORALYNNE	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2
14	ORELLANA CAMARGO, XIMENA BRIO	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2
15	PAREDES PAREDES, JENIFER	1	2	2	2	1	1	3	2	2	1
16	POMA RETTIS, ANALI EDITH	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
17	DIEGO ALVAREZ, MADELINE LESLY	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1
18	JAIMES PASTRANA, SAYURI ESTHER	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2
19	RIVAS LANDEON, JHENIFER GIANELL	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1
20	TELLO VELIZ, DAYANA YORYET	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1
21	CHAVEZ CANO, ZURELY ISABEL	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1
22	ALIAGA GILVONIO, TRISHA KATHLEEN	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2

Anexo 09. Carta – autorización para aplicación de proyecto de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL  
"JUAN SANTOS ATAHUALPA"  
Facultad de Educación  
Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe Nivel Inicial y Nivel Primaria



**CARTA N 001-2023-UIFE/UNISCJSA**

Mazamari, 17 de octubre de 2023

**SEÑOR: Lic. JHON JAVIER LÓPEZ PINTO**

DIRECTOR INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30635 "NUESTRA SEÑORA  
DE LAS MERCEDES" - MAZAMARI

**ASUNTO: SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE PROYECTO  
DE TESIS**

De mi especial consideración;

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo cordialmente y por intermedio del presente documento presentar a nuestras egresadas, RUTH DELIA MENDOZA AZORSA y YUDITH ESTHER PARE CAMPOS, de la Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria – UNISCJSA y a la vez solicitar a su representada, autorización para la aplicación del proyecto de investigación titulado: "JUEGOS COOPERATIVOS E INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑAS DE LA I.E. N° 30635, MAZAMARI" para optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria. En el proceso de investigación las tesis se enmarcarán en el código de ética de la investigación.

Seguros de contar con su aceptación al presente; me despido de usted reiterándole las muestras de mi estima personal.



*Jhon Javier López Pinto*  
PROF. Jhon Javier López Pinto  
DIRECTOR

MINISTERIO DE EDUCACION	
I.E. N° 30635 "NSM"	
MAZAMARI	
Fecha: 17 / 10 / 2023	
Exp.: 1543	Folio: 03
Hora: 12:00	Firma: X

Anexo 10. Carta – autorización para docentes del quinto grado



UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL  
"JUAN SANTOS ATAHUALPA"  
Facultad de Educación  
Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe Nivel Inicial y Nivel Primaria



CARTA N° 002-2023-UIFE/UNISCJSA

Mazamari, 18 de octubre de 2023

SEÑOR(AS): DOCENTES DEL QUINTO GRADO


DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30635 "NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES" - MAZAMARI

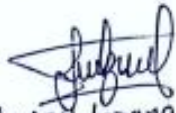
ASUNTO: SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS


De mi especial consideración,

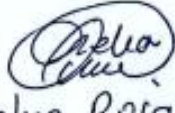
Tengo el agrado de dirigirme a ustedes, para saludarles cordialmente y por intermedio del presente documento presentar a nuestras egresadas, RUTH DELIA MENDOZA AZORSA y YUDITH ESTHER PARE CAMPOS, de la Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria – UNISCJSA y a la vez solicitar a cada uno de ustedes, autorización para la aplicación del proyecto de investigación titulado: "JUEGOS COOPERATIVOS E INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑAS DE LA I.E. N° 30635, MAZAMARI", para optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria. En el proceso de investigación las tesis se enmarcarán en el código de ética de la investigación.


Seguros de contar con la aceptación de ustedes; me despido reiterándoles las muestras de mi estima personal.


  
Rufina Sinche Baltazar Rocio  
5<sup>to</sup> "F"

  
Marisol Lozano Arauco.  
5<sup>to</sup> "C"



  
Marisol Cerna Quispe  
5<sup>o</sup> "E"

  
Nelva Rojas Quispe  
5<sup>to</sup> "B"

  
William Jimaymanfa  
Perez.  
5<sup>o</sup> "D"

  
Selty G. Salvatierra Paredez  
5<sup>to</sup> "A"


## Anexo 11. Autorización de los padres de familia del grupo control

 UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL  
"JUAN SANTOS ATAHUALPA"  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE NIVEL BÁSICO Y PRIMARIO 

**AUTORIZACIÓN**

Yo, SERGIO ROJAS BENEDEZÓ identificada(o) con DNI N° 42709494, N° de celular 988297565, madre, padre o apoderado de la estudiante RUTH DELIA AZORSA RUIZ GONZALEZ de la Institución Educativa N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" del 5to grado "A" AUTORIZO a la menor para que pueda participar en el en el Proyecto de Tesis titulado: Juegos cooperativos e inteligencia interpersonal en niñas de la Institución Educativa N° 30635. El cual se ejecutará el 30 de octubre y uno de los días de la última semana de noviembre del 2023, en el horario de 1:30 pm como inicio de los talleres y siendo como máximo 1 hora la finalización teniendo como responsables a las tesisistas MENDOZA AZORSA RUTH DELIA y PARE CAMPOS YUDITH ESTHER. Asimismo, nos comprometemos a ser responsables con la puntualidad y asistencia de nuestras hijas en los diferentes talleres y el consentimiento para la toma de fotografías y videos que se requiera necesario como evidencia del Proyecto de Tesis.



  
\_\_\_\_\_  
FIRMA

 UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL  
"JUAN SANTOS ATAHUALPA"  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE NIVEL BÁSICO Y PRIMARIO 

**AUTORIZACIÓN**

Yo, Mariluz Alvarez Camargo identificada(o) con DNI N° 43365421, N° de celular 929694385, madre, padre o apoderado de la estudiante Zully Sierra Alvarez de la Institución Educativa N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" del 5to grado "C" AUTORIZO a la menor para que pueda participar en el en el Proyecto de Tesis titulado: Juegos cooperativos e inteligencia interpersonal en niñas de la Institución Educativa N° 30635. El cual se ejecutará el 30 de octubre y uno de los días de la última semana de noviembre del 2023, en el horario de 1:30 pm como inicio de los talleres y siendo como máximo 1 hora la finalización teniendo como responsables a las tesisistas MENDOZA AZORSA RUTH DELIA y PARE CAMPOS YUDITH ESTHER. Asimismo, nos comprometemos a ser responsables con la puntualidad y asistencia de nuestras hijas en los diferentes talleres y el consentimiento para la toma de fotografías y videos que se requiera necesario como evidencia del Proyecto de Tesis.

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA

 UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL  
"JUAN SANTOS ATAHUALPA"  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE NIVEL BÁSICO Y PRIMARIO 

**AUTORIZACIÓN**

Yo, Vanessa Ramirez Ch. identificada(o) con DNI N° 42137910, N° de celular 997543866, madre, padre o apoderado de la estudiante Arantza Alarcón Ramirez de la Institución Educativa N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" del 5to grado "F" AUTORIZO a la menor para que pueda participar en el en el Proyecto de Tesis titulado: Juegos cooperativos e inteligencia interpersonal en niñas de la Institución Educativa N° 30635. El cual se ejecutará el 30 de octubre y uno de los días de la última semana de noviembre del 2023, en el horario de 1:30 pm como inicio de los talleres y siendo como máximo 1 hora la finalización teniendo como responsables a las tesisistas MENDOZA AZORSA RUTH DELIA y PARE CAMPOS YUDITH ESTHER. Asimismo, nos comprometemos a ser responsables con la puntualidad y asistencia de nuestras hijas en los diferentes talleres y el consentimiento para la toma de fotografías y videos que se requiera necesario como evidencia del Proyecto de Tesis.

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA

## Anexo 12. Autorización de los padres de familia del grupo experimental



UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL  
"JUAN SANTOS ATAHUALPA"  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL DE NIÑOS, NIÑAS Y FEMBRAS



### AUTORIZACIÓN

Yo, Londeo Gonzales Janet identificada(o) con DNI N° 47391669, N° de celular 966955759, madre, padre o apoderado de la estudiante Jana mpa Landeo Angelina de la Institución Educativa N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" del 5to grado "B" AUTORIZO a la menor para que pueda participar en el en el Proyecto de Tesis titulado: Juegos cooperativos e inteligencia interpersonal en niñas de la Institución Educativa N° 30635. El cual se iniciará desde el 23 de octubre hasta el 4 de diciembre del 2023, en el horario de 1:30 pm como inicio de los talleres y siendo como máximo 1 hora la finalización todos los días teniendo como responsables a las tesisistas MENDOZA AZORSA RUTH DELIA y PARE CAMPOS YUDITH ESTHER. Asimismo, nos comprometemos a ser responsables con la puntualidad y asistencia de nuestras hijas en los diferentes talleres y el consentimiento para la toma de fotografías y videos que se requiera necesario como evidencia del Proyecto de Tesis.

Atentamente,

FIRMA  
DNI N° 47391669



UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL  
"JUAN SANTOS ATAHUALPA"  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL DE NIÑOS, NIÑAS Y FEMBRAS



### AUTORIZACIÓN

Yo, Eliska Bernardo Joto identificada(o) con DNI N° 47742694, N° de celular 972922716, madre, padre o apoderado de la estudiante Naome Ucliz Bernardo de la Institución Educativa N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" del 5to grado "D" AUTORIZO a la menor para que pueda participar en el en el Proyecto de Tesis titulado: Juegos cooperativos e inteligencia interpersonal en niñas de la Institución Educativa N° 30635. El cual se iniciará desde el 23 de octubre hasta el 4 de diciembre del 2023, en el horario de 1:30 pm como inicio de los talleres y siendo como máximo 1 hora la finalización todos los días teniendo como responsables a las tesisistas MENDOZA AZORSA RUTH DELIA y PARE CAMPOS YUDITH ESTHER. Asimismo, nos comprometemos a ser responsables con la puntualidad y asistencia de nuestras hijas en los diferentes talleres y el consentimiento para la toma de fotografías y videos que se requiera necesario como evidencia del Proyecto de Tesis.

Atentamente,

FIRMA  
DNI N° 47742694



UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL  
"JUAN SANTOS ATANUALPA"  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
CENTRO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL DEBILITADA, VIOLETA Y PUNTA



## AUTORIZACIÓN

Yo, Yosira Yvonna Laines Lizama, identificada(o) con DNI N° 45259299, N° de celular 940401110, madre, padre o apoderado de la estudiante Mayumi Fernanda Jimenez L. de la Institución Educativa N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" del 5to grado "E". AUTORIZO a la menor para que pueda participar en el en el Proyecto de Tesis titulado: Juegos cooperativos e inteligencia interpersonal en niñas de la Institución Educativa N° 30635. El cual se iniciará desde el 23 de octubre hasta el 4 de diciembre del 2023, en el horario de 1:30 pm como inicio de los talleres y siendo como máximo 1 hora la finalización todos los días teniendo como responsables a las tesisistas MENDOZA AZORSA RUTH DELIA y PARE CAMPOS YUDITH ESTHER. Asimismo, nos comprometemos a ser responsables con la puntualidad y asistencia de nuestras hijas en los diferentes talleres y el consentimiento para la toma de fotografías y videos que se requiera necesario como evidencia del Proyecto de Tesis.

Atentamente,

FIRMA

DNI N° 45259299

Anexo 13. Cuadro de talleres

<b>INFLUENCIA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑAS DEL QUINTO GRADO</b>				
<b>TALLERES</b>				
<b>N°</b>	<b>JUEGO COOPERATIVO</b>	<b>INTELIGENCIA INTERPERSONAL</b>	<b>NOMBRE DEL TALLER</b>	<b>PROPÓSITO</b>
1.	Juego de presentación	Empatía Comunicación	¿Sabes quién soy?	Nos presentaremos mediante un juego para conocernos y perder el miedo ante nuestras compañeras.
2.	Juego de presentación	Empatía	Identificamos el animal que nos representa.	Aprenderemos a identificarnos con un animal de nuestro contexto que nos represente.
3.	Juego para conocerse	Empatía Comunicación	Identificamos nuestras cualidades jugando.	Aprenderemos a identificar nuestras cualidades mediante un juego para poder desarrollar la empatía y comunicación.
4.	Juego para conocerse	Empatía Comunicación	Elaboramos nuestro carnet de identidad.	Elaboraremos nuestro carnet de identidad para darnos a conocer ante nuestras compañeras de manera individual utilizando el FODA.
5.	Juego de confianza	Empatía Comunicación	Tsame Pampoyantsi	Aprenderemos a confiar en nuestras habilidades cantando al lado de nuestras compañeras mediante el juego Tsame Pampoyantsi, fortaleciendo la empatía y comunicación en equipo.
6.	Juego de confianza	Empatía Comunicación	¿Qué tanto me fío de ti?	Aprenderemos a confiar en nuestras compañeras y en nosotras mismas mediante el juego del guía y el ciego.
7.	Juego de confianza	Empatía Comunicación	Jugamos el árbol y el viento de confianza.	Aprenderemos a confiar en nuestras capacidades y la de nuestras compañeras mediante el juego del árbol y el viento de confianza.
8.	Juegos de autoestima	Comunicación Empatía	Me veo y me siento orgullosa de como soy.	Aprenderemos a identificar lo que nos agrada y disgusta de nosotras mismas y propondremos alternativas de mejora ante nuestras compañeras.

9.	Juegos de autoestima	Comunicación Empatía	Jugando y jugando nos valoramos.	Identificaremos las cualidades que poseen nuestras compañeras mediante el juego de las amigas secretas.
10.	Juegos de comunicación	Comunicación Empatía Liderazgo personal	Caminos ula ula	Fortalecemos la comunicación en equipo mediante el juego de los caminos ula ula, practicando la empatía, comunicación y liderazgo personal.
11.	Juegos de comunicación	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	El puente de la comunicación	Nos comunicamos en equipo para lograr recorrer el puente de la comunicación, fortaleciendo la empatía, comunicación, trabajo en equipo y liderazgo personal.
12.	Juegos de comunicación	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	Mata gente	Aprenderemos a comunicarnos de manera creativa y asertiva en el juego del mata gente practicando la empatía, comunicación, trabajo en equipo y liderazgo personal.
13.	Juegos de comunicación	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	¿Qué tan atenta estoy?	Fortalecemos la comunicación en equipo mediante el juego de ¿Qué tan atenta estoy?, practicando la empatía, comunicación, trabajo en equipo y liderazgo personal.
14.	Juegos de contacto	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	La mesa humana	Aprenderemos a utilizar las partes de nuestro cuerpo mediante el juego de la mesa humana practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.
15.	Juegos de contacto	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	Caminamos de pie en pie como los cien pies.	Aprenderemos a trabajar de manera coordinada mediante un juego, participando activamente y animando a nuestras compañeras.
16.	Juegos de contacto	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	Al ritmo de la ula ula.	Aprenderemos a utilizar nuestras habilidades motoras al ritmo de la ula ula practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.
17.	Juegos de contacto	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	Adivina adivinadora, ¿Quién soy?	Aprenderemos a identificar a nuestras compañeras utilizando las manos mediante el juego de la gallinita ciega, practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.
18.	Juego de resolución de conflictos	Comunicación Empatía Liderazgo personal	El gusano humano	Aprenderemos a utilizar nuestras habilidades motoras al ritmo del gusano humano practicando

		Trabajo en equipo		comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.
19.	Juego de resolución de conflictos	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	Enredados	Aprenderemos a resolver conflictos en equipo empleando estrategias en el juego de enredados practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.
20.	Juego de resolución de conflictos	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	Equilibrio en la pelotita bailarina	Aprenderemos a resolver conflictos en equipo empleando estrategias en el juego de la pelotita bailarina practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.
21.	Juego de resolución de conflictos	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	Palabras en movimiento	Fortalecemos el trabajo en equipo resolviendo conflictos mediante el juego de palabras en movimiento practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.
22.	Juego de resolución de conflictos	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	Fideos coquetos	Aprenderemos a utilizar nuestras destrezas mediante el juego de los fideos coquetos practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.
23.	Juego de resolución de conflictos	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	La Oruga humana	Aprenderemos a trabajar en equipo empleando estrategias mediante el juego de la oruga humana practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.
24.	Juego de resolución de conflictos	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	La silla musical	Aprenderemos a trabajar en equipo empleando estrategias mediante el juego de la silla musical practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.
25.	Juego de resolución de conflictos	Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	La pelota saltarina	Fortalecemos nuestras habilidades motrices mediante el juego de la pelota saltarina practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.
PRUEBA DE ESTRADA Y SALIDA		Comunicación Empatía Liderazgo personal Trabajo en equipo	Jugamos el vóley ashaninka (chotanka)	Aprenderemos a utilizar nuestras habilidades motoras mediante el juego del vóley ashaninka practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

Anexo 14. Prueba de entrada y salida.

**PRUEBA DE ENTRADA**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	23/10/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 44 estudiantes				

**II. TALLER DE APRENDIZAJE:**

Jugamos el vóley ashaninka (chotanka)

**III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

⇒ Recogemos información sobre el nivel de inteligencia interpersonal de cada una de las estudiantes mediante el juego del vóley ashaninka teniendo como instrumento la escala de valoración.


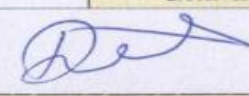

**IV. SECUENCIA:**

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Se realiza un diálogo de manera oral mediante algunas interrogantes.</li> <li>✓ ¿Alguna vez escucharon de un juego titulado "La chotanka"?</li> <li>✓ ¿Sabían en qué consiste el juego de la chotanka?</li> <li>✓ ¿Les gustaría jugar el juego de la chotanka?</li> </ul> <p>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</p> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	10'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul>		45'

	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos equipos con 8 integrantes cada uno para el juego de la chotanka.</li> <li>- Escuchan en macro grupos las reglas para jugar el juego de la chotanka:</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Solo se puede utilizar una mano para poder sacar y recepcionar.</li> <li>2. Solo se podrá tocar la chotanka 3 veces por equipo.</li> <li>3. No se puede agarrar la chotanka.</li> <li>4. El saque de la chotanka tiene que ser sin pisar la línea.</li> <li>5. No se puede tocar la plástica.</li> <li>6. No se puede ir a ver por los bordes al otro equipo.</li> <li>7. La rotación es obligatoria.</li> <li>8. El equipo que obtenga 10 puntos será el ganador y pasará a la final.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las reglas del juego iniciamos con la actividad.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos echamos en el piso y cerramos nuestros ojos para relajar nuestro cuerpo y mente acompañado de una melodía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chotanka.</li> <li>- Plástica.</li> <li>- Silbato.</li> <li>- Parlante.</li> <li>- Micrófono.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó?</li> <li>- ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Silbata de la flor de las emociones.</li> <li>- Post it.</li> </ul>	5'

**V. BIBLIOGRAFÍA:**

- **Juegos de la chotanka, recuperado de:** [juegoashaninka.pdf\(minedu.gob.pe\)](http://juegoashaninka.pdf(minedu.gob.pe))
- **Juego de motivación, recuperado de:** <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/04/Colectivo%20C3%B3n-de-500-y-JUEGOS-Y-TECNICAS-DE-ANIMACION-PARA-Primaria-e-Infantil.pdf>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## PRUEBA DE SALIDA

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"						
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "A, B, C, D, E y F"	<b>Fecha:</b>	14/2/2023
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto						
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu						
<b>Tesis:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther						
<b>Número de estudiantes:</b>	- 44 estudiantes						

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Jugamos el vóley ashaninka (chotanka)

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

- Recogemos información sobre el nivel de inteligencia interpersonal de cada una de las estudiantes mediante el juego del vóley ashaninka teniendo como instrumento la escala de valoración.

### IV. SECUENCIA:

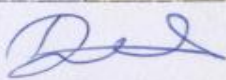
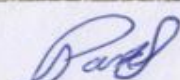
MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>Se realiza un diálogo de manera oral mediante algunas interrogantes:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Alguna vez escucharon de un juego titulado "La chotanka"?</li> <li>¿Saben en qué consiste el juego de la chotanka?</li> <li>¿Les gustaría jugar el juego de la chotanka?</li> </ul> </li> </ul> <p>Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</p> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	10'
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas.</li> </ul>		45'

	<p>recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</p> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formamos equipos con 8 integrantes cada uno para el juego de la chotanka.</li> <li>Escuchan en macro grupos las reglas para jugar el juego de la chotanka:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Solo se puede utilizar una mano para poder sacar y recepcionar.</li> <li>Solo se podrá tocar la chotanka 3 veces por equipo.</li> <li>No se puede agarrar la chotanka.</li> <li>El saque de la chotanka tiene que ser sin pisar la línea.</li> <li>No se puede tocar la plástica.</li> <li>No se puede ir a ver por los bordes al otro equipo.</li> <li>La rotación es obligatoria.</li> <li>El equipo que obtenga 10 puntos será el ganador y pasará a la final.</li> </ol> </li> <li>Luego de escuchar las reglas del juego iniciamos con la actividad.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nos echamos en el piso y cerramos nuestros ojos para relajar nuestro cuerpo y mente acompañado de una melodía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Chotanka.</li> <li>Plástica.</li> <li>Silbato.</li> <li>Parlante.</li> <li>Micrófono.</li> </ul>	
CIERRE	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Silueta de la flor de las emociones.</li> <li>Post it.</li> </ul>	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juegos de la chotanka, recuperado de: [juegosashaninka.pdf \(minedu.gob.pe\)](http://juegosashaninka.pdf)
- Juego de motivación, recuperado de: <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/04/Colecci%C3%B3n-de-500-y-JUEGOS-Y-TECNICAS-DE-ANIMACION-PARA-Primaria-e-Infantil.pdf>

  
ASESORA DE TESIS  
HUANCA ROJAS LUPE MARILU

 TESISTA MENDOZA ASORZA RUTH DELIA	 TESISTA PARE CAMPOS YUDITH ESTHER
---	---

Anexo 15. Talleres

**TALLER N° 01**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	24/10/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

**II. TALLER DE APRENDIZAJE:**

¿Sabes quién soy?

**III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

Nos presentaremos mediante un juego para conocernos y perder el miedo ante nuestras compañeras practicando la empatía, escucha activa y respeto.


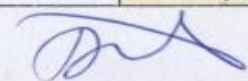
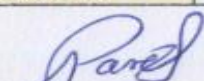
**IV. SECUENCIA:**

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	10'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos en el piso formando un círculo para iniciar a presentarnos al ritmo a go go de las emociones mencionando nuestros nombres.</li> <li>- Formamos equipos de 11 integrantes para jugar el juego de ¿Sabes quién soy? Utilizando el tutifrutí.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes de las emociones.</li> <li>- Caja de las emociones.</li> <li>- Parlante.</li> <li>- Micrófono.</li> <li>- Latas.</li> <li>- Silbato.</li> <li>- Plumón.</li> <li>- Pizarra.</li> </ul>	45'

<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchamos las indicaciones del juego:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se inicia al sonido del silbato.</li> <li>2. La estudiante debe de hacer rodar la lata por el circuito.</li> <li>3. Al llegar al final del circuito agarrará el plumón y escribirá en el tutifrutí, su nombre, edad, color, animal, comida, fruta y país favorito.</li> <li>4. Luego volverá al inicio para entregar la lata a su compañera.</li> <li>5. El juego termina cuando todas las integrantes completen el tutifrutí.</li> </ol> </li> <li>- Luego de escuchar las indicaciones del juego, iniciamos con la actividad.</li> </ul> <p><b>Expresividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compartimos con nuestras compañeras todo lo escrito en el tutifrutí y opinamos acerca de ello respondiendo algunas interrogantes.</li> <li>- ¿Colaboraste con tus compañeras para acabar el juego?</li> <li>- ¿Por qué creen que un equipo logró completar más rápido el tutifrutí que el otro?</li> <li>- ¿Practicaste la escucha activa en el momento de la presentación?</li> <li>- ¿Será importante escuchar a los demás?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta masking.</li> <li>- Parlante.</li> <li>- Micrófono.</li> </ul>	
	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Silueta de la flor de las emociones.</li> <li>- Post it</li> </ul>	5'

**BIBLIOGRAFÍA:**

- **Juegos de presentación, recuperado de:**  
<https://espanolpaminmigrantes.files.wordpress.com/2009/11/13-juegos-de-presentacion.pdf>
- **Canción para presentarse, recuperado de:**  
<https://youtu.be/3A.Jivv1SQgg>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	25/10/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Identificamos el animal que nos representa.

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a identificarnos con un animal de nuestro contexto que nos represente practicando la empatía, trabajo en equipo y comunicación.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarla sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos 4 equipos de trabajo utilizando la siguiente dinámica.</li> <li>- Pintamos a cada estudiante de diferentes colores de tempera (rojo, verde, amarillo, azul).</li> <li>- Las estudiantes deben reunirse buscando sus colores sin emplear la voz.</li> <li>- En equipos ya formados escogen cada uno un sobre, donde estará un dibujo escondido de un animal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tempera de animales (Gallina, hormiga, abeja, loros)</li> <li>- Sobres.</li> </ul>	50'

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las estudiantes al descubrir el animal que les tocó, deben de imitar una actividad de trabajo en equipo, comunicación y empatía.</li> </ul> <p><b>Expresividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representamos en equipo al animal que nos tocó en frente de nuestras compañeras al ritmo de la música "En la selva de Mazamari me encontré".</li> <li>- Dialogamos sobre la actividad realizada mediante las siguientes interrogantes:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Aportaste con ideas para dramatizar al animal que les tocó?</li> <li>2. ¿Se identifican con el animal que les tocó? ¿Por qué?</li> <li>3. ¿Qué tienen en común los animales que observamos en la actividad?</li> <li>4. ¿Qué pasaría si esos animales no trabajarían en equipo?</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parlante.</li> <li>- Micrófono.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Silueta de la flor de las emociones.</li> <li>- Post it</li> </ul>	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- **Juegos de presentación, recuperado de:**  
<https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2009/11/13-juegos-de-presentacion.pdf>
- **Canción para presentarse con las máscaras de animales, recuperado de:**  
<https://youtu.be/0oORc3RWa64>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 03

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"			
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b> 5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	26/10/2023			
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto			
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu			
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther			
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes			

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Identificamos nuestras cualidades jugando.

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

- ☞ Aprenderemos a identificar nuestras cualidades mediante un juego practicando la empatía, trabajo en equipo y comunicación.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar con el juego escuchan en macro grupos un cuento titulado "La niña cualidades", en donde: Luciana es una niña que vive con sus padres cerca al parque de Mazamari, ella tiene 12 años y desde que tenía 4 años cuidó un árbol que está afuera de su casa, cada día lo riega y cuida mucho. Un día cuando estaba lavando los platos de casualidad rompió uno, ella tenía mucho miedo de decirle a su mamá. Pero hizo lo correcto y le contó lo sucedido a su mamá, la madre de Luciana le felicitó por ser honesta y no haberle mentido. El papá de Luciana siempre se demoraba en alistarse para que le lleve al parque todas las tardes porque tenía que terminar su trabajo para poder salir con su hija. Luciana le</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Silueta de la niña, papá, mamá y de un árbol.</li> <li>- Silueta de una estrella.</li> </ul>	50'

	<p>esperaba todo el tiempo que sea posible para que pueda ir al parque con su papá. La familia de Luciana es unida y se respetan mutuamente en cada actividad que realizan como también en los que hacen de la casa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden a algunas interrogantes de manera oral:</li> <li>- ¿Qué cualidades tiene la niña?</li> <li>- ¿Con qué cualidades que tiene la niña se identifican? ¿Por qué?</li> </ul> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les propone un juego de secuencias en donde las estudiantes van a mencionar su nombre y la cualidad que poseen mediante un juego.</li> <li>- Formamos 2 equipos y repartimos la imagen de una naranja en donde escribirán sus cualidades.</li> <li>- Realizarán un recorrido para pegar sus cualidades en el árbol de naranja mencionando con voz fuerte la cualidad que posee y el por qué.</li> <li>- Por ejemplo: Soy Ana y soy honesta porque, aunque sé que hice algo malo, digo la verdad sin miedo. Ella es Ana y es honesta porque dice la verdad sin miedo a que le castiguen. Yo soy Claudia y soy paciente porque comprendo que en momentos hay cosas por hacer y tengo que esperar sin reproches..... Etc.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionamos mediante algunas preguntas:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Te sentiste bien cuando gritaste tu cualidad?</li> <li>2. ¿Será importante identificar nuestras cualidades?</li> <li>3. ¿Todos tendremos las mismas cualidades?</li> </ol> </li> </ul>		
CIERRE	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	de	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juegos para conocerse, recuperado de:  
<https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2009/11/13-juegos-de-presentacion.pdf>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJÁS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 04

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	27/11/2023				
<b>Director de la LE.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Identificamos nuestras fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Elaboraremos nuestro carnet de identidad para darnos a conocer ante nuestras compañeras en equipo utilizando el FODA y practicando la empatía, trabajo en equipo y comunicación.

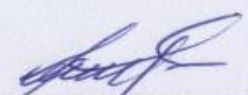
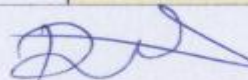
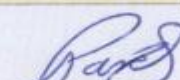
### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar un juego que se les propondrá, escuchan en macro grupos una información sobre el FODA.</li> <li>- Responden a algunas interrogantes de manera oral:</li> <li>- ¿Qué representa la letra F?</li> <li>- ¿Qué representa la letra A?</li> <li>- ¿Qué representa la letra D?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Palabra FODA.</li> </ul>	50'

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué representa la letra O?</li> <li>- ¿Están listas para empezar a jugar con estas iniciales?</li> </ul> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Una vez ya escuchado sobre el significado de las iniciales del FODA, comenzamos con el juego del "La botella loca" en macro grupos en donde dentro de la botella estará las letras de la palabra FODA.</li> <li>- Cuando la botella loca empiece a girar con las letras del FODA y se detenga, la parte donde va estar la tapa es la que indique a la estudiante que va sacar una letra, por ejemplo, la letra F, entonces tiene que mencionar una fortaleza de sí misma.</li> </ul> <p><b>Expresión gráfica plástica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repartimos a las estudiantes siluetas de flores para que puedan escribir su FODA en cada pétalo.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionamos mediante algunas preguntas:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué podemos hacer para convertir una debilidad en fortaleza?</li> <li>2. ¿Qué podemos hacer para convertir una amenaza en oportunidad?</li> <li>3. ¿Crees que es importante realizar nuestro FODA? ¿Por qué?</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Botella loca.</li> <li>- Letras de la palabra FODA.</li> <li>- Siluetas de flores.</li> <li>- Plumones.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Silueta de la flor de las emociones.</li> <li>- Post it</li> </ul>	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- **Juegos para conocerse, recuperado de:**  
<https://españolparainmigrantes.files.wordpress.com/2009/11/13-juegos-de-presentacion.pdf>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

**TALLER N° 05**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	30/10/2023				
<b>Director de la L.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

**II. TALLER DE APRENDIZAJE:**

Jugamos el árbol y el viento

**III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

☞ Aprenderemos a confiar en nuestras capacidades y la de nuestras compañeras mediante el juego del árbol y el viento de confianza desarrollando la empatía y la comunicación entre compañeras.

**IV. SECUENCIA:**


MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan en macro grupos información sobre la importancia de tener confianza en uno mismo como también en los demás cuando hacemos un trabajo en equipo.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden a algunas interrogantes de manera oral:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Del 1 al 10 cuánto confían en ustedes?</li> <li>- ¿Del 1 al 10 cuánto confían en sus compañeras?</li> </ul> </li> <li>- Invitamos a las estudiantes a escribir un secreto de ellas mismas y guardarlo en la caja de secretos.</li> </ul>		50'

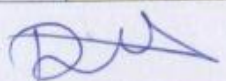
	<p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan una propuesta de un juego titulado; "El árbol y el viento de confianza".</li> <li>- Se agrupan por colores de acuerdo al anterior juego realizado.</li> <li>- Indicaciones:                     <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada equipo debe elegir a una compañera que representará a un árbol.</li> <li>2. Se colocan formando un círculo cada equipo.</li> <li>3. El árbol tiene que estar en el medio del círculo vendada los ojos y dejarse caer para diferentes lados.</li> <li>4. Las compañeras que cumplen el rol de viento deben evitar que el árbol llegue a caer.</li> </ol> </li> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "El árbol y el viento de confianza", en equipos vendados los ojos y confiando en sí mismas como en sus compañeras.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral la experiencia que tuvieron al participar en el juego asumiendo ambos roles ante sus compañeras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caja de los secretos.</li> <li>- Post-it.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pañuelos</li> <li>- Pelota preguntona</li> </ul>	5'

**V. BIBLIOGRAFÍA:**

- Juegos de confianza, recuperado de:

<https://www.intered.org/es/recursos/juegos-cooperativos/juegos-cooperativos-para-construir-la-paz>

  
**ASESORA DE TESIS**  
 HUANCA ROJAS LUPE MARILU

  
**TESISTA**  
 MENDOZA ASORZA RUTH DELIA

  
**TESISTA**  
 PARE CAMPOS YUDITH ESTHER

## TALLER N° 06

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				
<b>Fecha:</b>	30/10/2023				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Jugamos al guía y el ciego

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a confiar en nuestras compañeras y en nosotras mismas mediante el juego del guía y el ciego desarrollando la empatía y la comunicación entre compañeras.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les propone un juego titulado "ponle la cola al mono". Para ello deben tener cuenta las indicaciones del juego:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse por colores.</li> <li>2. Ubicarse detrás del cono de cada equipo.</li> <li>3. Al momento de salir a poner la cola al mono deben tener los ojos vendados.</li> <li>4. La primera compañera cumple el rol de ciega y la segunda de guía.</li> </ol> </li> </ul> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Ponle la cola al mono".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes de los monos.</li> <li>- Cola de monos.</li> <li>- Cono</li> <li>- Pañuelos</li> <li>- Cinta masking.</li> </ul>	50'

	<p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogan en macro grupos la experiencia que tuvieron en el juego del recorrido que realizaron de manera oral ante sus compañeras.</li> <li>- Luego responden a unas interrogantes:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Por qué creen que lograron poner la cola al mono?</li> <li>2. ¿Por qué creen que no lograron poner la cola al mono?</li> </ol> </li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos una ronda y hacemos un baile mix.</li> </ul>		
CIERRE	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	- Pelota preguntona	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- **Juegos de confianza, recuperado de:**  
<https://www.intered.org/es/recursos/juegos-cooperativos/juegos-cooperativos-para-construir-la-paz>
- **Canción del baile de los animales, recuperado de:**  
<https://youtu.be/HRs7Dfxl2-c>

	
<p><b>ASESORA DE TESIS</b> HUANCA ROJAS LUPE MARILU</p>	
	
<p><b>TESISTA</b> MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</p>	<p><b>TESISTA</b> PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</p>

## TALLER N° 07

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	6/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Tsame Pampoyantsi

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a confiar en nuestras habilidades cantando al lado de nuestras compañeras mediante el juego Tsame Pampoyantsi, fortaleciendo la empatía y comunicación en equipo.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les propone un juego titulado "Tsame Pampoyantsi". Para ello deben tener cuenta las indicaciones del juego:</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agarrar de la caja misteriosa un número.</li> <li>2. Agruparse por el número que le tocó a cada uno.</li> <li>3. Ubicarse detrás de la línea.</li> <li>4. Designar a la compañera que cumplirá el rol de líder (cada equipo).</li> <li>5. Buscar una canción con la palabra que les tocó como equipo.</li> <li>6. Solo la participante puede cantar la canción.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Palabras.</li> <li>- Caja misteriosa.</li> <li>- Números.</li> <li>- Hojas de colores.</li> <li>- Cartulina.</li> <li>- Cinta masking.</li> </ul>	50'

	<p><b>Expresividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Tsame Pampoyantsi".</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogan en macro grupos la experiencia que tuvieron en el juego "Tsame Pampoyantsi".</li> <li>- Luego responden a unas interrogantes:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cómo te sentiste al cantar frente a tus compañeras?</li> <li>2. ¿Sentiste el apoyo de tu equipo?</li> <li>3. ¿Qué hubiese pasado si tu equipo no te apoyaba en buscar la canción con la palabra que te tocó?</li> <li>4. ¿Será importante trabajar en equipo?</li> </ol> </li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos una media luna y nos echamos en el piso cerrando nuestros ojos recordando todo lo que hicimos en el taller y lo que tenemos por mejorar (con música de relajación de fondo).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parlante.</li> <li>- Micrófonos.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelota preguntona</li> </ul>	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

-Canción para relajarnos: <https://youtu.be/oEkQfjbo7E>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

**TALLER N° 08**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	7/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

**II. TALLER DE APRENDIZAJE:**

Me veo y me siento orgullosa de como soy.

**III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

☞ Aprenderemos a identificar lo que nos agrada y disgusta de nosotras mismas y propondremos alternativas de mejora ante nuestras compañeras, fortaleciendo la empatía y comunicación en equipo.

**IV. SECUENCIA:**

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan una propuesta de un juego titulado: "Espejito espejito", para poder ejecutarlo en parejas y las indicaciones que se debe de seguir.</li> <li>- Se sientan y agarran un número de la botella loca.</li> <li>- Se juntan en parejas según el número que les ha tocado.</li> <li>- Se sientan viéndose frente a frente.</li> <li>- Mencionan lo que les gusta y disgusta de la compañera que está en frente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Botella loca</li> <li>- Números</li> <li>- Silbato</li> </ul>	50'

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar el silbato, cambian de pareja con la de su costado.</li> </ul> <p><b>Expresividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Espejito espejito".</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral en macro grupos algunas alternativas para mejorar de acuerdo a lo que le dijeron sus compañeras.</li> <li>- Luego responden a unas interrogantes:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Será importante identificar lo que nos agrada y disgusta de nosotras? ¿Por qué?</li> <li>- ¿De qué manera podemos identificar lo que nos agrada y disgusta de nosotras?</li> </ul> </li> <li>- Cantamos una canción en macro grupos titulado: Soy así.</li> </ul>	- Parlante.	
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	- El micrófono de la participación.	5'

**V. BIBLIOGRAFÍA:**

- **Juegos de autoestima, recuperado de:**  
<https://www.unicef.cl/centrodoc/tesuenafamilia/02%20Dinamicas.pdf>
- Canción "Soy así", recuperado de:  
<https://youtu.be/raKgsILf1XE>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJÁS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 09

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	8/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudi Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

**Jugando y jugando nos valoramos**

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Identificaremos las cualidades que poseen nuestras compañeras mediante el juego de las amigas secretas, fortaleciendo la empatía y comunicación en equipo.


### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escuchan una propuesta de un juego titulado: "Amiga secreta", y las indicaciones que se debe de seguir para poder ejecutarlo.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sacan un papelito con un nombre del carro de los secretos.</li> <li>Agarran un corazón de papel y escriben todas las cosas positivas de su amiga secreta.</li> <li>Pegan en la pared los corazones.</li> <li>Pasan a buscar sus nombres y a leer lo que escribieron de cada una.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Carro de los secretos.</li> <li>Corazones de papel.</li> </ul>	50'


	<p><b>Expresividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Amiga secreta".</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Socializan de manera oral en macro grupos lo que escribieron de cada una.</li> <li>Luego responden a unas interrogantes:</li> <li>¿Cómo te sentiste al leer lo que escribieron en el corazón de ti?</li> <li>¿Qué le podrías decir a tu amiga secreta?</li> <li>Invitamos a las estudiantes a modelar con el corazón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Limpiatipo.</li> <li>Lápiz.</li> <li>Parlante.</li> </ul>	
<b>CIEBRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El micrófono de la participación.</li> </ul>	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juegos de autoestima, recuperado de: <https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2009/11/13-juegos-de-presentacion.pdf>
- Canción "Soy así", recuperado de: <https://youtu.be/raKGsllf1XE>

  
**ASESORA DE TESIS**  
HUANCA ROJAS LUPE MARILU

  
**TESISTA**  
MENDOZA ASORZA RUTH DELIA

  
**TESISTA**  
PARE CAMPOS YUDITH ESTHER

## TALLER N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	9 de 11 / 2023				
<b>Director de la LE.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pardo				
<b>Aseora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudiñ Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Caminos ula ula

### III. PROFÓSITO DE APRENDIZAJE:

- ☞ Fortalecemos la comunicación en equipo mediante el juego de los caminos ula ula, practicando la empatía, comunicación y liderazgo personal.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan una propuesta de un juego titulado: "caminos ula ula", y las indicaciones que se debe de seguir para poder ejecutarlo.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse por colores.</li> <li>2. Colocarse detrás de la línea.</li> <li>3. Designan a la líder del equipo que iniciará jalando la ula ula.</li> <li>4. La compañera que camine con la ula ula luego de llegar al otro extremo, pasa a jalar a su siguiente compañera.</li> <li>5. Vuelven al inicio del juego si no se mantienen dentro de la ula ula.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rafia.</li> <li>- Ula ula</li> <li>- Cinta masking</li> <li>- Silbato</li> </ul>	50'

	<p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Caminos ula ula".</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>- ¿Por qué crees que lograste llegar a la meta?</li> <li>- ¿Habrá sido importante la comunicación en el circuito?</li> <li>- ¿Cómo te sentiste al jalar la ula ula?</li> <li>- ¿Cómo te sentiste al estar recorriendo el circuito sin salirte de la ula ula?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos echamos en el piso escuchando una música de relajación y a la vez la importancia de la comunicación en un equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conos</li> <li>- Parlante.</li> </ul>	
CIERRE	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El micrófono de la participación.</li> </ul>	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Canción para relajarnos: <https://youtu.be/oEkQfrjbo7E>
- Juego de comunicación: <https://vm.tiktok.com/ZMjnmBAYD/>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJÁS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA AZORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PALE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 11

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	10/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Aseora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudit Esther				
<b>Número de estudiante:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

El puente de la comunicación

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Nos comunicamos en equipo para lograr recorrer el puente de la comunicación, fortaleciendo la empatía, comunicación, trabajo en equipo y liderazgo personal.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan una propuesta de un juego titulado: "El puente de la comunicación", y las indicaciones que se debe de seguir para poder ejecutarlo de manera satisfactoria.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse por colores.</li> <li>2. Designan a la líder del equipo.</li> <li>3. Formar un cuadrado con 1 integrante en cada esquina del cuadrado.</li> <li>4. Sostienen una cuerda de extremo a extremo cada integrante.</li> <li>5. Se coloca una pelotita en la primera integrante.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Silbato</li> <li>- Conos</li> <li>- Cuerda nylon</li> <li>- Pelotita</li> <li>- Tachito</li> </ul>	50'

	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Se hace recorrer la pelotita por todo el puente de la comunicación sin hacerlo caer.</li> <li>7. Si se hace caer la pelotita, se vuelve al inicio.</li> <li>8. El equipo que logra todo el recorrido con la pelotita y encesta en el tachito, gana.</li> </ol> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "El puente de la comunicación".</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>- ¿Por qué crees que lograron llegar a la meta?</li> <li>- ¿Habrá sido importante la comunicación para hacer llegar la pelotita hasta el final?</li> <li>- ¿Qué sentías en el momento de que la pelotita estaba en tu cuerda?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos echamos en el piso escuchando un cuento sobre la importancia de la comunicación en equipo.</li> </ul>	- Parlante.	
CIERRE	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	- El micrófono de la participación.	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Cuento de la importancia de la comunicación: <https://youtu.be/zQ9HssC9j8g>
- Juego de comunicación: <https://vm.tiktok.com/ZMjnGDWX4/>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA AZORSA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 12

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	13/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pirto				
<b>Aseora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Mata gente

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprendemos a comunicarnos de manera creativa y asertiva en el juego del mata gente practicando la empatía, comunicación, trabajo en equipo y liderazgo personal.

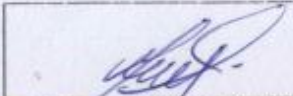
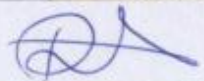
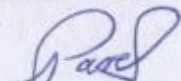
### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan una propuesta de un juego titulado: "Mata gente", y las indicaciones que se debe de seguir para poder ejecutarlo de manera satisfactoria.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse por colores.</li> <li>2. Designan a la líder del equipo.</li> <li>3. El equipo que va iniciar matando, debe colocarse detrás de las líneas.</li> <li>4. El equipo que va ser matado no puede salir del recuadro.</li> <li>5. Al equipo que va matar tendrán 2 pelotas (se utiliza la pelota de acuerdo a sus estrategias).</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta masking</li> <li>- Pelota de plástico.</li> </ul>	50'

	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Si un integrante del equipo que está en el centro agarra la pelota, obtendrá 10 puntos y puede decir darle vida a su compañera que a sido matada para que vuelva al juego.</li> <li>7. La participante que se deja tocar por la pelota, sale del juego.</li> <li>8. El tiempo del juego es de 8 minutos por equipo para matar la mayor cantidad de participantes.</li> </ol> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Mata gente".</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>- ¿Por qué crees que lograron matar la mayor cantidad de participantes?</li> <li>- ¿Qué estrategia usaron?</li> <li>- ¿Por qué crees que lograron matar la menor cantidad de participantes?</li> <li>- ¿Qué les faltó a su equipo?</li> <li>- ¿Habrá sido importante la comunicación para matar la mayor cantidad de participantes?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos formando una media luna, luego inhalamos y exhalamos para controlar nuestras emociones.</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	- El micrófono de la participación.	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juego de mata gente: [https://www.tiktok.com/@jane.8081/video/7296507191903833350?is\\_from\\_webapp=1&sender\\_d](https://www.tiktok.com/@jane.8081/video/7296507191903833350?is_from_webapp=1&sender_d)

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA AZORSA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 13

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	14/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pirto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudi th Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

¿Qué tan atenta estoy?

### III. PROFÓSITO DE APRENDIZAJE:

Fortalecemos la comunicación en equipo mediante el juego de ¿Qué tan atenta estoy?, practicando la empatía, comunicación, trabajo en equipo y liderazgo personal.

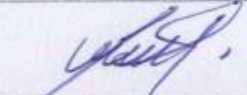
### IV. SECUENCIA:



MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado: ¿Qué tan atenta estoy?, y las indicaciones que se debe de seguir para poder ejecutarlo de manera satisfactoria.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse por colores.</li> <li>2. Designar a la líder del equipo.</li> <li>3. Sentarse en una columna una tras de otra.</li> <li>4. La que va estar sentada adelante iniciará el juego pasando la pelota por su cabeza a su compañera de atrás.</li> </ol>		50'

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Si un integrante del equipo suelta la pelota al piso, tienen que volver a empezar.</li> <li>6. Cuando la pelota llegue al final, la estudiante debe de correr y rellenar un casillero del tuti fruti.</li> <li>7. El equipo que logre completar todos los casilleros del tuti fruti ganará.</li> </ol> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego ¿Qué tan atenta estoy? y nos agrupamos por colores.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>- ¿Por qué creen que lograron rellenar rápido los casilleros del tuti fruti?</li> <li>- ¿Qué estrategia usaron?</li> <li>- ¿Por qué creen que no lograron rellenar rápido los casilleros del tuti fruti?</li> <li>- ¿Qué les faltó a su equipo?</li> <li>- ¿Habrá sido importante la comunicación para rellenar los casilleros del tuti fruti?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos formando una media luna, luego inhalamos y exhalamos para controlar nuestras emociones después del juego realizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta masking</li> <li>- Pelota de plástico.</li> <li>- Silbato</li> <li>- Conos</li> <li>- Tuti fruti</li> <li>- Plumones</li> </ul>	
CIERRE	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El micrófono de la participación.</li> </ul>	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juego ¿Qué tan atenta estoy?  
<https://vm.tiktok.com/ZMjnmqCL1/>

  
**ASESORA DE TESIS**  
HUANCA ROJAS LUPE MARILU

 <b>TESISTA</b> MENDOZA ASORZA RUTH DELIA	 <b>TESISTA</b> PARE CAMPOS YUDITH ESTHER
--	--

## TALLER N° 14

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	15/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Aseora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudit Esther				
<b>Número de estudiante:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

La mesa humana

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a utilizar las partes de nuestro cuerpo mediante el juego de la mesa humana practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado: La mesa humana, y las indicaciones que se debe de seguir para poder ejecutarlo de manera satisfactoria.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse por colores.</li> <li>2. Designar a la líder del equipo.</li> <li>3. Escogen a las integrantes que van a ser parte de la mesa humana.</li> <li>4. Cada equipo tendrá 2 silla para poder armar la mesa humana.</li> <li>5. El equipo que logre estar más tiempo formando la mesa humana ganará el juego.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sillas</li> <li>- Silbato</li> </ul>	50'

	<p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "La mesa humana" y nos agrupamos por colores situándonos en un espacio del auditorio.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>- ¿Qué sentían al ser parte de la mesa humana?</li> <li>- ¿Qué estrategia usaron para estar más tiempo formando la mesa humana?</li> <li>- ¿Por qué creen que no lograron estar más tiempo formando la mesa humana?</li> <li>- ¿Qué les faltó a su equipo?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos formando una media luna, luego realizamos los aplausos de integración para felicitarlos por el buen trabajo que realizamos el día de hoy en el taller.</li> </ul>		
CIERRE	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	- El micrófono de la participación.	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juego "La mesa humana"  
<https://vm.tiktok.com/ZMjccJGhD/>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> HUANCA ROJAS LUPE MARILU	
 <b>TESISTA</b> MENDOZA ASORZA RUTH DELIA	 <b>TESISTA</b> PARE CAMPOS YUDITH ESTHER

## TALLER N° 15

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	16/11/2023				
<b>Director de la L.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Aseora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudit Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Caminamos de pie en pie como los cien pies

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a trabajar de manera coordinada mediante el juego de los cien pies, practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado; "Caminando de pie en pie como los cien pies", y las indicaciones que se debe de seguir para poder ejecutarlo de manera satisfactoria.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse por colores.</li> <li>2. Designar a la líder del equipo quién será la encargada de atar los pies.</li> <li>3. Escogen a las integrantes que van a iniciar el juego y a las que definirán.</li> <li>4. Al sonido del silbato la líder debe empezar atar todos los pies de las 4 integrantes de su equipo.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta de trazo</li> <li>- Masking</li> <li>- Conos</li> <li>- Silbato</li> </ul>	50'

	<p>5. El equipo que logre acabar más rápido en hacer pasar a todos sus integrantes por los conos ganará el juego.</p> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Caminando de pie en pie como los cien pies".</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>- ¿Qué sentían al empezar el recorrido con los pies atados?</li> <li>- ¿Qué estrategia usaron para estar más coordinadas al caminar con los pies atados?</li> <li>- ¿Por qué creen que no lograron llegar más rápido a la meta?</li> <li>- ¿Qué les faltó a su equipo?</li> <li>- ¿A qué se debe las caídas en el juego?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos formando una media luna, luego realizamos los aplausos de integración para felicitarlos por el buen trabajo que realizamos el día de hoy en el taller.</li> </ul>		
CIERRE	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	- El micrófono de la participación.	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

• **Juegos de contacto, recuperado de:**

- [juegos\\_tecnicas\\_temp.pdf\(orientacionandujar.es\)](http://juegos_tecnicas_temp.pdf(orientacionandujar.es))

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 16

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	17/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Al ritmo de la ula ula

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a utilizar nuestras habilidades motoras el ritmo de la ula ula practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado: "Al ritmo de la ula ula", y las indicaciones que se debe de seguir para poder ejecutarlo de manera satisfactoria.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse por colores.</li> <li>2. Designar a la líder del equipo quién estará al inicio del juego con la ula ula.</li> <li>3. Se colocan en una fila agarrados de la mano.</li> <li>4. Al sonido del silbato la líder debe empezar a pasarla ula ula por su cuerpo hacia su compañera sin soltarse la mano.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ula ula</li> <li>- Silbato</li> </ul>	50'

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. El equipo que se suelte la mano, tiene que volver a empezar.</li> <li>6. El equipo que logra hacer llegar al otro extremo y hace volver tiene que alzar la ula ula para ganar el juego.</li> </ol> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Al ritmo de la ula ula".</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>- ¿Qué estrategia usaron para hacer llegar más rápido la ula ula al otro extremo y hacer volver?</li> <li>- ¿Por qué creen que no lograron llegar más rápido a la meta?</li> <li>- ¿Qué les faltó a su equipo?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos en media luna y realizamos la dinámica del árbol y el viento.</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El micrófono de la participación.</li> </ul>	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juego "Al ritmo de la ula ula".  
<https://vm.tiktok.com/ZMjclHCgC/>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> HUANCA ROJAS LUPE MARILU	
 <b>TESISTA</b> MENDOZA AZORSA RUTH DELIA	 <b>TESISTA</b> PARE CAMPOS YUDITH ESTHER

## TALLER N° 17

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	20/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pizto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Adivina adivinadora ¿Quién soy?

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a identificar a nuestras compañeras utilizando las manos mediante el juego de la gallinita ciega, practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado; "Adivina, adivinadora ¿Quién soy?", y las indicaciones que se debe de seguir para poder ejecutarlo de manera satisfactoria.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse por colores.</li> <li>2. Designar a la líder del equipo.</li> <li>3. Se sientan formando un círculo las líderes de cada equipo con vendas en los ojos.</li> <li>4. Se escoge al azar a cualquiera de las compañeras para sentarse en el medio de las líderes.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pañuelo</li> <li>- Silbato</li> </ul>	50'

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Al sonido del silbato las líderes empezarán a palpar a su compañera para adivinar quién es.</li> <li>6. Está prohibido hablar durante el juego.</li> <li>7. El tiempo del juego es 1 minuto para adivinar.</li> <li>8. La líder que logra adivinar primero, le dará un punto a su equipo.</li> </ol> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Adivina, adivinadora ¿Quién soy?".</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>- ¿Qué estrategia usaron para adivinar quién era la que estaba sentada frente a ustedes?</li> <li>- ¿Por qué creen que no lograron adivinar más rápido?</li> <li>- ¿Qué les faltó?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos en media luna y realizamos la batalla del calentamiento.</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El micrófono de la participación.</li> </ul>	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

• **Juegos de contacto, recuperado de:**

<https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/04/Colecci%C3%B3n-de-500-y-JUEGOS-Y-TECNICAS-DE-ANIMACION-PARA-Primaria-e-Infantil.pdf>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 18

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	21/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Aseñora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

El gusano humano

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a utilizar nuestras habilidades motoras al ritmo del gusano humano practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>Asamblea</b> - Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.  - Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.  <b>Organización:</b> - Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.	- Cartel con el nombre de la actividad.  - Cartel con el propósito de la actividad.	5'
DESARROLLO	<b>Gestión y acompañamiento:</b> - Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.  <b>Asamblea:</b> - Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado, "El gusano humano", y las indicaciones que se debe de seguir para jugarlo.  1. Agruparse por colores. 2. Designar a la líder del equipo. 3. Formar una fila agarrándose del hombro de su compañera y levantando un pie para que su compañera que va estar detrás lo sostenga. 4. Al sonido del silbato inician la caminata hasta llegar a la meta.	- Conos - Cinta masking - Silbato	50'

	5. Si una de las participantes se cae, tienen que volver al inicio. 6. El equipo que logró hacer la caminata sin caerse y llegar primero a la meta gana el juego.  <b>Expresividad psicomotriz:</b> - Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "El gusano humano". <b>Socialización:</b> - Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:  - ¿Qué estrategia usaron para llegar a la meta sin caerse? - ¿Por qué creen que tuvieron dificultades en la caminata? - ¿Qué les faltó como equipo? <b>Relajación:</b> - Nos sentamos en media luna y jugamos al globo flotante.		
<b>CIERRE</b>	<b>Metacognición:</b> - ¿Qué realizamos el día de hoy? - ¿Cómo les pareció la actividad realizada? - ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué? - ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué? - ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?	- El micrófono de la participación.	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juego: "El gusano humano"  
[https://youtu.be/PrjKAB\\_-Lc](https://youtu.be/PrjKAB_-Lc)

 <b>ASESORA DE TESIS</b> HUANCA ROJAS LUPE MARILU	
 <b>TESISTA</b> MENDOZA AZORSA RUTH DELIA	 <b>TESISTA</b> PARE CAMPOS YUDITH ESTHER

## TALLER N° 19

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	22/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Enredados

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a resolver conflictos en equipo empleando estrategias en el juego de enredados practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>Asamblea</b> - Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.  - Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.  <b>Organización:</b> - Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.	- Cartel con el nombre de la actividad.  - Cartel con el propósito de la actividad.	5'
DESARROLLO	<b>Gestión y acompañamiento:</b> - Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.  <b>Asamblea:</b> - Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado; "Enredados" y las indicaciones que se debe de seguir para jugarlo de manera eficaz.  1. Agruparse de 3 integrantes. 2. Designar a la líder del equipo. 3. Se ponen mirándose frente a frente las 2 integrantes del equipo. 4. La líder del equipo amarrará a sus 2 compañeras con el hilo nylon en cada muñeca de manera cruzada formando una equis.	- Nylon - Silbato - Conos	50'

	5. Al sonido del silbato las 2 compañeras deben tratar de desenredarse y tener el hilo cada uno en su lado. 6. La líder del equipo puede ayudar a sus compañeras brindando algunas estrategias para lograr desenredarse. 7. El equipo que logró desenredarse primero ganará el juego.  <b>Expresividad psicomotriz:</b> - Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Enredados" teniendo en cuentas las indicaciones.  <b>Socialización:</b> - Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:  - ¿Qué estrategia usaron para desenredarse? - ¿Por qué creen que tuvieron dificultades al inicio del juego? - ¿Qué les faltó como equipo?  <b>Relajación:</b> - Nos sentamos en media luna y realizamos los aplausos de motivación.		
CIERRE	<b>Metacognición:</b> - ¿Qué realizamos el día de hoy? - ¿Cómo les pareció la actividad realizada? - ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué? - ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué? - ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?	- La pelota preguntona.	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juego: "Enredados"  
<https://vm.tiktok.com/ZMjKrqcig/>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 20

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	23/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

La pelotita bailarina

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a resolver conflictos en equipo empleando estrategias en el juego de la pelotita bailarina practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

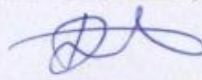

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlos sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado: "La pelotita bailarina" y las indicaciones que se debe de seguir para jugarlo de manera eficaz y correcta.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse cada equipo por colores.</li> <li>2. Designar a la líder del equipo.</li> <li>3. Se ponen alrededor del tablero que va estar en el piso de cada equipo.</li> <li>4. Las integrantes agarrar: cada hilo nylon que está amarrado al tablero.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tablero</li> <li>- Hilo Nylon.</li> <li>- Silbato</li> <li>- Pelotitas</li> <li>- Conos</li> </ul>	50'

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. La líder del equipo será la encargada de colocar la pelotita al medio del tablero y de brindar estrategias a su equipo.</li> <li>6. Al sonido del silbato cada equipo empezará a levantar el tablero sin dejar caer la pelotita al piso.</li> <li>7. El equipo que llegue hacia el otro extremo sin hacer caer la pelotita será el ganador del juego.</li> </ol> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "La pelotita bailarina" teniendo en cuentas las indicaciones.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>- ¿Qué estrategia usaron para no dejar caer la pelotita del tablero?</li> <li>- ¿Por qué creen que tuvieron dificultades al momento de trasladar la pelotita en el tablero?</li> <li>- ¿Qué les faltó como equipo?</li> <li>- ¿La comunicación habrá sido importante en este juego? ¿Qué otros aspectos más?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos en media luna y realizamos los aplausos de motivación.</li> </ul>	
CIERRE	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	- La pelota preguntona.
		5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juego: "La pelotita bailarina"  
<https://vm.tiktok.com/ZMjKSmQPE/>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> HUANCA ROJAS LUPE MARILU	
 <b>TESISTA</b> MENDOZA ASORZA RUTH DELIA	 <b>TESISTA</b> PARE CAMPOS YUDITH ESTHER

## TALLER N° 21

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	24/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Palabras en movimiento

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Fortalecemos el trabajo en equipo resolviendo conflictos mediante el juego de palabras en movimiento practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado: "Palabras en movimiento" y las indicaciones que se debe de seguir para jugarlo de manera eficaz y correcta.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse cada equipo por colores.</li> <li>2. Designar a la líder del equipo.</li> <li>3. Cada equipo tendrá un plumón amarrado de 4 naylon.</li> <li>4. En el piso cada equipo tendrá dos hojas bond.</li> <li>5. La líder del equipo será la encargada de brindar estrategias durante el juego.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hojas bond</li> <li>- Plumones</li> <li>- Silbato</li> <li>- Conos</li> <li>- Hilo naylon</li> </ul>	50'

	<p>6. Al sonido del silbato cada equipo empezará a escribir con el plumón la palabra que las tesisistas mencionarán. (Equipo y liderazgo)</p> <p>7. El equipo que termine escribir de manera clara las 2 palabras mencionadas, ganará el juego.</p> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Palabras en movimiento" teniendo en cuentas las indicaciones.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>- ¿Qué estrategia usaron para escribir las palabras de manera correcta?</li> <li>- ¿Por qué creen que tuvieron dificultades al escribir en conjunto?</li> <li>- ¿Qué les faltó como equipo?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos en media luna y realizamos estiramientos para liberar la tensión del juego.</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	- La pelota preguntona.	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juego: "Palabras en movimiento"  
<https://vm.tiktok.com/ZMjKrw8c/>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 22

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	27/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

Fideos coquetos

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a utilizar nuestras destrezas mediante el juego de los fideos coquetos practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

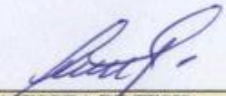


### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>- Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>- Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado; "Fideos coquetos" y las indicaciones que se debe de seguir para jugarlo de manera eficaz y correcta.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agruparse cada equipo por colores.</li> <li>2. Designar a la líder del equipo.</li> <li>3. Cada equipo tendrá un mashmello, 5 pedazos de cinta masking y 10 fideos.</li> <li>4. Se menciona que el reto del juego es formar la torre más alta.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mashmello</li> <li>- Fideos</li> <li>- Cinta masking</li> <li>- Tijera</li> <li>- Silbato</li> </ul>	50'

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Todos contarán con el tiempo de 10 minutos para terminar de armar la torre con fideos.</li> <li>6. La líder del equipo será la encargada de brindar estrategias durante el juego.</li> <li>7. Se debe tener en cuenta que el mashmello debe de estar en la cima de la torre.</li> <li>8. Al sonido del silbato cada equipo empezará a armar su torre.</li> <li>9. El equipo que arme la torre más alta ganará el juego.</li> </ol> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "Fideos coquetos" teniendo en cuentas las indicaciones para seguirlo en el juego.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>- ¿Qué estrategia usaron para armar su torre?</li> <li>- ¿Por qué creen que tuvieron dificultades al colocar el mashmello en la torre?</li> <li>- ¿Qué les faltó como equipo?</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>- ¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>- ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	- La pelota preguntona.	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juego: "Fideos coquetos"  
<https://vm.tiktok.com/ZMjKDL2rr/>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 23

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	23/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	- Mendoza Azorsa Ruth Delia - Pare Campos Yudith Esther				
<b>Número de estudiantes:</b>	- 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

La oruga humana

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a trabajar en equipo empleando estrategias mediante el juego de la oruga humana practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>Asamblea</b> - Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.  - Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.  <b>Organización:</b> - Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.	- Cartel con el nombre de la actividad.  - Cartel con el propósito de la actividad.	5'
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento:</b> - Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.  <b>Asamblea:</b> - Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado; "La oruga humana" y las indicaciones que se debe de seguir para jugarlo de manera eficaz y correcta.  1. Agruparse cada equipo por colores. 2. Designar a la líder del equipo que irá adelante como cabeza de la oruga. 3. Cada equipo tendrá una plástica en donde ingresará 4 integrantes. 4. Al sonido del silbato tienen que llegar al otro extremo dentro de la plástica sin salirse.	- Plástica - Silbato - Conos	50'

	5. La líder del equipo será la encargada de dirigir a sus compañeras empleando estrategias. 6. El equipo que logré completar todas las rondas de manera correcta ganará el juego.  <b>Expresividad psicomotriz:</b> - Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "La oruga humana" teniendo en cuentas las indicaciones mencionadas.  <b>Socialización:</b> - Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:  - ¿Qué estrategia usaron para llegar a la meta? - ¿Por qué creen que tuvieron dificultades al momento de trasladarse dentro de la plástica? - ¿Qué les faltó como equipo?  <b>Relajación:</b> Formamos un círculo y realizamos algunos estiramientos.		
<b>CIERRE</b>	<b>Metacognición:</b> - ¿Qué realizamos el día de hoy? - ¿Cómo les pareció la actividad realizada? - ¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué? - ¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué? - ¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?	- La pelota preguntona.	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juego: "La oruga humana"  
<https://vm.tiktok.com/ZMjKSooTY/>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 24

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	29/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendoza Azorsa Ruth Delia</li> <li>Pare Campos Yudith Esther</li> </ul>				
<b>Número de estudiantes:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>22 estudiantes</li> </ul>				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

La silla musical

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

☞ Aprenderemos a trabajar en equipo empleando estrategias mediante el juego de la silla musical practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

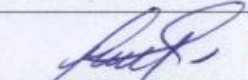
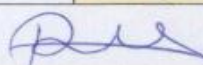
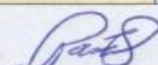
### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado: "La silla musical" y las indicaciones que se debe de seguir para jugarlo de manera eficaz y correcta.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>Agruparse cada equipo por colores.</li> <li>Designar a la líder del equipo quién será la encargada de retirar las sillas y brindar algunas estrategias al equipo.</li> <li>Cada equipo iniciará con la misma cantidad de sillas de acuerdo a la cantidad de participantes.</li> <li>En cada ronda se irá quitando 1 silla.</li> <li>Todas las participantes tienen que caminar alrededor de las sillas al ritmo de la música.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sillas</li> <li>Silbato</li> <li>Conos</li> <li>Parlante</li> </ul>	50'

	<p>6. Cuando se detenga la música las participantes tienen que sentarse, si una queda sin sentarse el equipo es retirada del juego.</p> <p>7. Al sonido del silbato se iniciará el juego.</p> <p>8. El equipo que logró tener a sus integrantes sentadas ganará el juego.</p> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "La silla musical" teniendo en cuentas las indicaciones mencionadas.</li> <li>Las estudiantes se colocan al lado de cada silla, escuchan una música y empiezan a bailar alrededor de las sillas teniendo en cuenta que mientras va avanzando el juego se va ir sacando una silla, pero los participantes no disminuyen debido a que entre todas tienen que emplear diversas estrategias para que todas estén sentadas.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>¿Qué estrategia emplearon para que todas sus compañeras estén sentadas?</li> <li>¿Por qué creen que tuvieron dificultades durante el juego?</li> <li>¿Qué les faltó como equipo?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <p>Formamos un círculo y realizamos algunos estiramientos al ritmo de la música del a ram sam sam.</p>		
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Micrófono de la participación</li> </ul>	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juegos de resolución de conflictos, recuperado de: [baul\\_aprenderjugando.pdf](http://baul_aprenderjugando.pdf) ([interred.org](http://interred.org))
- Música: "A ram sam sam" <https://youtu.be/935UBEm0gg0?feature=shared>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> <b>HUANCA ROJAS LUPE MARILU</b>	
 <b>TESISTA</b> <b>MENDOZA ASORZA RUTH DELIA</b>	 <b>TESISTA</b> <b>PARE CAMPOS YUDITH ESTHER</b>

## TALLER N° 25

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa:</b>	N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"				
<b>Nivel:</b>	Primaria	<b>Ciclo:</b>	V	<b>Grado y Sección:</b>	5° "B, D y E"
<b>Fecha:</b>	30/11/2023				
<b>Director de la I.E.:</b>	- Lic. Jhon Javier López Pinto				
<b>Asesora de tesis:</b>	- Huanca Rojas Lupe Marilu				
<b>Tesistas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendoza Azorsa Ruth Delia</li> <li>Pare Campos Yudith Esther</li> </ul>				
<b>Número de estudiantes:</b>	• 22 estudiantes				

### II. TALLER DE APRENDIZAJE:

La pelota saltarina

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Fortalecemos nuestras habilidades motrices mediante el juego de la pelota saltarina practicando la comunicación, empatía, liderazgo personal y trabajo en equipo.

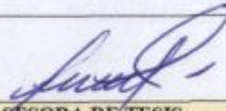
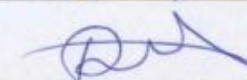

### IV. SECUENCIA:

MOMENTOS DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a las estudiantes y presentamos la actividad que se va realizar el día de hoy.</li> <li>Presentamos el propósito de la actividad a realizarse.</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicamos a las estudiantes que la actividad del día de hoy se realizará en macro grupos y que debemos de respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cartel con el nombre de la actividad.</li> <li>Cartel con el propósito de la actividad.</li> </ul>	5'
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escuchan las indicaciones de la actividad del día de hoy para poder trabajarlo sin problemas, recordando que cada estudiante tiene que ser participe en la actividad.</li> </ul> <p><b>Asamblea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se sientan en media luna y escuchan una propuesta de un juego titulado: "La pelota saltarina" y las indicaciones que se debe de seguir para jugarlo de manera eficaz y correcta.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>Agruparse cada equipo por colores.</li> <li>Designar a la líder del equipo.</li> <li>Forman 2 filas mirándose frente a frente.</li> <li>Deben de pasar la pelota con un toque a su compañera.</li> <li>Es permitido usar cualquiera de las dos manos para pasar la pelota a sus compañeras.</li> <li>Si la pelota cae al piso deben de volver a iniciar.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelotas</li> <li>Tachitos</li> <li>Silbato</li> <li>Conos</li> </ul>	50'

	<ol style="list-style-type: none"> <li>La última participante debe de insertar la pelota en el tachito.</li> <li>Al sonido del silbato se iniciará el juego.</li> <li>El equipo que logró insertar primero en el tachito ganará el juego.</li> </ol> <p><b>Expresividad psicomotriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Luego de escuchar las indicaciones comenzamos con el juego "La pelota saltarina" teniendo en cuentas las indicaciones mencionadas.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Socializan de manera oral respondiendo algunas interrogantes:</li> <li>¿Qué estrategia emplearon para lograr encestar la pelotita?</li> <li>¿Por qué creen que en medio del juego se les caía la pelotita?</li> <li>¿Qué mejorarían como equipo?</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <p>Formamos un círculo y realizamos algunos movimientos al ritmo de una música.</p>		
CIERRE	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué realizamos el día de hoy?</li> <li>¿Cómo les pareció la actividad realizada?</li> <li>¿Será importante la actividad que se realizó? ¿Por qué?</li> <li>¿Lograron comprender el propósito de la actividad? ¿Por qué?</li> <li>¿Cómo se sintieron en la actividad realizada? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Micrófono de la participación</li> </ul>	5'

### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Juegos: "Pelotita saltarina"**  
<https://vm.tiktok.com/ZMjKrbRWf/>
- Música: "Relajación"**  
<https://youtu.be/9IsqZP9CAro?si=Lk2qtj6mygN0FxRO>

 <b>ASESORA DE TESIS</b> HUANCA ROJAS LUPE MARILU	
 <b>TESISTA</b> MENDOZA ASORZA RUTH DELIA	 <b>TESISTA</b> PARE CAMPOS YUDITH ESTHER

Anexo 16. Evidencias de la prueba de entrada y salida



Jugando el vóley asháninka

*Nota:* Se observa al grupo experimental en la prueba de entrada.



Jugando el vóley asháninka

*Nota:* Se observa al grupo control en la prueba de entrada.



Jugando el vóley asháninka

*Nota:* Se observa al grupo experimental en la prueba de salida.



Jugando el vóley asháninka

*Nota:* Se observa al grupo control en la prueba de salida.

Anexo 17. Evidencias de los talleres



Jugando ¿Sabes quién soy?

*Nota:* Taller N° 1.



Jugando a identificar el animal que nos representa.

*Nota:* Taller N° 2.



Jugando a identificar nuestras cualidades.

*Nota:* Taller N° 3.



Jugando a elaborar nuestro carnet de identidad.

*Nota:* Taller N° 4.



Jugando el Tsame pampoyantsi.

*Nota:* Taller N° 5.



Jugando a qué tanto me fio de ti.

*Nota:* Taller N° 6.



Jugando al árbol y el viento de confianza.

*Nota:* Taller N° 7.



Jugando al me veo y me siento orgullosa como soy.

*Nota:* Taller N° 8.



Jugando a valorarnos.

*Nota:* Taller N° 9.



Jugando a los caminos ula ula.

*Nota:* Taller N° 10.



Jugando el puente de la comunicación.

*Nota:* Taller N° 11.



Jugando mata gente.

*Nota:* Taller N° 12.



Jugando ¿Qué tan atenta estoy?

*Nota:* Taller N° 13.



Jugando la mesa humana.

*Nota:* Taller N° 14.



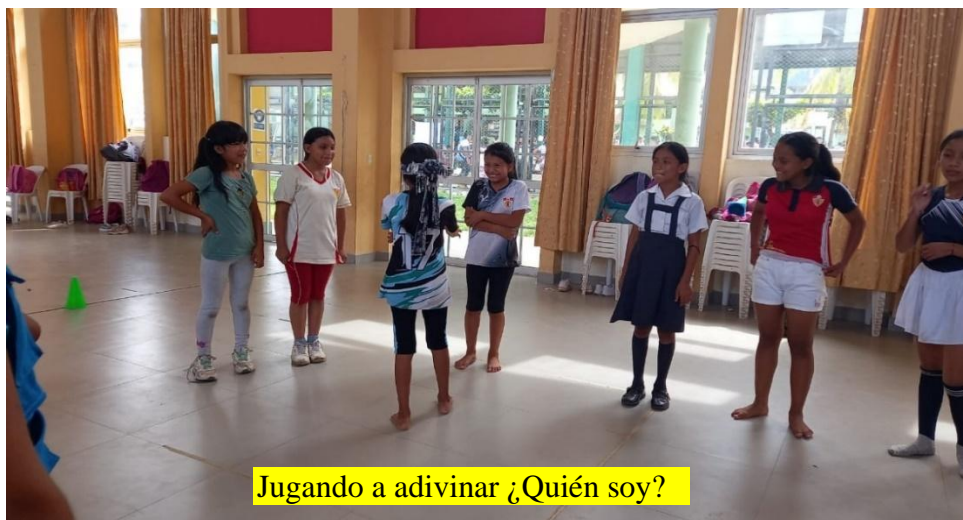
Jugando caminando de pie en pie como los cien pies.

*Nota:* Taller N° 15.

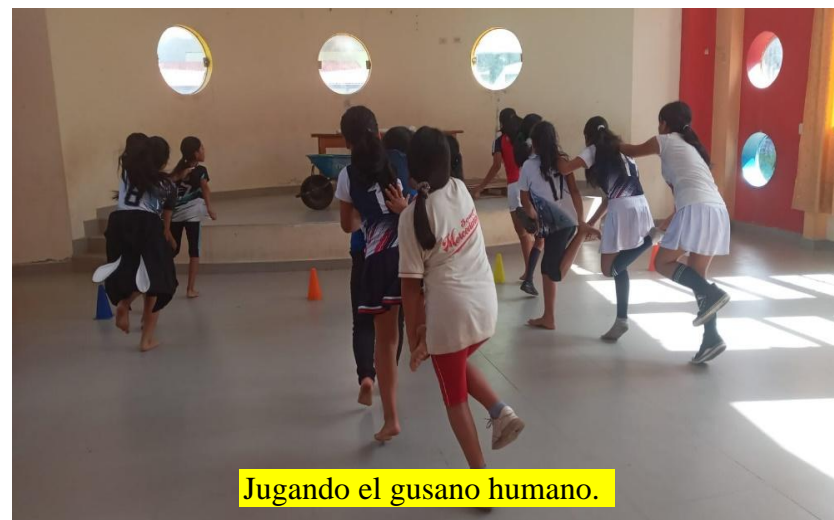


Jugando al ritmo de la ula ula.

*Nota:* Taller N° 16.



*Nota:* Taller N° 17.



*Nota:* Taller N° 18.



*Nota:* Taller N° 19.



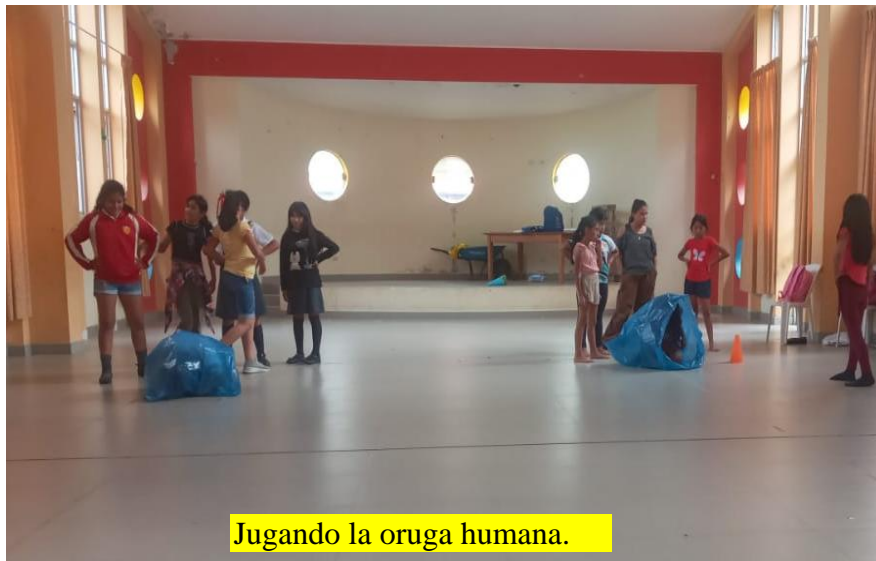
*Nota:* Taller N° 20.



*Nota: Taller N° 21.*



*Nota: Taller N° 22.*



*Nota: Taller N° 23.*






*Nota: Taller N° 24.*



Jugando la pelota saltarina.

*Nota:* Taller N° 25.



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE JUNÍN  
Unidad de Gestión Educativa Local de Satipo

**“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”**

**CONSTANCIA DE EJECUCIÓN**  
**DE PROYECTO DE TESIS**



EL Lic. JHON JAVIER LÓPEZ PINTO, EN CALIDAD DE DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30635 “NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES” - MAZAMARI, CON CÓDIGO MODULAR N° 1529007, DEL DISTRITO DE MAZAMARI, PROVINCIA DE SATIPO, REGIÓN DE JUNÍN, JURISDICCIÓN DE LA UGEL- SATIPO, QUIEN SUSCRIBE:

**HACE CONSTAR:**

Que, las tesisas RUTH DELIA MENDOZA AZORSA y YUDITH ESTHER PARE CAMPOS, de la Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria – UNISCJSA, ejecutaron el proyecto de tesis titulado: “JUEGOS COOPERATIVOS E INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑAS DE LA I.E. N° 30635, MAZAMARI” para optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria, aprobado con resolución N° 002-2023-UIFED/UNISCJSA, teniendo como fecha de inicio el 23 de octubre y finalizando el 1 de diciembre del 2023 de manera satisfactoria y significativa.

Se expide el siguiente documento para los fines que crea por conveniente.

Mazamari, 04 de diciembre del 2023.



Director de la I.E “NSM”  
Lic. Jhon Javier López Pinto



*Nota:* Evidencia de la entrega de constancia de ejecución de proyecto de tesis – director.



*Nota:* Evidencia de la entrega de constancia de ejecución de proyecto de tesis – sub director.