

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA
INICIAL - PRIMARIA



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
<http://www.udh.edu.pe>

TESIS

“ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER” EN EL DESARROLLO
SOCIOEMOCIONAL EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002
VIRGEN DEL CARMEN DE HUÁNUCO, 2017”

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

TESISTA

Bach. Soledad Ines, HUARACA CORI

ASESORA

Lic. Yesenia Yanette, MORENO CASTAÑÓN

HUÁNUCO – PERÚ
2019



ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:30 horas del día 24 del mes de julio del año 2019, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco-La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

| | |
|--|------------|
| Dr. Froián Escobedo Rivera | Presidente |
| Dra Laddy Dayana Pumayauri de la Torre | Secretaria |
| Lic. Manuel Eliab Grandes Anapan | Vocal |

Nombrados mediante la Resolución N° 0115-2019-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"Estrategias lúdicas "Crecer" en el desarrollo socioemocional en los alumnos del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 Virgen del Carmen de Huánuco, 2017"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Soledad Ines HUARACA CORI** para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola aprobada por mayoría con el calificativo cuantitativo de doce y cualitativo de suficiente.

Siendo las 17.45 horas del día miércoles 24 del mes de julio del año 2019, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

.....
Presidente (a)

.....
Vocal (a)

.....
Secretario (a)

DEDICATORIA

A mi madre por el apoyo económico y moral, quien estuvo a mi lado siempre inculcándome para hacer de mí una mejor persona.

La tesista

AGRADECIMIENTO

- A la Universidad de Huánuco por permitirme formar profesionalmente.
- A la asesora Lic. Yesenia Yanette Moreno Castañón por brindarme sus conocimientos, durante el proceso de elaboración de nuestra investigación.
- A la Directora de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” por permitir ejecutar la aplicación del trabajo de investigación.
- A los alumnos del 2do grado de la Institución Educativa “Virgen del Carmen”, por su participación activa durante la aplicación de las sesiones de aprendizaje.
- A los padres de familia que permitieron que cada uno de sus hijos asistieran puntualmente y responsablemente en el desarrollo de nuestra investigación.

ÍNDICE

| | |
|---------------------|-----|
| DEDICATORIA..... | ii |
| AGRADECIMIENTO..... | iii |
| ÍNDICE..... | iv |
| RESUMEN..... | vi |
| INTRODUCCIÓN..... | vii |

CAPÍTULO I

1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

| | |
|--|----|
| 1.1 Descripción del problema..... | 11 |
| 1.1 Formulación del problema..... | 13 |
| 1.1.1 Problema general..... | 13 |
| 1.2 Objetivo general..... | 13 |
| 1.3 Objetivos específicos..... | 14 |
| 1.4 Justificación de la investigación..... | 14 |
| 1.5 Limitaciones de la investigación..... | 15 |
| 1.6 Viabilidad de la investigación..... | 15 |

CAPÍTULO

2 MARCO TEÓRICO

| | |
|---|----|
| 2.1 Antecedentes de la investigación..... | 16 |
| 2.1.1 A NIVEL INTERNACIONAL..... | 16 |
| 2.1.2 A NIVEL NACIONAL..... | 18 |
| 2.1.3 A NIVEL LOCAL..... | 21 |
| 2.2 Bases teóricas..... | 24 |
| 2.2.1 Enfoque que sustentan el desarrollo de las competencias en el área de personal social..... | 24 |
| 2.2.2 Fundamento Pedagógico Vigente: Constructivista..... | 25 |
| 2.2.3 Estrategias lúdicas..... | 27 |
| 2.2.4 Desarrollo socio-emocional..... | 35 |
| 2.3 Definiciones conceptuales de términos básicos..... | 43 |
| 2.4 Hipótesis..... | 44 |
| 2.5 Variables..... | 44 |
| 2.5.1 Variable Independiente..... | 44 |

| | | |
|-------|---------------------------------------|----|
| 2.5.2 | Variable Dependiente..... | 44 |
| 2.6 | Operacionalización de variables | 45 |

CAPÍTULO III

3 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

| | | |
|-------|---|----|
| 3.1 | Tipo de Investigación..... | 46 |
| 3.1.1 | Enfoque..... | 47 |
| 3.1.2 | Alcance o nivel | 47 |
| 3.1.3 | Diseño | 47 |
| 3.2 | Población y muestra | 48 |
| 3.2.1 | Población | 48 |
| 3.2.2 | Muestra | 49 |
| 3.3 | Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 50 |
| 3.3.1 | Para la recolección de los datos..... | 50 |
| 3.3.2 | Para la presentación de datos..... | 50 |
| 3.3.3 | Para el análisis e interpretación de datos..... | 51 |

CAPÍTULO IV

4 RESULTADOS

| | | |
|-----|-------------------------------|----|
| 4.1 | Resultados del pre test | 52 |
| 4.2 | Resultados del post test..... | 60 |

| | |
|------------------|----|
| CAPÍTULO V | 70 |
|------------------|----|

| | | |
|-----|----------------------------------|----|
| 5 | DISCUSIÓN DE RESULTADOS | 70 |
| 5.1 | Con el problema formulado..... | 70 |
| 5.2 | Con las Bases Teóricas..... | 71 |
| 5.3 | Con la hipótesis | 72 |
| | CONCLUSIONES..... | 73 |
| | RECOMENDACIONES..... | 74 |
| | REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 75 |
| | ANEXOS..... | 78 |

RESUMEN

El presente trabajo se tituló: **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER” EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN”, HUÁNUCO, 2017.”**

En el trabajo de investigación se consideró como población a 45 alumnos del segundo grado y la muestra fue elegida por el método no probabilístico de manera aleatoria a 45 alumnos, la cual el grupo experimental representa 21 alumnos y el grupo control 24 alumnos.

Se aplicó el tipo de nivel de investigación aplicada y se usó el diseño cuasi experimental, con dos grupos no equivalentes para determinar la comparación de resultados, fue de nivel experimental que facilitó la comprobación de la hipótesis planteada.

Los resultados logrados son: en el pre test 21 alumnos eran del grupo experimental, donde el 21.25% determinó la influencia de las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional y el 78.75% no lo lograron, mientras que en el grupo control de 24 alumnos un 70% determinó la influencia de las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional, mientras que un 30% aún lograron determinar.

Sin embargo en el post test, después de la aplicación de las 20 listas de cotejo se pudo observar una mejora significativa en el grupo experimental del 2do grado donde un 85.35% determinó la influencia de las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional y un 10.65% no lograron determinar.

En conclusión se ha logrado determinar la influencia de las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional en el 2° grado de la I.E. “Virgen del Carmen” con un 85.35%

Se propone a toda la Comunidad Educativa propiciar el uso de las estrategias lúdicas “CRECER” para su desarrollo socioemocional de los alumnos.

INTRODUCCIÓN

Todo sistema educativo, es responsable de aportar en el desarrollo socio emocional de los estudiantes en la escuela es primordial ya que la educación sin sentimientos es una gran instrucción que no tiene efectos en los alumnos y que no engloba la totalidad de la persona. Para que los aprendizajes sean interiorizados y generalizados es necesario tener en cuenta los sentimientos, las experiencias y vivencias de los alumnos y así presentárselos de forma significativa para ellos, (Álvarez, 2001: 28).

Además, la educación ha de desarrollar tanto la vida intelectual como la emocional ya que en la actualidad se quiere lograr una educación integral de la persona, y el ser humano consta de ambas partes para desarrollarse totalmente en el aspecto social, emocional, lingüístico, cognitivo y físico. El aprendizaje y desarrollo de las habilidades sociales se hace imprescindible para socializar e interiorizar las formas de conducta para enfrentar las situaciones. Estas habilidades han de ser enseñadas desde la etapa infantil porque su desarrollo y mantenimiento requiere la intervención consciente y planificada de los agentes educativos, entre los que se haya la escuela, (García, 2004: 38).

El reto de los profesores del aula es desarrollar una actitud lúdica, sin brindarle un lugar exclusivo en las situaciones de juego, consolidando y desarrollando un modo de comunicación que enfrente íntegramente la intervención pedagógica.

A pesar de la ser muy primordial el desarrollo socio emocional, se ha podido percibir en los alumnos del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen” - Huánuco, dificultades en el desarrollo socio emocional, evidenciándose en los alumnos las siguientes características:

- Dificultades para identificar sus propias emociones, fortalezas y debilidades, ya que no lo han abordado en la escuela, dando prioridad a la parte académica.
- Suelen mentir con frecuencia sobre lo que son y no dicen la verdad fácilmente.

- Dificultades para reconocer las cualidades de los demás y plantearse metas para mejorar en sus estudios y en sus relaciones con sus compañeros.
- Se muestran desconfiados, frente a la pérdida de sus materiales en el aula y por el temor que puedan ser agredidos por sus compañeros.
- Problemas de agresividad entre compañeros, ya que inician un juego de la manera más respetuosa, pero luego salen discutiendo o peleando frente a las situaciones de ganar o perder.
- Suelen mostrarse indiferentes frente a los problemas o necesidades de sus compañeros, solo preocupándose por sus propios intereses.
- Dificultades para escuchar, ya que suelen hablar y hablar, ser escuchados, pero no quieren escuchar a sus compañeros.
- Problemas para relacionarse entre ellos, sobre todo para trabajar en equipo y aportar para concluir una tarea o actividad encomendada.

Entre las posibles causas, tenemos la metodología que utiliza la docente, ya que se centra en lo teórico, y no en la práctica, y por tanto no permite el desarrollo socio emocional, desarrollando enfáticamente la parte conceptual; asimismo, el rol que ejecutan los padres, de no apoyar en el desarrollo socio emocional en sus hijos, por el trabajo que laboran y por el grado de instrucción con que cuentan.

Como consecuencia del problema descrito, tenemos estudiantes con dificultades para valorarse, reconocerse y potenciar sus cualidades, alumnos con baja autoestima

Por todo ello, se propone como alternativa de solución, las estrategias lúdicas “Crecer”, que son un conjunto de estrategias que tienen como finalidad el desarrollo socio emocional de los niños, donde a través de juegos se hará interactuar a los niños. A través de las estrategias lúdicas, los niños aprenderán a controlarse y a ser empáticos con los demás, enseñándolos a pensar sobre sus emociones, a que sepan cómo se sienten ellos y a detectar cómo se sienten los demás, ayudándolos a canalizar las emociones, a expresarlas, a regularlas, a favorecer la importancia de la comunicación con los padres, con los profesores, también la comunicación con sus iguales, la empatía, ayudarles a hacer amigos, esas son cosas que les van a ayudar a lo largo de su vida, (Bisquerra, 2000: 38).

No tener un buen desarrollo socio emocional, traerá consigo riesgos en la aceptación de la sociedad, los pares e incluso en la familia, ya que al no poder controlar sus impulsos, sus emociones le creará ansiedad y por consiguiente alteración en su desarrollo social y emocional.

Se planteó la siguiente pregunta para realizar el trabajo de investigación: ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas “Crecer” en el desarrollo socio-emocional de los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017?

El trabajo de investigación tuvo como objetivo general:

- Determinar la influencia de las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional de los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

El trabajo de investigación tuvo como objetivos específicos:

- a) Identificar el nivel de desarrollo socio-emocional en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.
- b) Seleccionar las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.
- c) Aplicar las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.
- d) Evaluar el nivel de desarrollo socio-emocional después de la aplicación de las estrategias lúdicas “Crecer” en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

El contenido del trabajo de investigación está dividido en cinco capítulos y detallamos a continuación:

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN. Se presentan la descripción del problema, formulación del problema, objetivo general, objetivos específicos, justificación de la investigación, limitaciones de la investigación y viabilidad de la investigación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO. Se presentan antecedentes de la investigación, las bases teóricas, definiciones conceptuales de términos básicos, hipótesis, las variables, y la operacionalización de variables.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. Comprende tipo de investigación, enfoque, alcance o nivel, diseño, método, diseño, tipo y nivel de investigación, la población y la muestra con la que se trabajó, las técnicas e instrumentos de investigación, para la recolección de los datos, para el análisis e interpretación de datos.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. Considera Tipo de investigación, enfoque, alcance o nivel, diseño, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, para la recolección de datos, para la presentación de datos, para el análisis e interpretación de datos.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS. Considera el procesamiento de datos, contrastación de hipótesis y prueba de hipótesis.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS. Culmina con la contrastación de resultados.

Finalmente se describen las conclusiones, las recomendaciones, referencias bibliográficas y la presentación de anexos.

LA TESISTA

CAPÍTULO I

1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del problema

Todo sistema educativo, tiene el papel fundamental de participar en el desarrollo socioemocional de los estudiantes en las Instituciones Educativas es muy importante puesto que la educación sin la entrega de sentimientos es una instrucción que no abarca al niño con una profunda significatividad que le permita actuar de acuerdo a lo que demanda un estado socio emocional desarrollado. Para que los aprendizajes sean interiorizados y generalizados es necesario tener en cuenta los sentimientos, las experiencias y vivencias de los alumnos y así presentárselos de forma significativa para ellos, (Álvarez, 2001: 28).

Además, la educación debe desarrollar en la vida de los estudiantes el aspecto emocional ya que el mayor de los retos que se propone en el plan curricular nacional una educación integral o global de la persona, y considerando que el ser humano consta de todos los aspectos. El aprendizaje y desarrollo de las habilidades sociales se hace imprescindible para socializar e interiorizar las formas de conducta para afrontar las situaciones. Estas habilidades han de ser instruidas y desarrolladas desde la infancia porque su desarrollo y mantenimiento advierte la intervención consciente y planificada de los agentes educativos, entre los que se haya la escuela, (García, 2004: 38).

El desafío del docente es enfrentar una actitud lúdica, sin asignarle un lugar exclusivo en las situaciones de juego, consolidando y desarrollando un modo de comunicación que traspone íntegramente la intervención pedagógica.

A pesar de la gran importancia del desarrollo socioemocional, se ha podido percibir en los alumnos del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen” - Huánuco, dificultades en el desarrollo socio emocional, evidenciándose en los alumnos las siguientes características:

- Dificultades para identificar sus propias emociones, fortalezas y debilidades, ya que no lo han abordado en la escuela, dando prioridad a la parte académica.
- Suelen mentir con frecuencia sobre lo que son y no dicen la verdad fácilmente.
- Dificultades para reconocer las cualidades de los demás y plantearse metas para mejorar en sus estudios y en sus relaciones con sus compañeros.
- Se muestran desconfiados, frente a la pérdida de sus materiales en el aula y por el temor que puedan ser agredidos por sus compañeros.
- Problemas de agresividad entre compañeros, ya que inician un juego de la manera más respetuosa, pero luego salen discutiendo o peleando frente a las situaciones de ganar o perder.
- Suelen mostrarse indiferentes frente a los problemas o necesidades de sus compañeros, solo preocupándose por sus propios intereses.
- Dificultades para escuchar, ya que suelen hablar y hablar, ser escuchados, pero no quieren escuchar a sus compañeros.
- Problemas para relacionarse entre ellos, sobre todo para trabajar en equipo y aportar para concluir una tarea o actividad encomendada.

Entre las posibles causas, tenemos las estrategias que emplea que emplean los docentes, ya que se centran en la enseñanza de contenido y no en lo práctico, y por tanto no permite el desarrollo socio emocional, desarrollando enfáticamente la parte conceptual; asimismo, el rol que ejercen los padres, que no ayudan en el desarrollo del aspecto socio emocional en

sus hijos, por el trabajo que realizan y por el grado de instrucción con que cuentan.

Como consecuencia del problema planteado, tenemos estudiantes con dificultades para valorarse, reconocerse y potenciar sus cualidades, y niños con baja autoestima

Por todo ello, se plantea como alternativa de solución, las estrategias lúdicas “Crecer”, que son un conjunto de estrategias que tienen como finalidad el desarrollo socio emocional de los niños, donde a través de juegos se hará interactuar a los niños. A través de las estrategias lúdicas, los niños aprenderán a dominar y a ser empáticos con los demás, enseñándolos a pensar sobre sus emociones, a que sepan cómo se sienten ellos y a detectar cómo se sienten los demás, ayudándolos a canalizar las emociones, a expresarlas, a regularlas, a favorecer la importancia de la comunicación con los padres, con los profesores, también la comunicación con sus iguales, la empatía, ayudarles a hacer amigos, esas son cosas que les van a ayudar a lo largo de su vida, (Bisquerra, 2000: 38).

No tener un buen desarrollo socio emocional, traerá consigo riesgos en la aceptación de la sociedad, los pares e incluso en la familia, ya que, al no poder controlar sus impulsos, sus emociones le crearán ansiedad y por consiguiente alteración en su desarrollo social y emocional.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo influyen las estrategias lúdicas “Crecer” en el desarrollo socio-emocional de los alumnos del 2º grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco-2017?

1.3 Objetivo general

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional de los alumnos del 2º grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

1.4 Objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de desarrollo socio-emocional en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.
- b) Seleccionar las estrategias lúdicas “Creceer” para el desarrollo socio-emocional en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.
- c) Aplicar las estrategias lúdicas “Creceer” para el desarrollo socio-emocional en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.
- d) Evaluar el nivel de desarrollo socio-emocional después de la aplicación de las estrategias lúdicas “Creceer” en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017

1.5 Justificación de la investigación

El presente estudio se justifica porque surge de la necesidad de dar solución al problema de bajos niveles de desarrollo socio-emocional que presentan los alumnos del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen”.

La investigación es importante porque beneficio a los alumnos, ya que les permitió tomar el control de sus emociones y puedan ser aceptados en la sociedad cumpliendo reglas y normas.

Asimismo, la investigación beneficio a los docentes, ya que les permitió conocer la influencia del desarrollo socio emocional en la toma de decisiones, aceptación de reglas, autoconciencia emocional, manejo de emociones etc., permitiendo así la realización y desarrollo socio emocional, muy importante en el desarrollo de una persona y especialmente para que desde pequeños crezcan íntegramente.

Es fundamental desarrollar la inteligencia en los niños si bien es cierto es una habilidad innata, estaríamos estimulando la capacidad de razonamiento y de discernimiento entre lo malo y lo bueno, algunos la tienen más desarrolladas, o estimuladas otros no. Esto dependerá de las oportunidades que se le brinde, sobre todo en su infancia que es cuando la

podemos desarrollar en su mayor potencial, la cual ayudará en las decisiones que puedan tomar en su vida futura ya que marca nuestras acciones y por ende las consecuencias.

1.6 Limitaciones de la investigación

Las limitaciones que se presentaron fue la objetividad total del resultado ya que se trabajó con el diseño cuasiexperimental que no permitió la supervisión a la totalidad de las situaciones que aconteció durante el proceso de la investigación, así también la inasistencia de los alumnos en una de las sesiones de aprendizaje que tuvieron que reprogramarse en otro horario solo para esos niños que no asistieron.

1.7 Viabilidad de la investigación

El desarrollo socio emocional es importante desarrollarla en toda su amplitud, ya que mayormente sólo abarcamos ámbitos educativos y dejamos de lado el desarrollo integral del niño que es lo más importante para su crecimiento integral, porque de ella se desplegará a todas las áreas de su vida.

La investigación se hizo posible gracias a que se cuenta con el apoyo del director, los profesores, los padres de familia de Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen”, para mejorar el desarrollo socio-emocional en los alumnos del 2° grado de primaria. Asimismo, cuenta con una adecuada infraestructura, aula equipada para llevar a cabo el presente estudio, como materiales necesarios que garantizan la actividad afectiva en la institución, por lo que no demandará gasto económico.

También se cuenta con el interés y disponibilidad de tiempo por parte de la investigadora y material necesario para llevar a cabo el presente estudio.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 A NIVEL INTERNACIONAL

SOLÓRZANO CALLE, JANET DEL ROCÍO Y OTROS (2010), presentan el trabajo de investigación titulado: “Actividades Lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática.” en la Universidad Estatal de Milagro, Ecuador, para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica, arribaron a las siguientes conclusiones:

- La gran mayoría de los docentes de educación básica no aplica durante las clases de matemática el uso de las actividades lúdicas como aspecto de motivación para el aprendizaje de la matemática.
- No existe para los docentes una capacitación profunda sobre la utilización de las actividades lúdicas en el área de matemática como importante recurso didáctico para propiciar aprendizajes significativos.
- Las aulas requieren de mayor espacio físico y tiempo para que los estudiantes practiquen juegos recreativos en beneficio de la motivación para aprender conocimientos nuevos reforzando los ya adquiridos.
- Hace falta la seriedad en el proceso de Evaluación de aprendizajes matemáticos desarrollados por los estudiantes, tanto en el hogar como en la escuela.

- Los docentes se han visto obligados a adquirir los materiales en los negocios de implementos didácticos y no preparan los que deben obligatoriamente usar ya por el tema a enseñar como por los métodos a utilizar.

BUNGE, Carolina (2012), presenta el trabajo titulado: “Contribuciones al desarrollo emocional y social de niños entre siete y trece años de un taller grupal de arte plástico y expresión emocional. Universidad de Chile. Para optar el grado de Magíster en Psicología, mención Psicología Clínica Infanto Juvenil, quien llegó a las siguientes conclusiones:

- En primer lugar, en cuanto a la dimensión de percepción emocional, entendida como la habilidad para identificar y reconocer tanto los propios sentimientos como los de aquello que los rodean, se reconoce en los resultados del estudio que los niños asistentes al taller sí sería capaces de identificar sus emociones y compartirlas con el grupo. En reiteradas ocasiones son llevados por la facilitadora a ponerse en contacto con su mundo emocional, pero en muchas otras esto ocurre de forma espontánea ya que el niño, a través de distintos aspectos de la obra.
- En segundo lugar, en cuanto a la dimensión de comprensión emocional, definida como la habilidad para desglosar el amplio y complejo repertorio de señales emocionales, etiquetarlas y reconocer en qué categorías se agrupan los sentimientos.
- En tercer lugar, con respecto a la dimensión de regulación emocional, entendida como el estar abiertos tanto a sentimientos positivos como negativos y reflexionar sobre los mismos para descartar o aprovechar su información, se observó en los niños una capacidad adecuada para regular sus emociones, ya que eran capaces de verbalizar y reflexionar abiertamente sobre lo que les ocurría internamente.
- En cuarto lugar, Sobre la categoría tomar la perspectiva del otro, definida como la capacidad para captar los atributos del otro y reconocer sus necesidades, comprender sus intenciones y considerar su punto vista junto con el propio, es posible concluir que

los niños asistentes al taller La Caracola si son capaces de ponerse en el lugar de su compañero, y especialmente considerar la opinión del otro.

CASTELLAR ARRIETA GEIDY MARIA Y OTROS (2016), presentan el trabajo titulado: “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta” Colombia, en la Universidad del Tolima, para optar el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil, quienes arribaron a las siguientes conclusiones:

- A pesar que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento.
- No demuestran empoderamiento de los diferentes tipos de juegos que pueden realizar con los niños para su desarrollo integral.
- La institución no cuenta con espacios adecuados para la realización de los diferentes tipos de juegos o actividades lúdicas que ayuden a los niños en el desarrollo pleno de sus dimensiones.
- A los docentes les falta apropiación de los diferentes conceptos existentes sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de las dimensiones de los niños de preescolar.

2.1.2 A NIVEL NACIONAL

VACA CABASCANGO, Blanca (2012) presenta el estudio titulado: El desarrollo de la Inteligencia Emocional en los estudiantes del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Mariana de Jesús”, Lima – Perú”, 2012, en la Universidad Nacional “Enrique Guzmán y Valle”, Lima, para optar el título de Licenciado en Educación Primaria, llegó a las siguientes conclusiones:

- Los docentes conocen acerca de la Inteligencia Emocional, pero desconocen cómo ejercitarla, lo que da lugar al uso inadecuado de herramientas y recursos, por esta razón la guía que presentamos señala procesos adecuados para la utilización de estos materiales.
- Puesto que los educadores afirman que el juego es un instrumento que fortalece el potencial emocional están de acuerdo en utilizar una guía que contenga actividades sencillas y entretenidas a fin de mantener el interés de los niños/as y propiciar el desarrollo lúdico para aprender y controlar sus emociones.
- La sociedad actual está atravesando por circunstancias graves debido a la pérdida de valores que son pilares fundamentales de una buena conducta, generando problemas intrafamiliares que repercuten en el desarrollo de la inteligencia emocional del niño/a.
- Los educadores en unidad de criterio manifiestan su disposición de trabajar con un recurso pedagógico valioso como la guía didáctica, producto que propicia el desarrollo de actitudes de solidaridad y cooperación, desarrolla el trabajo individual y de equipo, orienta las acciones de aprendizaje, favorece roles dinámicos de docentes y estudiantes en el proceso de desarrollo emocional.
- Los educadores manifiestan que para el desarrollo emocional se debe poner mayor énfasis en los primeros años de vida ya que constituyen los cimientos del gran edificio que es el ser humano por lo que esta guía ayudará a potenciar la conducta emocional de los niños/as.
- Al observar los niños/as del Primer Año de Educación Básica se puede evidenciar que su nivel emocional es bajo, por lo que los educadores apoyan el manejo de este instrumento que permitirá fortalecer el desarrollo de esta inteligencia.

PALOMINO ANICAMA, Margarita María (2015), presenta la investigación titulada: "Estrategia Lúdica para lograr aprendizajes significativos en el área de Matemática en estudiantes de cuarto grado de primaria" de la Universidad San Ignacio de Loyola - Lima, para optar el grado académico de Maestro en

Educación en la mención de Investigación e Innovación Curricular, llegó a las siguientes conclusiones:

- El objetivo general planteado fue elaborar, aplicar y estudiar la efectividad de la investigación Estrategia Lúdica para mejorar la convivencia escolar entre los alumnos del cuarto grado de primaria de esta institución educativa, y los específicos mejorarla en torno a los valores de tolerancia, solidaridad, disciplina, fomento de la paz, del diálogo y la comunicación.
- Entre los factores más relevantes que influyen en los aprendizajes significativos se citan los siguientes: Las normas de convivencia, el reconocimiento del valor del alumno, el trabajo en equipo y el clima institucional escolar.
- La mejora en el rendimiento académico sería consecuencia de una mejora de la enseñanza docente debido a las condiciones favorables que presentan el aula para la interacción, la cooperación y el intercambio.
- Resultados Actitudinales o Conductuales: De corte cualitativo, éstos fueron los más esperados por los diseñadores del programa. Entre ellos se encuentran la adquisición para la vivencia de los valores como la tolerancia, la solidaridad, la disciplina, el fomento de la paz o cultura de paz, entre otras, como el respeto. Se manifiestan en las interacciones de los niños, modos de contestar, gestos, intervenciones y también en los trabajos grupales.

RUIZ RUIZ, Brenda (2012), presentan la investigación titulada: "Estilos de crianza e inteligencia emocional en alumnos del primera años de primaria de la Institución Educativa Nacional de la ciudad de Piura, en la Universidad César Vallejo, para optar el título de Licencia en Educación, especialidad Primaria, llegó a las siguientes conclusiones:

- El instrumento fue elaborado para fines de investigación, de tal modo; que aporta una descripción heurística más que diagnóstica de los estilos de crianza tal y como son percibidos por los adolescentes. Las sub escalas pretenden reflejar las dimensiones de estrictez y

responsabilidad sugeridas por Baumrind (1971), pero principalmente por Maccoby y Martín (1983), de los cuales recogieron la diferenciación de los estilos de crianza indulgente y negligente, aspecto no contemplado por Baumrind (1971). En el diseño de los ítems, se extrajeron varios instrumentos existentes; así como, la creación de los propios autores (Lamborn et al., 1991). Hasta la actualidad, se elaboraron una versión para padres y una para madres, con el contenido exactamente igual, pero en las instrucciones se orienta al examinado a tomar una referencia a la madre y al padre por separado

- Se reporta evidencias de la validez del constructo mediante el análisis factorial. Aplicaron varias técnicas de extracción desde que se continuaron con rotación oblicua de la solución inicial. Del análisis, emergieron tres factores correspondientes a las sub escalas que actualmente componen el instrumento; en el estudio de Lamborn, et al., 1991, citado por Merino, 2004, los factores fueron como Aceptación/compromiso, estrictez/supervisión y autonomía psicológica. Esta solución fue virtualmente idéntica en los grupos de diferentes clases sociales, raza y estructura familiar (Steinberg et al, 1991, citado en Merino, 2004). Los resultados factoriales ponderaron favorablemente la validez de contenido, pues los ítems que teóricamente captaban el contenido de los constructos se ajustaron bien.

2.1.3 A NIVEL LOCAL

VANESSA GIULIANA MEDRANO EGOÁVIL (2017), presenta su tesis titulada: Programa “Giro Emocional”, para Desarrollar la Inteligencia Emocional en niños del Nivel Inicial, del Centro Poblado La Esperanza, Huánuco - 2015.”, en la Universidad de Huánuco para optar el Grado Académico de Magister en Ciencias de la Educación, Mención Docencia y Gerencia Educativa, llegó a las siguientes conclusiones.

- Con la aplicación del Programa “Giro Emocional” al grupo experimental: aula Amarilla de la I. E.I. N° 683 , se comprueba que es

efectivo para el desarrollo de la Inteligencia Emocional de los niños del Nivel Inicial, del Centro Poblado La Esperanza, Huánuco – 2015; tal como se puede visualizar en el gráfico N° 39 los siguientes resultados del post test: un 32% de los niños SIEMPRE manifiesta el desarrollo de su inteligencia emocional, lográndose un aumento del 23%; un 41% de los niños A MENUDO, lográndose un crecimiento del 14%; un 23 % de los niños, A VECES, lográndose una disminución considerable de un 23% y finalmente solo son un 4% de los niños NUNCA muestran haber incrementado su inteligencia emocional, lográndose una reducción considerable de un 14%.

- Se determinó que los niños del nivel inicial del Centro poblado de la Esperanza, Huánuco - 2015, mostraban un escaso nivel de desarrollo de su Inteligencia Emocional previo a la aplicación del programa, como se puede constatar en los siguientes resultados del pre test: un 9% de los niños SIEMPRE manifestó haber desarrollado su inteligencia emocional, un 27% lo hacía A MENUDO, un 46% lo hacía A VECES y un 18% de los niños NUNCA mostró un desarrollo de su inteligencia emocional. Estos datos reflejan un déficit en su desarrollo, comprobándose que la mayor tendencia se encuentra en la frecuencia A VECES.
- Se establece que el Programa “Giro Emocional” intervino positivamente en el desarrollo de la conciencia emocional de los niños del nivel inicial del Centro Poblado de la Esperanza, Huánuco - 2015, lo cual se puede confirmar a continuación: un 36% de los niños SIEMPRE manifiesta haber fortalecido su conciencia emocional, un 55% de los niños A MENUDO, un 9% de los niños A VECES y finalmente un 0% de los niños NUNCA.

LINARES MENDOZA, Alfredo (2010), presentan su tesis titulada: Diferencias entre los niveles de agresividad de los escolares de tercero y sexto de primaria de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro”, Huánuco en la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán”, para optar el título de Licenciado en Educación Primaria, llegó a las siguientes conclusiones.

- La investigación tuvo como objetivo: Conocer si existe diferencia en los niveles de agresividad entre los escolares, la muestra estuvo compuesta por 159 alumnos (2 grupos) del 3ro y 6to grado de educación primaria, de la I.E. mencionada, para lo cual se utilizó como instrumento el cuestionario de “AGI” que evalúa manifestaciones de agresividad de niños, entre 8 a 12 años.
- Del total de alumnos, del 3ro el 7.4% presenta un nivel muy bajo de agresividad, mientras que el 25% manifiesta un nivel muy superior de agresividad.
- Mientras del 6to el 5.9 % presenta un nivel muy bajo de agresividad, mientras que el 8.8% manifiesta un nivel muy superior de agresividad. Como es de notar se eligió las presentes investigaciones plasmadas líneas arriba, por que guardan relación con la variable a estudiar, asimismo demuestran la existencia de los niveles de agresividad que se manifiestan en el aula en los estudiantes de educación primaria, que son de diferente magnitud y que varían según las circunstancias, lugar, sexo y edad, pero es de notar puntualmente que guardan relación con los estudios emprendidos relacionado a la variable de estudio que se desarrolla en el aula, por lo tanto es posible de ser contrastada en el proceso de discusión de los resultados obtenidos.

MARTINEZ GUEVARA, Milagros y otros (2011), presentan su tesis titulada: Relación entre los niveles de Agresividad y la Convivencia en el Aula en los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32002 “Esteban Pavletich”, Llicua, Amarilis. Huánuco 2011, en el Instituto Superior Pedagógico Público “Marcos Duran Martel”, para optar el título de Licenciada en Educación Primaria, llegan a las siguientes conclusiones:

- Se determinó según los resultados que no existe una correlación entre ambas variables de estudio (niveles de agresividad y convivencia en el aula), ya que al contrastar los resultados obtenidos con el cálculo de la Chi cuadrado, los datos arrojados muestran que el valor resultante es de 6,099 lo cual se interpreta que no existe una relación estadística significativa; por lo tanto se acepta la hipótesis nula, rechazando la hipótesis alternativa.

- No se pudo identificar los niveles de agresividad, ya que los resultados arrojados se sesgaron, producto de la falta de honestidad por parte de la muestra investigada.
- Un elevado porcentaje de estudiantes mantienen una buena convivencia en el aula, cuyo porcentaje es de 71,15% y se ubica en el nivel alto.
- Existe una correlación positiva leve pero significativa según el coeficiente de correlación de Pearson entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula de $0,87 < 1$ en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32005 “Esteban Pavletich”, Llicua 2011.
- No existe una correlación, ya que al contrastar los resultados obtenidos con el cálculo de la Chi cuadrado, los datos arrojados fueron contradictorios, de tal manera que en la columna de probabilidades acumuladas con un 0,05; según los grados de libertad de 4, la resultante muestra el valor de 9,49, lo cual se interpreta que no existe una relación estadística significativa.
- Se concluye que los factores externos (medios de comunicación, sociedad, familia, medio en el que vive y factores internos sean (personalidad de los estudiantes, biológicos, la educación que reciben) influyen directamente sobre los estudiantes y son la causa de estas conductas violentas y agresivas.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Enfoque que sustentan el desarrollo de las competencias en el área de personal social

En esta área, el marco teórico y metodológico que sitúa el proceso de enseñanza y aprendizaje corresponde a los enfoques de desarrollo personal y ciudadanía activa.

- ✓ El enfoque de desarrollo personal acentúa el proceso de desarrollo que lleva a los seres humanos a construirse como personas, a fin de lograr el máximo sus potencialidades en una

etapa continua de transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales y sociales que se producen a lo largo de la vida. Este proceso faculta a los seres humanos no solamente conocerse a sí mismas y a los demás, de modo que cada vez más integradora. Igualmente, este enfoque pone énfasis en los procesos de reflexión y en la construcción de un punto de vista crítico y ético para interrelacionarse con el mundo.

- ✓ La ciudadanía activa debe comprometerse que todos los individuos tienen derechos y deberes y que participan del mundo social propiciando la vida en democracia, la disposición al enriquecimiento mutuo y al aprendizaje de otras culturas, así como una relación armónica con el ambiente. Para lograrlo, resalta en las etapas de meditación y actitud crítica sobre la vida en sociedad y el rol de cada persona en ella; y promueve la deliberación sobre aquellos asuntos que nos incluyen como ciudadanos y la acción sobre el mundo, de modo que este sea cada vez un mejor lugar de convivencia y respeto de derechos. Este enfoque también supone la comprensión de procesos históricos, económicos, ambientales y geográficos que son necesarios para ejercer una ciudadanía informada.

2.2.2 Fundamento Pedagógico Vigente: Constructivista

El presente estudio tiene como fundamento el modelo constructivista. En ese sentido la educación emocional reúne las aportaciones de otras ciencias, integrándolas en una unidad de acción fundamentada.

Algunos de los fundamentos más relevantes de la educación emocional son los siguientes. Los movimientos de renovación pedagógica, con sus diversas ramificaciones (escuela nueva, escuela activa, educación progresiva, etc.), se planteaban una educación para la vida, donde la afectividad tenía un papel muy resaltante. Ilustres teóricos y representantes de estos movimientos han llamado la atención sobre la

dimensión afectiva del alumnado. Entre ellos recordemos Pestalozzi, Froebel, Dewey, Tolstoi, Montessori, Rogers, etc. Movimientos actuales de enfoques para la innovación educativa, tales como la educación psicológica, la educación para la carrera, la educación moral, las habilidades sociales, el aprender a meditar, la educación para la salud, la orientación para la prevención y el desarrollo humano (Bisquerra, 2000: 49), etc., tienen una clara influencia en la educación emocional. Lo que caracteriza a ésta última es el enfoque «desde dentro», que pone un énfasis especial en la emoción subyacente en todas las propuestas anteriores, (Forteza, 2002: 29).

Las recientes aportaciones de la neurociencia han dado el inicio para identificar de buena manera la forma como funciona el cerebro en cuanto a las emociones. Así, por ejemplo, saber que las emociones activan respuestas fisiológicas (taquicardia, sudoración, tensión muscular, neurotransmisores; etc.) que una vez causadas son imposibles de controlarlas o disminuirlas en el nivel de serotonina pudiendo provocar momentos de depresión, brindando información muy importante para la participación de eventos. De la misma manera llama la atención identificar el rol de la amígdala en las emociones; las características diferenciales de la comunicación entre el sistema límbico y la corteza cerebral en función de la dirección de la información, etc., (Fernández, 2001: 31).

Las investigaciones sobre el bienestar subjetivo, realizadas han introducido un constructor de gran incidencia social. Conviene distinguir entre bienestar objetivo (material) y bienestar subjetivo (emocional). Si bien se analiza se llega a la conclusión de que las personas buscan el bienestar subjetivo. Todo lo que hacemos son pasos para intentar conseguirlo. Entre los factores que favorecen el bienestar subjetivo están las relaciones sociales y la familia, el amor y las relaciones sexuales, la satisfacción profesional, las actividades de tiempo libre, salud, etc. Es curioso observar que las principales fuentes de bienestar subjetivo coinciden con las causas de conflicto y malestar.

De los cuatro pilares de la educación (conocer, saber hacer, convivir y ser) señalados, como mínimo los dos últimos contribuyen a fundamentar la educación emocional, (Delors, 1996: 72).

Los aportes dados por los diferentes teóricos, sirven de sustento en el presente estudio, ya que permite direccionar las acciones que nos permitirán desarrollar socio emocional. En ese sentido los aportes de Howard Gardner, es importante ya que aporta con la inteligencia interpersonal e intrapersonal y nos brinda las sugerencias de cómo desarrollarla en los niños, siendo la primera relacionada por sus relaciones con sus compañeros y la segunda, sobre el manejo de sus emociones.

2.2.3 Estrategias lúdicas

A. DEFINICIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

Para Díaz y Hernández (2002, p. 234), “Son instrumentos que con su apoyo se podrían elevar las estrategias de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el profesor maneja variadas didácticas y recursos se daría modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de posibilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Según García (2004, p. 80), por medio de estas estrategias se incentiva a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Posibilita generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”.

Al respecto, Ferreiro (2009, p. 69) señala que la estrategia “ha sido transmitida, de manera creativa en el entorno de la educación, en el marco de las exposiciones para instruir a razonar y de aprender a aprender”. El término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares. Los pasos o

elementos de una estrategia son las tácticas. Al confrontar los autores que han abordado el tema de las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades numéricas, se tiene que para Ferreiro (2009) la estrategia es esencial para enseñar a pensar y aprender a aprender.

Por su parte, Díaz y Hernández (2002) las refieren como instrumentos para potenciar actividades de aprendizaje y solución de problemas; mientras que García (2004) plantea que promueven la exploración e investigación en torno a objetivos, temas y contenidos. De acuerdo a la investigadora, los señalamientos permiten establecer la importancia del juego como estrategia, pues contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño y la niña en el aprendizaje de las matemáticas y la consolidación de sus habilidades numéricas, partiendo de la concepción que la lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

B. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

Para Stocker (1984) los principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje:

- ✓ **Carácter científico:** Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.
- ✓ **Sistematización:** Se desvía de las reglas y normas de la ciencia que nos muestra la realidad en su forma y en su sistema que divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.
- ✓ **Relación entre la teoría y la práctica:** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los

estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.

- ✓ **Relación entre lo concreto y lo abstracto:** Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.
- ✓ **Independencia cognitiva:** El aprender a aprender, es el carácter consciente y las actividades independientes de los alumnos.

C. DIMENSIONES DE LAS ESTRATEGIAS APLICADAS EN EL MARCO DEL APRENDIZAJE

Al respecto, Lafont, (2006, p. 94), señala que “el grupo de aprendizaje con estrategias lúdicas es una propuesta de trabajo donde se utiliza el juego como instrumento movilizador, a la vez que este provee a los participantes un ambiente estimulante para la producción“. Estas modificaciones no son fáciles ya que los esquemas que practican los docentes llevan a prácticas obsoletas con ejercicios y actividades que alejan al estudiante a la posibilidad de desarrollar libremente sus capacidades. Este cúmulo de experiencias (de alumnos y docentes) los aleja de la posibilidad de enseñar con una metodología activa que promueva la iniciativa y la creatividad.

- ✓ **Innovadora:** se ha consumido “una transformación educativa que contempla dentro de su concepción, una educación integral de calidad para todos los infantes dentro de un continuo desarrollo humano”.
- ✓ **Flexible:** expone Clavijo (2003, p. 460) que los contenidos conceptuales se refieren a “hechos muy sencillos y unos primeros conceptos que ayudan al niño a comprender e interpretar la realidad”. Este acercamiento da lugar a entender conceptos de mayor complejidad al avanzar al sub-sistema de la educación primaria.

- ✓ **Critica:** Según Winebrenner (2007, p. 100), “los proyectos de aprendizaje básico tienen el potencial de atraer a los alumnos que no muestran mucho interés”. Por lo tanto, dicho proyecto debe tener un enfoque global, estar concebido y desarrollado desde los principios que caracterizan el concepto de globalización considerado en una doble perspectiva.
- ✓ **Prospectiva:** para Ferreiro (2009, p. 118), “es una forma básica del pensamiento humano que expresa los caracteres generales y esenciales de las cosas y fenómenos de la realidad”. Lo expuesto se puede considerar como la esencia del aprendizaje significativo, pues explica cómo las ideas y conceptos expresados de forma simbólica se relacionan de modo no memorístico, se compaginan con lo que el educando tiene establecido previamente, pudiendo ser proposiciones, conceptos o símbolos.

D. OBJETIVOS DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

Los objetivos pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos más importantes se pueden citar los siguientes:

- ✓ Enseñar a los alumnos a decidir de manera autónoma ante los diversos problemas que podrían presentarse en su vida diaria.
- ✓ Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- ✓ Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- ✓ Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad, (Remón, 2003).

E. FASES DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

La aplicación de las estrategias lúdicas considera tres fases de ejecución:

- ✓ **La planificación:** Se elabora los planes de sesión, considerando los contenidos del área.
- ✓ **Ejecución propiamente dicha:** En esta fase, se realizan las sesiones de clase planificadas. Es prácticamente la aplicación de la experiencia, por lo que el investigador debe actuar en forma cuidadosa y recoger toda la información que le permita después proceder al análisis de la misma.
- ✓ **Evaluación:** En esta fase se debe señalar la forma como se va a evaluar. Se considera una evaluación de entrada, una evaluación de proceso y una evaluación de salida.

F. VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICA:

Para García, (2004) se pueden apreciar varias ventajas como:

- ✓ Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- ✓ incrementar el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- ✓ Permiten comprobar el nivel de conocimiento logrado por los alumnos, éstos rectifican las acciones erróneas y muestran las correctas.
- ✓ Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- ✓ Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- ✓ Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen amenas las clases.
- ✓ Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

G. LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER”

Para Díaz y Hernández (2002: 234), las estrategias lúdicas “Crecer” son instrumentos que apoyan a elevar el desarrollo socio-emocional, así como las actividades de aprendizaje y solución de problemas. Cuando el maestro de aula utiliza diversos recursos y estrategias se realizan cambios en las estructuras mentales con el manejo de estrategias convenciones que llevarán al niño a la comprensión de sus emociones interactuando con sus pares. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Según García (2004, p. 80), por medio de estas estrategias se invita a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”.

Al respecto, Ferreiro (2009: 69) señala que la estrategia “ha sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender”. El término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares. Los pasos o elementos de una estrategia son las tácticas.

Al confrontar los autores que han abordado el tema de las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades, se tiene que para Ferreiro (2009) la estrategia es esencial para enseñar a pensar y aprender a aprender. Estos conceptos nos permite establece la relevancia de los juegos como una importante estrategia que aportará de manera activa al desarrollo integral del estudiante. En la adquisición y la consolidación de sus habilidades y destrezas naciendo de un concepto lúdico con actividades más relevantes.

En esta actividad prolongada se desarrollan una gran variedad de técnicas lúdicas, se trabaja con los participantes analizando diversas alternativas para trasladarlas a los entornos virtuales y se crean nuevas actividades en base a juegos tradicionales.

Una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás.

Si consideramos a la vivencia una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa, comprometida y emotiva de todos los participantes.

El juego es la forma natural en que las personas comienzan a explorar los entornos virtuales. Jugar es una forma de encontrarse con los demás y con uno mismo, con el niño que llevamos dentro. Es animarse a experimentar diferentes roles, a explorar nuevos mundos. Por este motivo los entornos virtuales, el chat, las aventuras gráficas, los simuladores, los productos multimediales y la navegación web, nos transportan a mundos nuevos y emocionantes, permitiéndonos jugar nuevo roles y cumplir fantasías imposibles de realizar en el mundo real.

Como dicen algunos pensadores: “El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que le hará mucha falta.” (Fernández, 2001: 20).

Los niños expresan sus emociones y sensaciones en el juego, pero éstos juegos deben ser comprendidos por los docentes y adultos, donde al niño no le conlleve al traumatismo tal vez por corregir sus errores más bien ayudar al niño a que sea autónomo y crítico para que él aprenda a respetar a los demás.

H. IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER”

Iniciando que desde la etapa infantil se debe aprender a controlar las emociones, históricamente se ha tendido a asociar el éxito de una persona con la inteligencia cognoscitiva, pero en los últimos años se ha descubierto que un CI (cociente intelectual) elevado no tiene por qué ir asociado a unos resultados académicos positivos y mucho menos a la felicidad. Para ello es necesario un adecuado desarrollo emocional.

Esta habilidad para manejar emociones de forma correcta se puede y debe desarrollar desde los primeros años de vida. Por lo que

debemos brindar a los estudiantes un espacio en que se le enseñe a través de estrategias lúdicas a identificar, expresar y manejar correctamente sus emociones, permitiendo que todo esto esté incorporando recursos que poco a poco puede generalizar a las situaciones de su vida cotidiana.

Las estrategias lúdicas “Crecer” contribuye a que los niños puedan tener confianza en sus capacidades; crear y mantener relaciones satisfactorias, comunicando lo que necesita, piensa y siente, así como teniendo en cuenta los sentimientos de los otros; permite que esté motivado para explorar, afrontar desafíos y aprender; poseer una autoestima alta; tener recursos para la solución de conflictos, etc. Lo que influye de forma positiva en todas las áreas de su vida.

En la dimensión afectiva, el juego controla las emociones, atribuye cualidades, sentimientos y actitudes a objetos y personas. Gracias al acercamiento ayuda a establecer y mantener vínculos afectivos. Afirma su ser, demuestra poder y autonomía. Por ejemplo, la relación afectiva con un osito de peluche, (García, 2004: 18).

I. METODOLOGÍA DE APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICA

Para la aplicación de las estrategias lúdicas se aplica la metodología participativa que dan mejores resultados cuando los grupos interesados tienen una conducción sólida y un liderazgo innovador. Se plantea, además, que la esencia de una metodología participativa reside en convertir la aspiración en intento y el intento en una práctica real. Es aquí donde el método entra en juego para cerrar la brecha entre el intento y la práctica. La selección del método o técnica más apropiada para un proyecto requiere tener presente una variedad de factores. También se considera que la mejor metodología para planear o administrar un proyecto específico es la que responde a los objetivos, valores y capacidades personales del responsable, (García, 2004: 73).

La metodología participativa permitirá:

Desarrollar un compromiso moral, la solidaridad con el grupo y la conciencia social. Despertar en los alumnos el desarrollo de opciones personales y el compromiso de actuar coherentemente con ellos.

Desarrollar sentido de comunidad que combata los mensajes competitivos, individualistas y egoístas que socavan la acción colectiva. Esto se conecta con el discurso de la posibilidad que implica formas de potenciamiento personal y social que permitan desarrollar formas activas de vida comunitaria en torno a principios democráticos, (Remón, 2003: 59).

2.2.4 Desarrollo socio-emocional

El desarrollo socio-emocional es la capacidad de un niño de comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propio sentimientos y comportamientos y llevarse bien con sus compañeros, (Bisquerra, 2000:72).

Para que los estudiantes puedan asimilar las habilidades básicas que requieren, tal como cooperación, seguir instrucciones, demostrar control propio y prestar atención, deben poseer habilidades socio-emocionales. Los sentimientos de confianza, seguridad, amistad, afecto y humor son todo parte del desarrollo socio-emocional de un niño.

Una relación positiva de un niño con adultos que le inspiren confianza y seguridad, es la clave para el desarrollo socio-emocional exitoso, (Fernández, 1999:123).

A. HABILIDADES QUE IMPLICA EL DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL

El desarrollo socio-emocional implica la adquisición de un conjunto de habilidades. Entre ellas las más importantes son la capacidad de:

- ✓ Identificar y comprender sus propios sentimientos.
- ✓ Interpretar y comprender con exactitud el estado emocional de otras personas.

- ✓ Manejar emociones fuertes y sus expresiones de una forma constructiva.
- ✓ Regular su propio comportamiento.
- ✓ Desarrollar la capacidad para sentir empatía por los demás.
- ✓ Establecer y mantener relaciones, (Shapiro, 2002:36).

Cada una de estas habilidades debe ser desarrollada a un proceso adecuado que permita el desarrollo correcto de las capacidades de los estudiantes. El fundamento del desarrollo socio-emocional se inicia en la infancia. Un bebé de dos meses de edad se tranquiliza y sonríe al oír la voz de uno de sus padres. Cuando la persona que cuida al niño le habla, él fija su atención en la cara de la persona amada. Saber leer las señales de un niño y prestarle atención desde el momento en que nace, da inicio a la formación de su desarrollo socio-emocional. Desarrollando así una relación de seguridad, confianza y amor, (Shapiro, 2002:36).

B. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL

El desarrollo socio-emocional de un niño es primordial como su desarrollo cognitivo y físico. Es importante saber que los niños no nacen con habilidades socio-emocionales. El rol de sus padres, las personas que los cuidan y sus maestros, es enseñar y promover estas habilidades.

El desarrollo socio-emocional brinda al estudiante un sentido de quién es él en el mundo, cómo aprende y le ayuda a establecer relaciones de calidad con los demás. Esto es lo que impulsa al individuo a comunicarse, conectarse con otros y lo que es aún más importante, le ayuda a resolver conflictos, asimilar la confianza en sí mismo y lograr sus metas. Establecer una firme base socio-emocional desde la niñez ayudará al niño a prosperar y ser feliz en la vida, (López, 2003:23).

C. CONSEJOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIO-EMOCIONALES

Para Haeussler, (2005) estos son los principales consejos:

- ✓ **Opciones:** Los adultos debemos permitir a los niños a tomar sus propias decisiones para jugar, leer o comer (darles un

opción de bocadillos saludables) estableciendo ciertos parámetros. Esto les ayudará a sentirse en control y los hará ser más obedientes.

- ✓ **Elogios:** Motívelos verbalmente cuando terminen un trabajo. Elogie específicamente las cosas que han hecho. En lugar de decir “buen trabajo” diga, “es excelente cómo esperaste que tu amigo terminada de jugar con el juguete antes que tú jugaras con él.
- ✓ **Anticipe la conducta:** Identifique las señales del niño. El adulto debería hablar con los niños antes que lleguen a elevados índices de frustración y ayudarlo a resolver sus frustraciones.
- ✓ **Humor:** Los adultos deben mantener una excelente sentidos del humor para que los niños puedan coger ese modelo y así ellos podrán tomar las cosas a la ligera y redirija las acciones negativas.
- ✓ **Distracción:** El adulto debe emplear un texto o un juguete, debe cantarle o hablarle a su niño antes de hacer algo a lo que él se pueda resistir.
- ✓ **Enfoque positivo:** El adulto debe mostrar una postura positiva ante los problemas que se les presente para que el niño pueda aprender a mirar las cosas de una perspectiva idónea evitando el negativismo.
- ✓ **Catalogue y reconozca los sentimientos del niño:** Déjeles saber que usted comprende sus sentimientos y ayúdelos a calmarlos y a retomar el control.
- ✓ **Compartir:** El adulto debe iniciar con las actividades lúdicas y compartir diversos momentos en las que el niño pueda desarrollar el aspecto socio emocional y establecer turnos claros que con lleve al niño asumir roles sin molestias.

D. FORMACIÓN DE COMPETENCIAS SOCIO-EMOCIONALES

Para Haeussler, (2005) estos son los principales consejos:

Para comprender los procesos que se suscitan en la formulación de una competencia, resulta fundamental entender cuáles son las características del pensamiento.

En primer lugar, todo pensamiento tiene un objetivo: lograr un propósito de manera consciente o inconsciente.

También, el pensamiento refiere un punto de vista propio o enriquecido con la visión de los otros. Se basa, además en un conjunto de creencias que determinan las actividades y las acciones. Sus consecuencias han de mirarse constantemente para saber cómo impactan en la vida personal y en la de terceros.

El ser humano como especie, además de haberse convertido en el ser vivo más inteligente de los que pueblan el planeta, es también el más emocional. Nuestras diferentes formas de comunicarnos, nuestros comportamientos, nuestras diversas formas de relación implican inteligencia, que a su vez está impregnada por algún tipo de emoción. La inteligencia Emocional es una conceptualización que vincula dos de las características más importantes que diferencian al ser humano del resto de animales.

El desarrollo y evolución de ambos conceptos, inteligencia y emoción, a lo largo de los periodos más importantes de la historia de la humanidad ha sido dispar hasta la llegada a lo que hoy todo el mundo conoce como inteligencia emocional.

E. CARACTERÍSTICAS PARA UN BUEN DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL

Para Lafont, (2006:89) estas son las siguientes características:

- ✓ Tener una buena imagen personal y, por lo tanto, una buena autoestima.
- ✓ Tener competencia y confianza en sí mismo frente a los desafíos escolares.
- ✓ Tener una actitud creativa frente a la realidad.
- ✓ Ser consciente de las habilidades que se tienen y de las áreas en que se desea cambiar.

- ✓ Ser empático, es decir, relacionarse con los demás, comprendiendo sus emociones, sus estados de ánimo y sus expectativas.
- ✓ Tener un apropiado nivel de autoexposición, es decir, ser capaz de mostrar lo que se piensa o se siente.
- ✓ Encontrar soluciones apropiadas frente a situaciones conflictivas.
- ✓ Fijarse metas realistas y adecuadas a las propias capacidades.
- ✓ Tener una actitud activa frente a la realidad.

F. COMPETENCIAS Y HABILIDADES ESPECÍFICAS SOCIO-EMOCIONALES

Para Lafont, (2006:89) estas son las competencias y habilidades socio-emocionales:

a) Conciencia emocional:

- Tomar conciencia de las propias emociones: percibir con precisión los propios sentimientos y emociones; identificarlos y etiquetarlos.
- Dar nombre a las emociones: Habilidad para utilizar el vocabulario emocional.
- Comprensión de las emociones y perspectivas de los demás. Saber servirse de las claves situacionales y expresivas.

b) Regulación emocional:

- Tomar conciencia de la interacción entre cognición, emoción y comportamiento: los estados emocionales inciden en el comportamiento y éstos en la emoción.
- Expresión emocional: capacidad para expresar las emociones de forma apropiada.
- Capacidad de regulación emocional: los propios sentimientos y emociones deber ser regulados.
- Habilidades de afrontamiento: Habilidad para afrontar emociones negativas mediante la utilización de estrategias de auto-regulación.

- Competencia de autogenerar emociones positivas: capacidad para experimentar de forma voluntaria y consciente positivas y disfrutar de la vida.

c) Autonomía personal:

- Autoestima: tener una imagen positiva de sí mismo.
- Automotivación: capacidad de automotivarse e implicarse emocionalmente en actividades diversas de la vida personal, social, profesional, de tiempo libre, etc.
- Actitud positiva: capacidad para automotivarse y tener una actitud positiva ante la vida.
- Responsabilidad: intención de implicarse en comportamientos seguros, saludables y éticos. Asumir la responsabilidad en la toma de decisiones.
- Análisis crítico de normas sociales: capacidad para evaluar críticamente los mensajes sociales, culturales y de los medios de comunicación, relativos a normas sociales y comportamientos personales.
- Busca ayuda y recursos: capacidad para identificar la necesidad de apoyo y asistencia y saber acceder a los recursos disponibles apropiados.
- Autoeficacia emocional: el individuo se ve a sí mismo que se siente como se quiere sentir.

d) Inteligencia interpersonal:

- Dominio de habilidades sociales básicas: escuchar, saludar, despedirse, dar las gracias, pedir un favor, pedir disculpas, actitud dialogante, etc.
- Respeto por los demás: intención de aceptar y apreciar las diferencias individuales y grupales y valorar los derechos de todas las personas.
- Comunicación receptiva: capacidad para atender a los demás tanto en la comunicación verbal como no verbal para recibir los mensajes con precisión.

- Comunicación expresiva: capacidad para iniciar y mantener conversaciones, expresar los propios pensamientos y sentimientos con claridad, tanto en comunicación verbal como no verbal, y demostrar a los demás que han sido bien comprendidos.
- Compartir emociones: conciencia de que la estructura y naturaleza de las relaciones vienen en parte definidas por: a) el grado de inmediatez emocional o sinceridad expresiva; b) el grado de reciprocidad o simetría en la relación.
- Comportamiento pro-social y cooperación: capacidad para aguardar turno; compartir en situaciones diádicas y de grupo; mantener actitudes de amabilidad y respeto a los demás.
- Asertividad: mantener un comportamiento equilibrado, entre la agresividad y la pasividad.

e) Habilidades de vida y bienestar:

- Identificación de problemas: capacidad para identificar situaciones que requieren una solución o decisión y evaluar riesgos, barreras y recursos.
- Resolución de conflictos: capacidad para afrontar conflictos sociales y problemas interpersonales, aportando soluciones positivas e informadas a los problemas.
- Fijar objetivos adaptativos: capacidad para fijar objetivos positivos y realistas.
- Negociación: capacidad para resolver conflictos en paz, considerando la perspectiva y los sentimientos de los demás.
- Bienestar subjetivo: capacidad para gozar de forma consciente de bienestar subjetivo y procurar transmitirlo a las personas con las que se interactúa.
- Fluir: capacidad para generar experiencias óptimas en la vida profesional, personal y social.

G. LAS COMPETENCIAS SOCIO-EMOCIONALES EN EL CONTEXTO ESCOLAR

La escuela actual tiene un gran desafío el de asumir los cambios que se producen en la sociedad y así enseñar a los niños de ahora que traen consigo diversos problemas del hogar con múltiples motivos que pudieran causarles un daño en el aspectos socio emocional. Por una parte, el sistema escolar tiene la responsabilidad de educar a personas muy diferentes, cuya diversidad es un reflejo del complejo entramado social y de muy diversas circunstancias vitales; por otra, debe formar personas capaces de desenvolverse en la sociedad actual, de integrarse y participar de forma activa y eficaz en la llamada sociedad del conocimiento, que requiere e impone nuevas formas de convivencia y ciudadanía, (Milicic, 2011).

La sociedad ha sido modificada; el mundo laboral exige profesionales competitivos y con nuevas competencias que deben ser adquiridas y trabajadas dentro del contexto escolar. Esta realidad exige, por un lado, que las instituciones educativas pongan en acción las experiencias formativas integrales que desarrollen en los estudiantes otras competencias, más allá de las tradicionales académicas y cognitivas; al tiempo que evidencia también la necesidad de contar con un profesorado capaz de responder a estos nuevos desafíos, (Milicic, 2011).

En este sentido, desde finales del siglo XX ha aumentado de manera paulatina el interés por el desarrollo socio-emocional de los alumnos y por su formación moral. Dentro de la comunidad educativa se ha tomado conciencia de la relevancia que tienen no solo los aspectos cognitivos, sino también las emociones y afectos del alumno, para lograr el desarrollo integral de los más jóvenes, así como para el propio bienestar docente y para su adecuado rendimiento laboral, (Tapia, 2003).

2.3 Definiciones conceptuales de términos básicos

- ✓ **Estrategias lúdicas:** Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

- ✓ **Planificación de las estrategias lúdicas:** En esta parte se planifican las acciones para llevar a cabo las estrategias lúdicas, donde se seleccionan los juegos y se organizan las secuencias que se realizarán.

- ✓ **Ejecución de las estrategias lúdicas:** En esta parte se ejecutan las estrategias lúdicas, siguiendo una secuencia planificada y organizada, donde el niño desarrollará la parte afectiva.

- ✓ **Evaluación de las estrategias lúdicas:** En esta parte se evalúa cada una de las actividades desarrolladas con las estrategias lúdicas

- ✓ **Desarrollo socio-emocional:** Es la combinación de aprender a convivir y poder interactuar con personas o grupos de una manera que contribuye positivamente a todos los integrantes de la sociedad.

- ✓ **Se valora a sí mismo:** Es la capacidad de expresar gustos y preferencias sobre algunas circunstancias y participar activamente en las actividades dando a enfatizar su autonomía.

- ✓ **Autorregula sus emociones:** Es la capacidad de disfrutar, adaptarse y aprender a regular sus emociones ante diferentes conflictos o dificultades.

- ✓ **Reflexiona y argumenta éticamente:** Es la capacidad de asumir normas, expresando sus derechos y participar democráticamente en

situaciones en las que va a tener que esperar su turno de manera ordenada.

- ✓ **Vive su sexualidad de manera plena:** Es la capacidad de identificarse como niño niña reconociendo sus características físicas y aceptando las diversas actividades sin discriminación.

2.4 Hipótesis

Las estrategias lúdicas “Crecer” influyen en el desarrollo socio-emocional de los alumnos del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen” Huánuco, 2017.

2.5 Variables

2.5.1 Variable Independiente

Las estrategias lúdicas “Crecer”

Son instrumentos que ayudan a potenciar el desarrollo socio-emocional, así como las actividades de aprendizaje y solución de problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

2.5.2 Variable Dependiente

Desarrollo socio-emocional

Es la capacidad de poder observar y regular los sentimientos propios y ajenos y de utilizarlos para guiar el pensamiento y la acción. Si los pensamientos y las acciones pueden guiarse por los sentimientos, entonces provoquemos sentimientos positivos en los demos para que sus acciones se orienten a nuestro favor.

2.6 Operacionalización de variables

| VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES | INSTRUMENTOS |
|---|--|--|--|
| VARIABLE INDEPEND. Las estrategias lúdicas "Crecer" | Planificación de las estrategias lúdicas | - Selecciona juegos para el desarrollo de la inteligencia emocional - Organiza actividades para ejecutar los juegos para el desarrollo de la inteligencia emocional. - Planifica las sesiones de aprendizaje incluyendo las estrategias lúdicas. | - Sesiones de aprendizaje - Fichas de actividades |
| | Ejecución de las estrategias lúdicas | - Aplica las sesiones de aprendizaje con los alumnos. - Escucha con atención sobre la ejecución de las estrategias lúdicas a realizar. - Desarrolla las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional. | |
| | Evaluación de las estrategias lúdicas | - Evalúa con el pre test antes de aplicar las estrategias lúdicas. - Evalúa cada una de las actividades desarrolladas después de las sesiones de aprendizaje. - Evalúa con el post testal finalizar la aplicación de las estrategias lúdicas. | |
| VARIABLE DEPEND. Desarrollo socio-emocional | Se valora a si mismo | - Expresa sus gustos y preferencias de todo aquello que le agrada a sí mismo. - Expresa sus habilidades para organizarse, conversar e intercambiar ideas al realizar la actividad mostrando su autonomía. - Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó. - Es ordenado con sus útiles de aseo y objetos personales demostrando su autonomía para realizarlos. - Participa en actividades competitivos con los miembros de la Institución Educativa. | - Lista de cotejo |
| | Autorregula sus emociones | - Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades. - Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta. - Se adapta con facilidad a los retos de mantenerse unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas. - Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente. - Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente. - Actúa con iniciativa en actividades de imitaciones encontrando las razones sencillas para realizarlos. | |
| | Reflexiona y argumenta éticamente | - Asume las normas de convivencia establecidas durante las actividades. - Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda. - Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora en forma apropiada. - Participa de temas de discusión, haciendo de observador de los trabajos de sus compañeros. - Comprende un conflicto o problema proponiendo alternativas de solución. - Acepta su turno de participación sin molestarse. - Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas. | |
| | Vive su sexualidad de manera plena | - Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir, órganos genitales, objetos del hogar,). - Disfruta diversas actividades con los niños y niñas sin discriminar el género. | |

CAPÍTULO III

3 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1 Tipo de Investigación

En cuanto al tipo de investigación, el estudio correspondió al tipo aplicada, que es llamada también constructiva o utilitaria, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven. La investigación Aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar, (Sánchez y Reyes, 2002:18).

El tipo de investigación que fue seleccionada nos permitió aplicar las estrategias lúdicas “Crecer” a la variable de estudio, que en este caso constituye el Grupo Experimental, donde los niños a través de una serie de actividades deben mejorar el desarrollo socio-emocional, a comparación del Grupo Control, en donde no se aplicará ninguna experiencia.

La aplicación adecuada de las estrategias lúdicas “Crecer” nos permitió emitir conclusiones que favorecerá su uso para futuras investigaciones.

3.1.1 Enfoque

Se empleó el enfoque de investigación experimental: Su objetivo es fue realizar un experimento que permitió demostrar presupuestos e hipótesis explicativas; se trabajó en una relación causa – efecto, inmediata por la cual requirió la aplicación del método experimental, (Sánchez y Reyes, 2002:13).

Como objetivo general fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo socio-emocional de los estudiantes de segundo grado y así verificar su efectividad.

3.1.2 Alcance o nivel

Finalmente, el nivel de investigación correspondió a los Estudios de Comprobación de Hipótesis Causales, que son los estudios orientados a buscar un nivel de explicación científica que a su vez permita la predicción. Además hay que tener presente que la identificación de los factores explicativos de un fenómeno nos puede conducir a la formulación de principios y leyes básicas, (Sánchez y Reyes, 2002: 23).

3.1.3 Diseño

En el estudio de investigación se aplicó el diseño Cuasi - Experimental con Dos Grupos no Equivalente (O con Grupo Control no Aleatorizado). Este diseño consiste en que una vez que se dispone de los dos grupos, se evaluó a ambos en la variable dependiente, luego a uno de ellos se aplicó el tratamiento experimental y el otro siguió con las tareas o actividades rutinarias, (Sánchez y Reyes, 2002:105).

El diseño Cuasi Experimental con que se aplicó el estudio requirió de dos grupos de estudio, como es el Grupo Experimental y el Grupo Control y que parte de una evaluación inicial que viene a ser el pre test que se tomará a los dos grupos, luego el tratamiento experimental, que en este caso constituye las estrategias lúdicas y que solo se aplicó al

Grupo Experimental y finalizando con una evaluación final que viene a ser el post test que se tomó a los dos grupos.

Presenta el siguiente esquema:

| | | | |
|----------|----------------|---|----------------|
| G.E. | O ₁ | x | O ₂ |
| G.C. ——— | O ₃ | | O ₄ |

Donde:

GE = Grupo Experimental

G.C = Grupo Control

O₁, O₃ = Pre Test, llamada también prueba de entrada, en este caso constituye una observación inicial sobre el desarrollo socio emocional)

O₂, O₄= Post Test, llamada también prueba de salida, en este caso constituye una observación de salida sobre el desarrollo socio emocional)

X = Variable Experimental

——— = Ausencia de experimentación

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Es el conjunto de todos los elementos que forman parte del espacio territorial al que pertenece el problema de investigación y poseen características mucho más concretas que el universo, (Carrasco, 2007:236). La población del presente estudio estuvo conformada por 45 alumnos del 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen” – Huánuco. Se distribuyó de la siguiente manera:

Cuadro N° 01
POBLACIÓN DE ALUMNOS DEL 2° GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE LA I.E. N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN”- HUÁNUCO.
2017

| GRADO Y SECCIÓN | Fi | % |
|------------------------|-----------|----------|
| 2° “A” | 23 | 53% |
| 2° “B” | 20 | 47% |
| Total | 43 | 100% |

FUENTE: Nómina de matrícula de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”
 ELABORACION: La Tesista

3.2.2 Muestra

Es una parte o fragmento representativo de la población, que debe poseer las mismas propiedades y características de ella. Para ser objetiva requiere ser seleccionada con técnicas adecuadas, (Carrasco, 2007:237).

Los grupos de trabajo de la investigación estuvieron conformados por los alumnos del 2° B” conformaron el grupo experimental y del 2° grado “A”, conformaron el grupo control. Se distribuyó de la siguiente manera:

CUADRO N° 02
MUESTRA DE ALUMNOS DEL 2° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DE LA I.E. N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN” – HUÁNUCO. 2017

| GRADO Y SECCIÓN | Fi | % |
|------------------------|-----------|----------|
| 2° “A” | 23 | 53% |
| 2° “B” | 20 | 47% |
| Total | 43 | 100% |

FUENTE: Cuadro N° 01
 ELABORACION: La Tesista

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1 Para la recolección de los datos

En el trabajo de investigación se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos:

| MOMENTOS | TÉCNICA | INSTRUMENTO |
|----------------------|------------------------|--|
| Recolección de datos | Observación Fichaje | (pre test) (post test) Fichas bibliográficas |

- **Observación:** Nos permitió describir, reconstruir y comprender situaciones cotidianas en las cuales se desarrollan actividades diversas, que constituyen una fuente de datos que describen hechos o eventos permitiendo detectar progresivamente la existencia de irregularidades entre ellos, (Soler, 2008: 39).
- **La Lista de Cotejo:** Se empleó como instrumento la lista de cotejo que es una herramienta que se utilizó para observar sistemáticamente el desarrollo socio emocional que mantienen los niños en la muestra de estudio, para ello se formuló 20 indicadores sobre el desarrollo socio emocional.

3.3.2 Para la presentación de datos

Se utilizó los resultados del pre test y post test en sus cuadros respectivos, a su vez nos permitió contrastar los resultados finales.

Los gráficos de barra nos permitieron presentar la información final de manera abreviada para una mejor explicación.

3.3.3 Para el análisis e interpretación de datos

En el presente estudio se usó la frecuencia porcentual que se ha obtenido de los resultados del pre test y post test, multiplicando por cien, donde demostraron los logros obtenidos.

| | | |
|--|----------------------------|--|
| Presentación, interpretación y análisis de datos | Estadística descriptiva | Cuadros estadísticos Cuadro de distribución de frecuencia Frecuencia porcentual |
|--|----------------------------|--|

CAPÍTULO IV

4 RESULTADOS

4.1 Resultados del pre test

Se presenta los resultados obtenidos del pre test, con la investigación aplicada **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER” EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN”, HUÁNUCO, 2017**, donde el grupo experimental fue conformado por la sección (2° “B”) con un total de 20 alumnos y el grupo control por la sección (2° “A”) conformado por 23 alumnos.

En la cual se recogió información con los instrumentos siguientes:
Lista de cotejo, con veinte indicadores como son:

- ✓ Expresa sus gustos y preferencias de todo que le agrada (a sí mismo)
- ✓ Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad (Se organiza de manera adecuada con sus compañeros para realizar la actividad, Conversa en forma pausada y con confianza con sus compañeros de aula, Puede brindar sus opiniones sin gritar en el aula)
- ✓ Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó.

- ✓ Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos.
- ✓ Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa.
- ✓ Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades.
- ✓ Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta.
- ✓ Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas.
- ✓ Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente.
- ✓ Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente.
- ✓ Actúa con iniciativa en actividades encontrando las razones sencillas para realizarlos.
- ✓ Cumple las normas de convivencia establecidas durante las actividades.
- ✓ Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda.
- ✓ Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora y sus compañeros en forma apropiada. (Exige que respeten sus juguetes comprometiéndose a respetar el de los demás, Pide a sus compañeros que cuiden y respeten sus cuadernos en forma conjunta, Exige el cumplimiento de su lonchera la hora establecida)
- ✓ Participa de observador de los trabajos de sus compañeros.
- ✓ Comprende un problema proponiendo alternativas de solución.
- ✓ Acepta su turno de participación sin molestarse.
- ✓ Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas.
- ✓ Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir, órganos genitales)-(Diferencia sus prendas de vestir (niño o niña, Identifica sus órganos sexuales de niña o niño)
- ✓ Disfruta de actividades con los niños y niñas sin discriminar el género.

CUADRO N° 03

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST: “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER” EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN”, HUÁNUCO, 2017

| N° | INDICADORES | GRUPO EXPERIMENTAL | | | | | | GRUPO CONTROL | | | | | |
|--------------|--|--------------------|----|---------------|-----|-------------|-----|---------------|----|---------------|-----|-------------|-----|
| | | SI | | NO | | TOTAL | | SI | | NO | | TOTAL | |
| | | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % |
| 1 | Expresa sus gustos y preferencias de todo que le agrada (a sí mismo) | 5 | 25 | 15 | 75 | 20 | 100 | 13 | 57 | 10 | 43 | 23 | 100 |
| 2 | Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad (Se organiza de manera adecuada con sus compañeros para realizar la actividad, Conversa en forma pausada y con confianza con sus compañeros de aula, Puede brindar sus opiniones sin gritar en el aula) | 4 | 20 | 16 | 80 | 20 | 100 | 21 | 91 | 2 | 9 | 23 | 100 |
| 3 | Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó. | 7 | 35 | 13 | 65 | 20 | 100 | 15 | 65 | 8 | 35 | 23 | 100 |
| 4 | Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos. | 6 | 30 | 14 | 70 | 20 | 100 | 9 | 39 | 14 | 61 | 23 | 100 |
| 5 | Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa. | 4 | 20 | 16 | 80 | 20 | 100 | 21 | 91 | 2 | 9 | 23 | 100 |
| 6 | Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades | 5 | 25 | 15 | 75 | 20 | 100 | 21 | 91 | 2 | 9 | 23 | 100 |
| 7 | Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta. | 3 | 15 | 17 | 85 | 20 | 100 | 17 | 74 | 6 | 26 | 23 | 100 |
| 8 | Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas. | 2 | 10 | 18 | 90 | 20 | 100 | 18 | 78 | 5 | 22 | 23 | 100 |
| 9 | Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente. | 0 | 0 | 20 | 100 | 20 | 100 | 12 | 52 | 11 | 48 | 23 | 100 |
| 10 | Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente. | 4 | 20 | 16 | 80 | 20 | 100 | 22 | 96 | 1 | 4 | 23 | 100 |
| 11 | Actúa con iniciativa en actividades encontrando las razones sencillas para realizarlos. | 2 | 10 | 18 | 90 | 20 | 100 | 19 | 83 | 4 | 17 | 23 | 100 |
| 12 | Cumple las normas de convivencia establecidas durante las actividades. | 5 | 25 | 15 | 75 | 20 | 100 | 21 | 91 | 2 | 9 | 23 | 100 |
| 13 | Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda. | 4 | 20 | 16 | 80 | 20 | 100 | 8 | 35 | 15 | 65 | 23 | 100 |
| 14 | Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora y sus compañeros en forma apropiada (Exige que respeten sus juguetes comprometiéndose a respetar el de los demás, Pide a sus compañeros que cuiden y respeten sus cuadernos en forma conjunta, Exige el cumplimiento de su lonchera la hora establecida) | 6 | 30 | 14 | 70 | 20 | 100 | 20 | 87 | 3 | 13 | 23 | 100 |
| 15 | Participa de observador de los trabajos de sus compañeros. | 4 | 20 | 16 | 80 | 20 | 100 | 22 | 96 | 1 | 4 | 23 | 100 |
| 16 | Comprende un problema proponiendo alternativas de solución. | 5 | 25 | 15 | 75 | 20 | 100 | 11 | 52 | 12 | 48 | 23 | 100 |
| 17 | Acepta su turno de participación sin molestarse. | 4 | 20 | 16 | 80 | 20 | 100 | 21 | 91 | 2 | 9 | 23 | 100 |
| 18 | Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas | 3 | 15 | 17 | 85 | 20 | 100 | 10 | 43 | 13 | 57 | 23 | 100 |
| 19 | Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir, órganos genitales)-(Diferencia sus prendas de vestir (niño o niña, Identifica sus órganos sexuales de niña o niño) | 3 | 15 | 17 | 85 | 20 | 100 | 0 | 0 | 23 | 100 | 23 | 100 |
| 20 | Disfruta de actividades con los niños y niñas sin discriminar el género | 9 | 45 | 11 | 55 | 20 | 100 | 17 | 74 | 6 | 26 | 23 | 100 |
| TOTAL | | 21.25% | | 78.75% | | 100% | | 69.30% | | 30.70% | | 100% | |

Fuente: Cuadro de pre test

Elaboración: La Tesista

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos del pre test en el cuadro N° 03, se puede observar lo siguiente:

En el Experimental

De los 20 alumnos que representan el grupo experimental:

- En la escala "SI" "Expresa sus gustos y preferencias de todo que le agrada (a sí mismo)" representa el 25%; mientras en la escala "NO" el 75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad (Se organiza de manera adecuada con sus compañeros para realizar la actividad, Conversa en forma pausada y con confianza con sus compañeros de aula, Puede brindar sus opiniones sin gritar en el aula)" representa el 20% mientras en la escala "NO" el 80% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó" representa el 35%; mientras en la escala "NO" el 65% no lo hace.
- En la escala "SI" "Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos" representa el 30%; mientras en la escala "NO" el 70% no lo hace.
- En la escala "SI" "Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa" representa el 20%; mientras en la escala "NO" el 80% no lo hace.
- En la escala "SI" "Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades" representa el 25%; mientras en la escala "NO" el 75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta" representa el 15%; mientras en la escala "NO" el 85% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas" representa el 10%; mientras en la escala "NO" el 90% no lo hace.
- En la escala "SI" "Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente" representa el 0%; mientras en la escala "NO" el 100% no lo hace.

- En la escala "SI" "Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente" representa el 20%; mientras en la escala "NO" el 80% no lo hace.
- En la escala "SI" "Actúa con iniciativa en actividades encontrando las razones sencillas para realizarlos" representa el 10%; mientras en la escala "NO" el 90% no lo hace.
- En la escala "SI" "Cumple las normas de convivencia establecidas durante las actividades" representa el 25%; mientras en la escala "NO" el 75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda" representa el 20%; mientras en la escala "NO" el 80% no lo hace.
- En la escala "SI" "Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora y sus compañeros en forma apropiada" representa el 30%; mientras en la escala "NO" el 70% no lo hace.
- En la escala "SI" "Participa de observador de los trabajos de sus compañeros" representa el 20%; mientras en la escala "NO" solo el 80% no lo hace.
- En la escala "SI" "Comprende un problema proponiendo alternativas de solución" representa el 25%; mientras en la escala "NO" el 75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Acepta su turno de participación sin molestarse" representa el 20%; mientras en la escala "NO" el 80% no lo hace.
- En la escala "SI" "Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas" representa el 15%; mientras en la escala "NO" el 85% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir, órganos genitales)-(Diferencia sus prendas de vestir (niño o niña, Identifica sus órganos sexuales de niña o niño)" representa el 15%; mientras en la escala "NO" el 85% no lo hace.
- En la escala "SI" "Disfruta de actividades con los niños y niñas sin discriminar el género" representa el 45%; mientras en la escala "NO" el 55% no lo hace.

En el control

De los 23 alumnos que representan el grupo control:

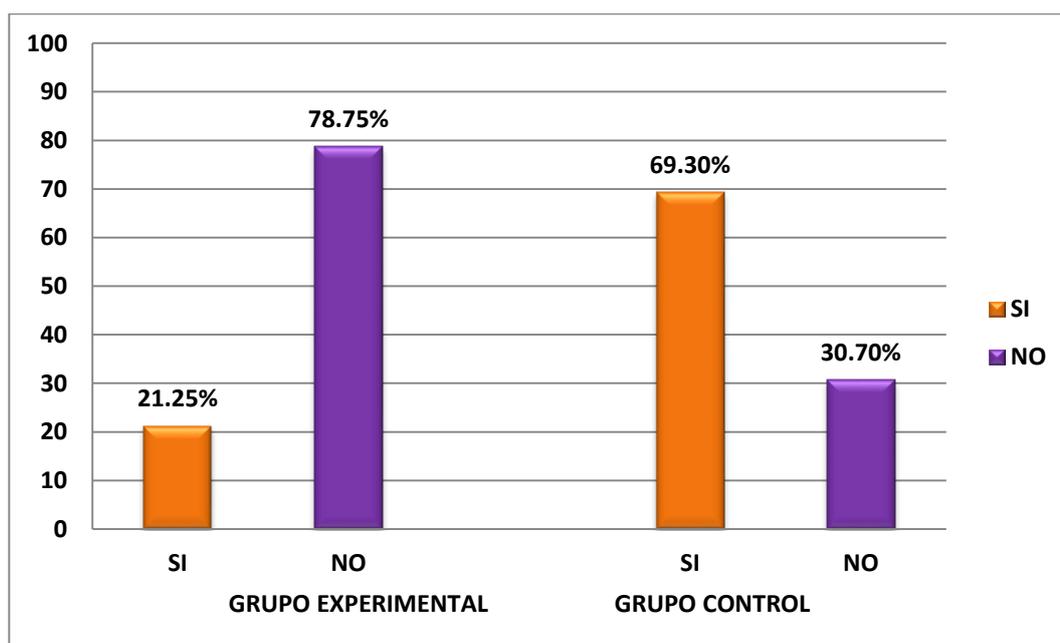
- En la escala "SI" "Expresa sus gustos y preferencias de todo que le agrada (a sí mismo)" representa el 57%; mientras en la escala "NO" el 43% no lo hace.
- En la escala "SI" "Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad (Se organiza de manera adecuada con sus compañeros para realizar la actividad, Conversa en forma pausada y con confianza con sus compañeros de aula, Puede brindar sus opiniones sin gritar en el aula)" representa el 91% mientras en la escala "NO" el 9% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó" representa el 65%; mientras en la escala "NO" el 35% no lo hace.
- En la escala "SI" "Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos" representa el 39%; mientras en la escala "NO" el 61% no lo hace.
- En la escala "SI" "Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa" representa el 91%; mientras en la escala "NO" el 9% no lo hace.
- En la escala "SI" "Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades" representa el 91%; mientras en la escala "NO" el 9% no lo hace.
- En la escala "SI" "Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta" representa el 74%; mientras en la escala "NO" el 26% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas" representa el 78%; mientras en la escala "NO" el 22% no lo hace.
- En la escala "SI" "Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente" representa el 52%; mientras en la escala "NO" el 48% no lo hace.

- En la escala "SI" "Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente" representa el 96%; mientras en la escala "NO" el 4% no lo hace.
- En la escala "SI" "Actúa con iniciativa en actividades encontrando las razones sencillas para realizarlos" representa el 83%; mientras en la escala "NO" el 17% no lo hace.
- En la escala "SI" "Cumple las normas de convivencia establecidas durante las actividades" representa el 91%; mientras en la escala "NO" el 9% no lo hace.
- En la escala "SI" "Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda" representa el 35%; mientras en la escala "NO" el 65% no lo hace.
- En la escala "SI" "Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora y sus compañeros en forma apropiada" representa el 87%; mientras en la escala "NO" el 13% no lo hace.
- En la escala "SI" "Participa de observador de los trabajos de sus compañeros" representa el 96%; mientras en la escala "NO" solo el 4% no lo hace.
- En la escala "SI" "Comprende un problema proponiendo alternativas de solución" representa el 52%; mientras en la escala "NO" el 48% no lo hace.
- En la escala "SI" "Acepta su turno de participación sin molestarse" representa el 91%; mientras en la escala "NO" el 9% no lo hace.
- En la escala "SI" "Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas" representa el 43%; mientras en la escala "NO" el 57% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir, órganos genitales)-(Diferencia sus prendas de vestir (niño o niña, Identifica sus órganos sexuales de niña o niño)" representa el 0%; mientras en la escala "NO" el 100% no lo hace.

- En la escala “SI” “Disfruta de actividades con los niños y niñas sin discriminar el género” representa el 74%; mientras en la escala “NO” el 26% no lo hace.

Observando los resultados podemos llegar a la conclusión que la mayoría de los alumnos del grupo experimental y el grupo control no desarrollaron las estrategias lúdicas “crecer” en el desarrollo socioemocional en los alumnos del 2° grado.

GRÁFICO N° 01
RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST: LAS
ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER” EN EL DESARROLLO SOCIO
EMOCIONAL EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN”,
HUÁNUCO, 2017.



Fuente: Pre test
 ELABORACIÓN: La tesista

Análisis e interpretación

Según los resultados que se muestra en el gráfico N° 01, respecto al pre test, se puede observar que: En el grupo experimental, solo el 21.25% determinaron la influencia de las estrategias lúdicas “Crece” para el desarrollo socio-emocional y el 78.75% de estudiantes aún tuvieron dificultades.

Con respecto al grupo control, el 69.30% lograron determinar la influencia de las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional y el 30.70% aún tenía dificultades.

4.2 Resultados del post test

Se presenta los resultados obtenidos del post test, con la investigación aplicada **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER” EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN”, HUÁNUCO, 2017**, donde el grupo experimental fue conformado por la sección (2° “B”) con un total de 20 alumnos y el grupo control por la sección (2° “A”) conformado por 23 alumnos.

En la cual se recogió información con los instrumentos siguientes: Lista de cotejo, con veinte indicadores como son:

- ✓ Expresa sus gustos y preferencias de todo que le agrada (a sí mismo)
- ✓ Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad (Se organiza de manera adecuada con sus compañeros para realizar la actividad, Conversa en forma pausada y con confianza con sus compañeros de aula, Puede brindar sus opiniones sin gritar en el aula)
- ✓ Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó.
- ✓ Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos.
- ✓ Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa.
- ✓ Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades.
- ✓ Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta.
- ✓ Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas.

- ✓ Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente.
- ✓ Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente.
- ✓ Actúa con iniciativa en actividades encontrando las razones sencillas para realizarlos.
- ✓ Cumple las normas de convivencia establecidas durante las actividades.
- ✓ Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda.
- ✓ Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora y sus compañeros en forma apropiada. (Exige que respeten sus juguetes comprometiéndose a respetar el de los demás, Pide a sus compañeros que cuiden y respeten sus cuadernos en forma conjunta, Exige el cumplimiento de su lonchera la hora establecida)
- ✓ Participa de observador de los trabajos de sus compañeros.
- ✓ Comprende un problema proponiendo alternativas de solución.
- ✓ Acepta su turno de participación sin molestarse.
- ✓ Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas.
- ✓ Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir, órganos genitales)-(Diferencia sus prendas de vestir (niño o niña, Identifica sus órganos sexuales de niña o niño)
- ✓ Disfruta de actividades con los niños y niñas sin discriminar el género.

CUADRO N° 04

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST: “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER” EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN”, HUÁNUCO, 2017.

| N° | INDICADORES | GRUPO EXPERIMENTAL | | | | | | GRUPO CONTROL | | | | | |
|--------------|---|--------------------|-----|---------------|----|-------------|-----|---------------|-----|---------------|----|-------------|-----|
| | | SI | | NO | | TOTAL | | SI | | NO | | TOTAL | |
| | | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % |
| 1 | Expresa sus gustos y preferencias de todo que le agrada (a sí mismo) | 15 | 75 | 5 | 25 | 20 | 100 | 11 | 48 | 12 | 52 | 23 | 100 |
| 2 | Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad (Se organiza de manera adecuada con sus compañeros para realizar la actividad, Conversa en forma pausada y con confianza con sus compañeros de aula, Puede brindar sus opiniones sin gritar en el aula) | 18 | 90 | 2 | 10 | 20 | 100 | 21 | 91 | 2 | 9 | 23 | 100 |
| 3 | Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó. | 17 | 85 | 3 | 15 | 20 | 100 | 10 | 43 | 13 | 57 | 23 | 100 |
| 4 | Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos. | 19 | 95 | 1 | 5 | 20 | 100 | 17 | 74 | 6 | 26 | 23 | 100 |
| 5 | Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa. | 16 | 80 | 4 | 20 | 20 | 100 | 15 | 65 | 8 | 35 | 23 | 100 |
| 6 | Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades | 17 | 85 | 3 | 15 | 20 | 100 | 21 | 91 | 2 | 9 | 23 | 100 |
| 7 | Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta. | 17 | 85 | 3 | 15 | 20 | 100 | 18 | 78 | 5 | 22 | 23 | 100 |
| 8 | Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas. | 18 | 90 | 2 | 10 | 20 | 100 | 20 | 87 | 3 | 13 | 23 | 100 |
| 9 | Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente. | 16 | 80 | 4 | 20 | 20 | 100 | 14 | 61 | 9 | 39 | 23 | 100 |
| 10 | Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente. | 19 | 95 | 1 | 5 | 20 | 100 | 19 | 83 | 4 | 17 | 23 | 100 |
| 11 | Actúa con iniciativa en actividades encontrando las razones sencillas para realizarlos. | 17 | 85 | 3 | 15 | 20 | 100 | 16 | 70 | 7 | 30 | 23 | 100 |
| 12 | Cumple las normas de convivencia establecidas durante las actividades. | 16 | 80 | 4 | 20 | 20 | 100 | 17 | 74 | 6 | 26 | 23 | 100 |
| 13 | Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda. | 15 | 75 | 5 | 25 | 20 | 100 | 11 | 48 | 12 | 52 | 23 | 100 |
| 14 | Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora y sus compañeros en forma apropiada (Exige que respeten sus juguetes comprometiéndose a respetar el de los demás, Pide a sus compañeros que cuiden y respeten sus cuadernos en forma conjunta, Exige el cumplimiento de su lonchera la hora | 20 | 100 | 0 | 0 | 20 | 100 | 23 | 100 | 0 | 0 | 23 | 100 |
| 15 | Participa de observador de los trabajos de sus compañeros. | 18 | 90 | 2 | 10 | 20 | 100 | 18 | 78 | 5 | 22 | 23 | 100 |
| 16 | Comprende un problema proponiendo alternativas de solución. | 19 | 65 | 7 | 35 | 26 | 100 | 15 | 65 | 8 | 35 | 23 | 100 |
| 17 | Acepta su turno de participación sin molestarse. | 18 | 90 | 2 | 10 | 20 | 100 | 16 | 70 | 7 | 30 | 23 | 100 |
| 18 | Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas | 14 | 30 | 6 | 70 | 20 | 100 | 17 | 74 | 6 | 26 | 23 | 100 |
| 19 | Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir, órganos genitales)-(Diferencia sus prendas de vestir (niño o niña, Identifica sus órganos sexuales de niña o niño) | 20 | 100 | 0 | 0 | 20 | 100 | 23 | 100 | 0 | 0 | 23 | 100 |
| 20 | Disfruta de actividades con los niños y niñas sin discriminar el género | 16 | 80 | 4 | 20 | 20 | 100 | 13 | 57 | 10 | 43 | 23 | 100 |
| TOTAL | | 82.75% | | 17.25% | | 100% | | 72.85% | | 27.15% | | 100% | |

FUENTE: Cuadro de Post test
ELABORACIÓN: La tesista

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos del post test en el cuadro N° 05, se puede observar lo siguiente:

En el grupo experimental

De los 20 alumnos que representan el grupo experimental:

- En la escala "SI" "Expresa sus gustos y preferencias de todo que le agrada (a sí mismo)" representa el 75%; mientras en la escala "NO" el 25% no lo hace.
- En la escala "SI" "Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad (Se organiza de manera adecuada con sus compañeros para realizar la actividad, Conversa en forma pausada y con confianza con sus compañeros de aula, Puede brindar sus opiniones sin gritar en el aula)" representa el 90% mientras en la escala "NO" el 10% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó" representa el 85%; mientras en la escala "NO" el 15% no lo hace.
- En la escala "SI" "Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos" representa el 95%; mientras en la escala "NO" el 5% no lo hace.
- En la escala "SI" "Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa" representa el 80%; mientras en la escala "NO" el 20% no lo hace.
- En la escala "SI" "Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades" representa el 85%; mientras en la escala "NO" el 15% no lo hace.
- En la escala "SI" "Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta" representa el 85%; mientras en la escala "NO" el 15% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas" representa el 90%; mientras en la escala "NO" el 10% no lo hace.

- En la escala "SI" "Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente" representa el 80%; mientras en la escala "NO" el 20% no lo hace.
- En la escala "SI" "Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente" representa el 95%; mientras en la escala "NO" el 5% no lo hace.
- En la escala "SI" "Actúa con iniciativa en actividades encontrando las razones sencillas para realizarlos" representa el 85%; mientras en la escala "NO" el 15% no lo hace.
- En la escala "SI" "Cumple las normas de convivencia establecidas durante las actividades" representa el 80%; mientras en la escala "NO" el 20% no lo hace.
- En la escala "SI" "Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda" representa el 75%; mientras en la escala "NO" el 25% no lo hace.
- En la escala "SI" "Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora y sus compañeros en forma apropiada" representa el 100%; por lo tanto en la escala "NO" representa el 0%.
- En la escala "SI" "Participa de observador de los trabajos de sus compañeros" representa el 90%; mientras en la escala "NO" solo el 10% no lo hace.
- En la escala "SI" "Comprende un problema proponiendo alternativas de solución" representa el 65%; mientras en la escala "NO" el 35% no lo hace.
- En la escala "SI" "Acepta su turno de participación sin molestarse" representa el 90%; mientras en la escala "NO" el 10% no lo hace.
- En la escala "SI" "Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas" representa el 30%; mientras en la escala "NO" el 70% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir, órganos genitales)-(Diferencia sus

prendas de vestir (niño o niña, Identifica sus órganos sexuales de niña o niño)” representa el 100%; por lo tanto en la escala “NO” representa el 0%.

- En la escala “SI” “Disfruta de actividades con los niños y niñas sin discriminar el género” representa el 80%; mientras en la escala “NO” el 20% no lo hace.

En el grupo control

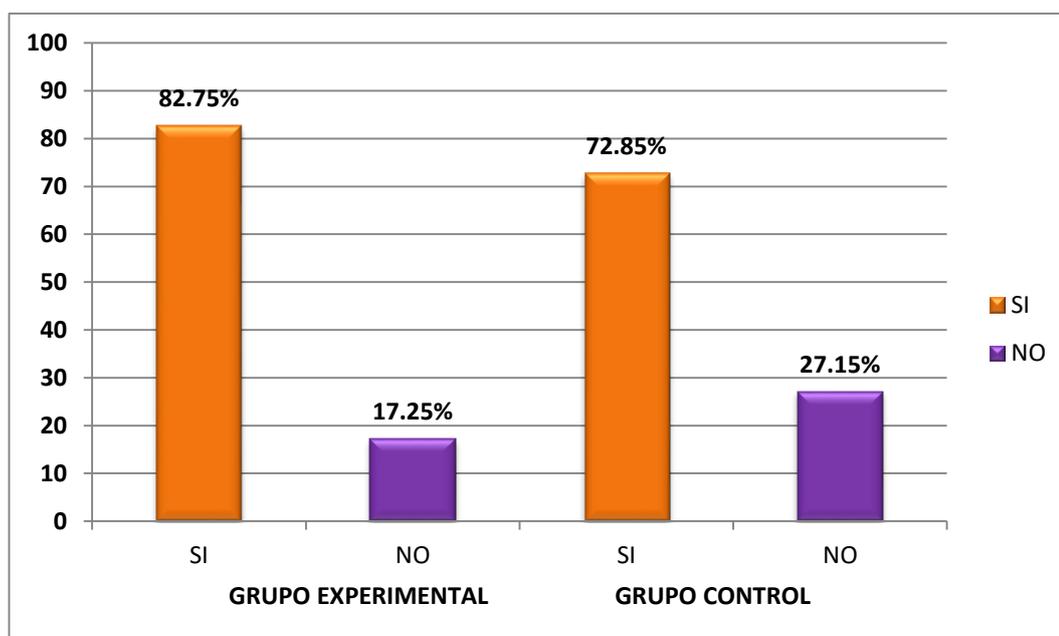
De los 23 alumnos que representan el grupo control:

- En la escala “SI” “Expresa sus gustos y preferencias de todo que le agrada (a sí mismo)” representa el 48%; mientras en la escala “NO” el 52% no lo hace.
- En la escala “SI” “Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad (Se organiza de manera adecuada con sus compañeros para realizar la actividad, Conversa en forma pausada y con confianza con sus compañeros de aula, Puede brindar sus opiniones sin gritar en el aula)” representa el 91% mientras en la escala “NO” el 9% no lo hace.
- En la escala “SI” “Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó” representa el 43%; mientras en la escala “NO” el 57% no lo hace.
- En la escala “SI” “Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos” representa el 74%; mientras en la escala “NO” el 26% no lo hace.
- En la escala “SI” “Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa” representa el 65%; mientras en la escala “NO” el 35% no lo hace.
- En la escala “SI” “Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades” representa el 91%; mientras en la escala “NO” el 9% no lo hace.
- En la escala “SI” “Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta” representa el 78%; mientras en la escala “NO” el 22% no lo hace.

- En la escala "SI" "Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas" representa el 87%; mientras en la escala "NO" el 13% no lo hace.
- En la escala "SI" "Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente" representa el 61%; mientras en la escala "NO" el 39% no lo hace.
- En la escala "SI" "Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente" representa el 83%; mientras en la escala "NO" el 17% no lo hace.
- En la escala "SI" "Actúa con iniciativa en actividades encontrando las razones sencillas para realizarlos" representa el 70%; mientras en la escala "NO" el 30% no lo hace.
- En la escala "SI" "Cumple las normas de convivencia establecidas durante las actividades" representa el 74%; mientras en la escala "NO" el 26% no lo hace.
- En la escala "SI" "Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda" representa el 48%; mientras en la escala "NO" el 52% no lo hace.
- En la escala "SI" "Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora y sus compañeros en forma apropiada" representa el 100%; por lo tanto en la escala "NO" representa el 0%.
- En la escala "SI" "Participa de observador de los trabajos de sus compañeros" representa el 78%; %; mientras en la escala "NO" el 22% no lo hace.
- En la escala "SI" "Comprende un problema proponiendo alternativas de solución" representa el 65%; mientras en la escala "NO" el 35% no lo hace.
- En la escala "SI" "Acepta su turno de participación sin molestarse" representa el 70%; mientras en la escala "NO" el 30% no lo hace.

- En la escala "SI" "Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas" representa el 74%; mientras en la escala "NO" el 26% no lo hace.
- En la escala "SI" "Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir, órganos genitales)-(Diferencia sus prendas de vestir (niño o niña, Identifica sus órganos sexuales de niña o niño)" representa el 100%; por lo tanto en la escala "NO" representa el 0%.
- En la escala "SI" "Disfruta de actividades con los niños y niñas sin discriminar el género" representa el 57%; mientras en la escala "NO" el 43% no lo hace.

GRÁFICO N° 02
RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST: LAS
ESTRATEGIAS LÚDICAS "CRECER" EN EL DESARROLLO SOCIO
EMOCIONAL EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN",
HUÁNUCO, 2017.



Fuente: Post test
 ELABORACIÓN: La tesista

Análisis e interpretación

Según los resultados que se muestra en el gráfico N° 02, respecto al post test, se puede observar que: En el grupo experimental, el 82.75% lograron determinar la influencia de las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional, y solo el 17.25% de estudiantes no lograron desarrollar las estrategias lúdicas manteniendo aún las dificultades.

Respecto al grupo control que representan los 23 alumnos de la Sección (2° “A”) el 72.85% determinaron la influencia de las estrategias lúdicas y el 21.15% aún tuvo dificultades para lograrlo.

4.2. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS

Para la contratación de los resultados se ha tomado los porcentajes que indican la comprensión lectora, tanto en el pre test y post test.

CUADRO N° 05

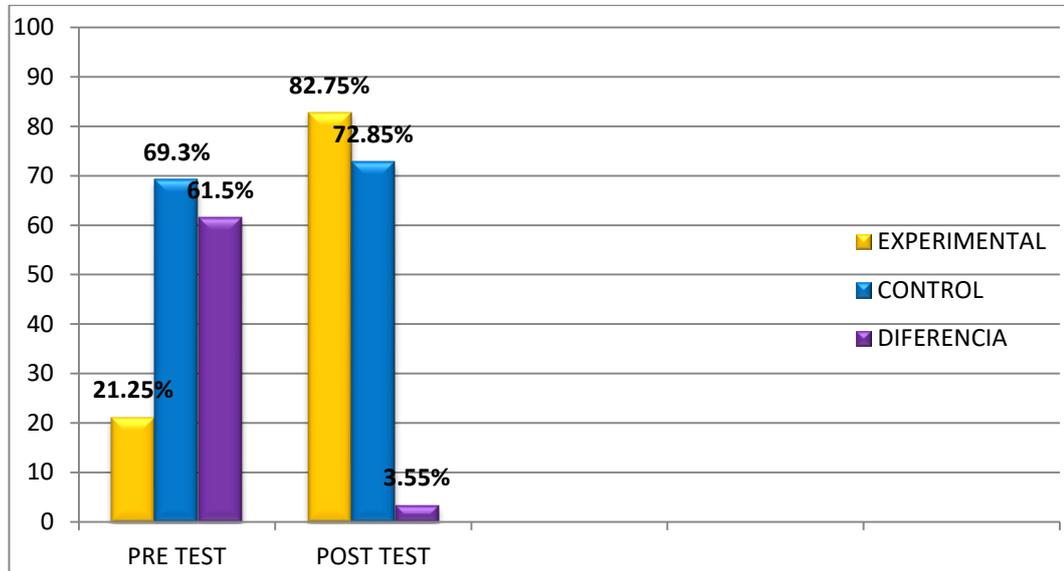
CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST: LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER” EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN”, HUÁNUCO, 2017 EN FUNCIÓN A LOS PORCENTAJES (SI)

| GRUPO DE ESTUDIOS | PORCENTAJES | | DIFERENCIA |
|--------------------------|--------------------|------------------|-------------------|
| | PRE TEST | POST TEST | |
| EXPERIMENTAL | 21.25% | 82.75% | 61.5% |
| CONTROL | 69.30% | 72.85% | 3.55% |

Fuente: Cuadro N° 3 y 4
ELABORACIÓN: La tesista

GRÁFICO N° 03

CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST: LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER” EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN FUNCIÓN A LOS PORCENTAJES (SI)



Fuente: Cuadro N° 3 y 4
ELABORACIÓN: La tesista

Análisis e interpretación

En el cuadro N° 05 y el gráfico N° 03 se presentan los resultados consolidados de los porcentajes finales únicamente en la escala “SI” que evidencia las estrategias lúdicas “CRECER”, por lo tanto, se presenta los siguientes resultados.

- En relación al grupo experimental, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 21.25% de alumnos que sólo identificaban el nivel de desarrollo socio-emocional, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 82.75%. Siendo la diferencia de un 61.5%, incremento que señala la influencia de los estrategias lúdicas “CRECER” para el desarrollo socio-emocional es efectiva.
- En relación al grupo control, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 69.30% de alumnos que identificaban el nivel de desarrollo socio-emocional,, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 72.85%. Siendo la diferencia mínima de 3.55%, este incremento señala que el trabajo realizado en el aula no es muy efectivo, razón por lo que no fue muy diferenciado los porcentajes logrados.

CAPÍTULO V

5 DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1 Con el problema formulado

Ante el problema formulado inicialmente

¿Cómo influyen las estrategias lúdicas “Creceer” en el desarrollo socio-emocional de los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017?

Según los resultados obtenidos observamos en el cuadro N° 03 respecto al grupo experimental en el pre test (antes de aplicar las estrategias lúdicas “Creceer” para el desarrollo socio-emocional) solo un 21.25% lograron determinar la influencia de las estrategias lúdicas “Creceer” en los estudiantes, pero después de la aplicación las estrategias lúdicas “Creceer” lograron determinar la influencia de las estrategias lúdicas “Creceer” para el desarrollo socio-emocional en un 82.75% en los estudiantes del 2° grado “B” de Educación Primaria de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, quedando demostrado que han logrado identificar el nivel de desarrollo socio-emocional.

5.2 Con las Bases Teóricas

En la discusión con las bases teóricas del presente estudio se consideró cinco aportes importantes como son:

Según Bisquerra (2000), mencionó “La innovación educativa, tales como la educación psicológica, la educación para la carrera, la educación moral, las habilidades sociales, el aprender a pensar, la educación para la salud, la orientación para la prevención y el desarrollo humano, donde la afectividad tenía un papel relevante para los alumnos.”

El aporte brindado por Bisquerra tiene una clara influencia en la educación emocional. Lo que caracteriza a ésta última es el enfoque «desde dentro», que pone un énfasis especial en la emoción subyacente en todas las propuestas para el educando.

Según Gardner (1995), refiere “Las inteligencias múltiples en particular como la inteligencia interpersonal y la intrapersonal, son un referente fundamental”.

En conclusión con este aporte la inteligencia interpersonal se construye a partir de la capacidad para establecer buenas relaciones con otras personas; la inteligencia intrapersonal se refiere al conocimiento de los aspectos internos de sí mismo.

Según Fernández (2001), señala que: “Las emociones activan respuestas fisiológicas (taquicardia, sudoración, tensión muscular, neurotransmisores; etc.) que una vez producidas son difíciles de controlar, o que una disminución en el nivel de serotonina puede provocar estados depresivos, aporta datos valiosos para la intervención. Igualmente es interesante conocer el papel de la amígdala en las emociones; las características diferenciales de la comunicación entre el sistema límbico y la corteza cerebral en función de la dirección de la información”.

Si bien se analiza se llega a la conclusión de que las personas buscan el bienestar subjetivo. Todo lo que hacemos son pasos para intentar conseguirlo. Entre los factores que favorecen el bienestar subjetivo están las relaciones sociales y la familia, el amor y las relaciones sexuales, la satisfacción profesional, las actividades de tiempo libre, salud, etc. Es curioso

observar que las principales fuentes de bienestar subjetivo coinciden con las causas de conflicto y malestar.

5.3 Con la hipótesis

Ante la afirmación: Las estrategias lúdicas “Crecer” influyen en el desarrollo socio-emocional de los alumnos del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen” Huánuco, 2017.

Se ha logrado confirmar con los resultados obtenidos, quedando demostrado en el cuadro N° 03 y 04, donde figuran los resultados del pre test y post test de manera comparativos, señalándonos, que antes Aplicar las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional solo el 21.25% identificaban el nivel de desarrollo socio-emocional, pero después de la experiencia, el 82.75% de los alumnos, lograron determinar la influencia de las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional.

De acuerdo a los resultados obtenidos a nivel porcentual nos permiten afirmar y validar la hipótesis formulada inicialmente.

CONCLUSIONES

Al finalizar el trabajo de investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Se ha determinado la influencia de las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional con un 82.75% en la escala SI en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017. Ver cuadro N° 04
- Se ha identificado el nivel de desarrollo socio-emocional (antes de la aplicación de las estrategias lúdicas “Crecer”) con un total de 21.25% en la escala NO, que explica que los niños tenían un nivel bajo de los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017. Ver cuadro N° 03
- Se seleccionó las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017. Ver cuadro N° 03
- Se aplicó las estrategias lúdicas “Crecer” para el desarrollo socio-emocional, a través de la lista de cotejo, donde los alumnos han podido desarrollar las capacidades socio-emocionales.
- Se ha evaluado el nivel de desarrollo socio-emocional después después de la aplicación de las estrategias lúdicas “Crecer”, donde en el pre test en la escala SI se obtuvo un 21.25% a 82.75% haciendo una diferencia de 61.5% de diferencia. Ver cuadro N° 05.

RECOMENDACIONES

- ✓ A la Institución Educativa propiciar o Implementar las estrategias lúdicas (CRECER) dentro del aula que consideren conveniente para lograr la socialización del niño, utilizar material didáctico acorde a las actividades planeadas en el trabajo cotidiano, respetando los intereses de los niños.

- ✓ Organizar juegos educativos con los padres de familia para que se involucren y conozcan que el juego es importante en el nivel escolar ya que ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje del niño.

- ✓ A toda la comunidad educativa, propiciar la implementación de las estrategias lúdicas desde temprana edad en los niños, para el desarrollo socio-emocional donde logran entender y controlar sus emociones internas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIBROS

- Álvarez González, M. (2001). Diseño y evaluación de programas de educación emocional. Barcelona: CISSPRAXIS.
- Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar. Barcelona: Praxis.
- Delors, J. (1996.): “Los cuatro pilares de la educación” en La educación encierra un tesoro. Informe a la NESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO.
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructiva. México: Editorial McGrawHill.
- Fernández-Abascal, E.G. y Palmero, F. (1999) Emociones y Salud. Madrid: Ariel.
- Fernández-Vilar, M. (2001). Vinculación afectiva e interacción social en la infancia. Barcelona: Praxis.
- Ferreiro, Luis (2009). Estrategias para trabajar en la escuela, Buenos Aires: Universal.
- Forteza, S. y Espigares, R.A. (2002). La influencia de las relaciones interpersonales en el cambio de conducta. Siglo Cero. Madrid: Ariel.
- García Aldaba, M. (2004). Estrategias lúdicas, Buenos Aires: Universal.
- Gardner, Howard (1995). Arte, Mente y Cerebro. Una aproximación Cognitiva a la Creatividad. Buenos Aires: Paidós.
- Barcelona: Kairós.
- LeDoux, J. (1999). El cerebro emocional. Barcelona: Ariel Planeta
- López Cassá, E. (2003). Educación emocional. Programa para 3-6 años. Barcelona: Praxis.
- Renom, A. (2003). Juegos para desarrollar la Educación Emocional. Programa para la educación primaria. Barcelona: Praxis.

- Shapiro, L. (2002). La inteligencia emocional de los niños. Una guía para padres y maestros. Bilbao: Grupo Zeta.
- Luria, A. R. (1976). El cerebro humano y los procesos psíquicos. Barcelona: Fontanella.
- Sánchez Carlessi, Hugo y Reyes Meza, Carlos (2002). Metodología y Diseños en la Investigación Científica, Lima, Perú, Editorial: Universitaria.

TESIS

- **ESCAJADILLO VIGILIO, Cindhy Gianina (2012)**. “El uso de estrategias lúdicas en el desarrollo de la producción de textos en las alumnas del segundo grado de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Huánuco. 2010”, en la Universidad de Huánuco, para optar el título de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.
- **ORIOLE MUNECH, Jorge (2011)**. “Inteligencia emocional y rendimiento académico” en la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- **RAMÍREZ SABORÍO, Pilar (2010)**. “Estudio de los procesos que desencadena un programa para la formación transversal en valores en colegios de tres regiones de Chile. 2009, en la Universidad de Chile, para optar el título de Maestra en Educación.
- **REGATA VERASI, Luis y otros (2009)**. "Programa para Mejorar la Convivencia Escolar en Niños de Cuarto Grado de Primaria de una Institución Educativa Estatal. 2009" de la Universidad de Lima, para optar el título de Licencia en Educación Primaria.
- **REYES RONDÓN, Lizbeth (2011)**. “Dinámica de grupo: una opción para el fomento de la convivencia escolar en los y las estudiantes del 3er grado sección “A” de la Escuela Bolivariana “Estados Unidos de América” ubicada en calabozo estado Guárico, Venezuela - 2010, en la Universidad Bolivariana de Venezuela, para optar el título de Licenciada en Educación Emocional.

- **RUIZ RUIZ, Brenda (2012).** "Estilos de crianza e inteligencia emocional en alumnos del primera años de primaria de la Institución Educativa Nacional de la ciudad de Piura, en la Universidad César Vallejo, para optar el título de Licencia en Educación, especialidad Primaria.
- **VACA CABASCANGO, Blanca (2012).** El desarrollo de la Inteligencia Emocional en los estudiantes del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Mariana de Jesús", Lima – Perú", 2012, en la Universidad Nacional "Enrique Guzmán y Valle", Lima, para optar el título de Licenciado en Educación Primaria.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS “CRECER” EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN” DE HUÁNUCO, 2017.

| FORMULACION DEL PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES | INSTRUM |
|--|---|--|--|---------------|---|-------------------------|
| ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas “Crecer” en el desarrollo socio emocional de los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017? | <p>Objetivo general: Determinar la influencia de las estrategias lúdicas “Crecer” en el desarrollo socio emocional de los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.</p> <p>Objetivos Específicos Identificar el nivel de desarrollo socio emocional en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017. Aplicar las estrategias lúdicas “Crecer” en el desarrollo socio emocional en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017. Evaluar el nivel de desarrollo socio emocional después de la aplicación de las estrategias lúdicas “Crecer” en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017</p> | Las estrategias lúdicas “Crecer” influyen en el desarrollo socio emocional de los alumnos del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen” Huánuco, 2017. | INDEPENDIENTE Estrategias lúdicas | Planificación | <ul style="list-style-type: none"> • Selecciona los materiales para el desarrollo socio emocional • Organiza actividades para ejecutar los juegos para el desarrollo socio emocional. • Planifica las sesiones de aprendizaje incluyendo las estrategias lúdicas. | Sesiones de aprendizaje |
| | | | | Ejecución | <ul style="list-style-type: none"> • Explica las sesiones de aprendizaje con los alumnos. • Ejecuta las estrategias lúdicas a realizar. • Aplica las estrategias lúdicas para el desarrollo socio emocional. | |
| | | | | Evaluación | <ul style="list-style-type: none"> • Evalúa con el pre test antes de aplicar las estrategias lúdicas. • Evalúa cada una de las actividades desarrolladas después de las sesiones de aprendizaje. • Evalúa con el post testal finalizar la aplicación de las estrategias lúdicas. | |
| | | | DEPENDIENTE Desarrollo socio emocional | | <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus gustos y preferencias de todo aquello que le agrada (a sí mismo). - Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad. - Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó. - Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos. - Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa. - Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades. - Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta. - Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas. - Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente. - Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente. - Actúa con iniciativa en actividades demostrando las razones sencillas para realizarlo. - Cumple las normas de convivencia establecidas durante las actividades. - Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda. - Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora en forma apropiada. - Participa de observador de los trabajos de sus compañeros. - Comprende un problema proponiendo alternativas de solución. - Acepta su turno de participación sin molestarse. - Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas. - Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir y órganos genitales). - Disfruta de las actividades con los niños y niñas sin discriminar el género. | Lista de cotejo |

RESOLUCION N° 154-2017-D-FCEyH-UDH
Huánuco, 02 de octubre del 2017

Visto, el expediente N° 711-2017 de la alumna **Soledad Inés HUARACA CORI**, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado *“Las estrategias lúdicas CRECER en el desarrollo socioemocional en los alumnos del 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002, Virgen del Carmen de Huánuco, 2017”*.

CONSIDERANDO:

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, en el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico para formular el mencionado Proyecto de Tesis;

Que, la alumna **Soledad Inés HUARACA CORI** presenta el Proyecto de *“Las estrategias lúdicas CRECER en el desarrollo socioemocional en los alumnos del 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002, Virgen del Carmen de Huánuco, 2017”* y con Informe N° 043-2017-UDH de la docente Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre; Informe N° 010-FER-UDH-2017 del Dr. Froilan Escobedo Rivera y el Informe N° 011-AOCF-2017-I de la Lic. Abelina Olguita Chávez Falcón recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación impulsar la investigación científica y la proyección social; y

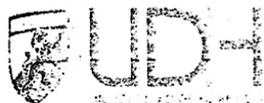
Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y 574-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

SE RESUELVE:

Artículo único: APROBAR el Proyecto de *“Las estrategias lúdicas CRECER en el desarrollo socioemocional en los alumnos del 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002, Virgen del Carmen de Huánuco, 2017”* correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, **Soledad Inés HUARACA CORI**, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,





RESOLUCION N° 0198-2015-FCEyH-UDH

Huánuco, 30 de octubre del 2015

Visto, el expediente N° 0668-2015 presentada por la alumna Soledad Ines HUARACA CORI, solicita de Asesor Metodológico de tesis.

CONSIDERACIÓN:

Que, mediante Resolución N° 1239-2014-R-CU-UDH de fecha 25 de diciembre del 2014, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad e Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V del indicado Reglamento;

Que, en el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 268-2009-CO-UDH del 11 de mayo del 2014 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico para formular el mencionado Proyecto de Tesis;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación impulsar la investigación científica y la proyección social;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 574-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

SE RESUELVE:

Artículo único: **DESIGNAR** a la Lic. Yesenia Yanette Moreno Castañón como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria Soledad Ines HUARACA CORI.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Froilán Escobedo Rivera
DECANO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA
N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN"
HUÁNUCO

"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

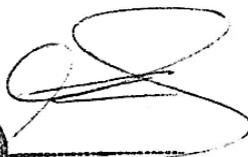
EL SUB DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN" DE HUÁNUCO, IDENTIFICADO CON CÓDIGO N° 0288613 DE LA CIUDAD DE HUÁNUCO, QUE AL FINAL SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, la señorita **Soledad Ines Huaraca Cori**, alumna del IX CICLO, de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica, Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco, ha ejecutado a satisfacción el Proyecto de Tesis denominado "**Estrategias lúdicas ("CRECER") en el desarrollo socio emocional en los alumnos del 2do grado de primaria de la Institución Educativa No 32002 Virgen del Carmen de Huánuco**" 2017, el mismo que se realizó en el periodo 10 de noviembre al 04 de diciembre de 2017, actividad científica con el que contribuyó en la mejora de los aprendizajes de nuestros educandos.

Se expide la presente constancia a petición verbal de la interesada y para los fines que estime pertinente.

Huánuco, 04 de diciembre de 2017



Manuel Montes Rojas
SUB DIRECTOR

Jr. 28 de julio N° 1617-Huánuco
Telf. N° 051 515047

LISTA DE COTEJO

(PRE TEST)

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO: SECCIÓN:

FECHA:

| N° | INDICADORES | SI | NO |
|----|--|----|----|
| 1 | • Expresa sus gustos y preferencias de todo que le agrada (a sí mismo). | | |
| 2 | • Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad. | | |
| | - Se organiza de manera adecuada con sus compañeros para realizar la actividad. | | |
| | - Conversa en forma pausada y con confianza con sus compañeros de aula. | | |
| | - Puede brindar sus opiniones sin gritar en el aula. | | |
| | TOTAL | | |
| 3 | • Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó. | | |
| 4 | • Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos. | | |
| 5 | • Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa. | | |
| 6 | • Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades | | |
| 7 | • Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta. | | |
| 8 | • Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas. | | |
| 9 | • Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente. | | |
| 10 | • Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente. | | |
| 11 | • Actúa con iniciativa en actividades encontrando las razones sencillas para realizarlos. | | |
| 12 | • Cumple las normas de convivencia establecidas durante las actividades. | | |
| 13 | • Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda. | | |
| 14 | • Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora y sus compañeros en forma apropiada. | | |
| | - Exige que respeten sus juguetes comprometiéndose a respetar el de los demás. | | |
| | - Pide a sus compañeros que cuiden y respeten sus cuadernos en forma conjunta. | | |
| | - Exige el cumplimiento de su lonchera la hora establecida. | | |
| | TOTAL | | |
| 15 | • Participa de observador de los trabajos de sus compañeros. | | |
| 16 | • Comprende un problema proponiendo alternativas de solución. | | |
| 17 | • Acepta su turno de participación sin molestar. | | |
| 18 | • Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas | | |
| 19 | • Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir, órganos genitales). | | |
| | - Diferencia sus prendas de vestir (niño o niña). | | |
| | - Identifica sus órganos sexuales de niña o niño. | | |
| | TOTAL | | |
| 20 | • Disfruta de actividades con los niños y niñas sin discriminar el género | | |

LISTA DE COTEJO

(POST TEST)

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO: SECCIÓN:

FECHA:

| N° | INDICADORES | SI | NO |
|-----------|--|----|----|
| 1 | • Expresa sus gustos y preferencias de todo que le agrada (a sí mismo). | | |
| 2 | • Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad. | | |
| | - Se organiza de manera adecuada con sus compañeros para realizar la actividad. | | |
| | - Conversa en forma pausada y con confianza con sus compañeros de aula. | | |
| | - Puede brindar sus opiniones sin gritar en el aula. | | |
| | TOTAL | | |
| 3 | • Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó. | | |
| 4 | • Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos. | | |
| 5 | • Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa. | | |
| 6 | • Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades | | |
| 7 | • Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta. | | |
| 8 | • Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante la actividad para evitar perder considerando las reglas propuestas. | | |
| 9 | • Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presente. | | |
| 10 | • Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente. | | |
| 11 | • Actúa con iniciativa en actividades encontrando las razones sencillas para realizarlos. | | |
| 12 | • Cumple las normas de convivencia establecidas durante las actividades. | | |
| 13 | • Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda. | | |
| 14 | • Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora y sus compañeros en forma apropiada. | | |
| | - Exige que respeten sus juguetes comprometiéndose a respetar el de los demás. | | |
| | - Pide a sus compañeros que cuiden y respeten sus cuadernos en forma conjunta. | | |
| | - Exige el cumplimiento de su lonchera la hora establecida. | | |
| | TOTAL | | |
| 15 | • Participa de observador de los trabajos de sus compañeros. | | |
| 16 | • Comprende un problema proponiendo alternativas de solución. | | |
| 17 | • Acepta su turno de participación sin molestarse. | | |
| 18 | • Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas | | |
| 19 | • Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir, órganos genitales). | | |
| | - Diferencia sus prendas de vestir (niño o niña). | | |
| | - Identifica sus órganos sexuales de niña o niño. | | |
| | TOTAL | | |
| 20 | • Disfruta de actividades con los niños y niñas sin discriminar el género | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 01

TITULO: “El juego de las estrellas”

DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|---|---|-----------------|
| Expresa sus gustos y preferencias de todo aquello que le agrada (a sí mismo). | Lápices, tempera, apus, oleos y estrellas de papel. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente comenta que realizarán un juego. ✓ Todos los niños salen en forma ordenada y se ubican en diferentes lugares del salón. ✓ La docente entrega a cada niño lápices de colores, temperas, apus y oleos. ✓ Cada niño debe elegir libremente el material que emplear para realizar la actividad. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juego creen que realizaremos? ✓ ¿para que nos servira los materiales? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“El juego de las estrellas”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ A cada niño se le entrega una estrella que debe colorear con su color preferido. En ella deben escribir su nombre y las tres cosas que más le gusta hacer. ✓ Una vez que todos hayan terminado, se intercambian las estrellas con el compañero que tiene al lado. Cada uno leerá en voz alta lo que al |

| | |
|---|---|
| | <p>otro compañero le gusta hacer, pero sin decir el nombre. La docente preguntará a quien corresponde esa estrella.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Esta actividad exige que el niño reflexione acerca de lo que más disfruta hacer. ✓ El hecho de leer en voz alta los gustos de otro compañero, favorece la integración de sus preferencias con la de los demás. ✓ La pregunta del maestro, en cuanto a quien pertenece esa estrella, reforzará el sentimiento de identidad del niño. “Esa estrella es mía”, es como decir, ese soy yo. |
| <p>Cierre 20 minutos</p> | <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo te sentiste al desarrollar esta actividad? ✓ ¿Se te fue fácil mencionar las cosas que te gusta hacer? ✓ ¿saben que actividad vamos realizar? |
| <p>Después de la hora de tutoría 10 minutos</p> | <p>Se propone la cajita de las preguntas, en las que la profesora sacará las paletas para preguntar a los niños sus gustos y preferencias al momento de realizar sus actividades para evitar disgustos y la negativa de los niños en la participación de dichas actividades. Cada niño realiza su promesa de expresar siempre si algo le agrada o desagrada para buscar soluciones a sus problemas.</p> |

Huánuco, 14 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 01</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Expresa sus gustos y preferencias de todo aquello que le agrada (a sí mismo). | |
|----|---|--|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |



SESIÓN DE TUTORIA N° 02

TITULO: "El juego del nombre"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 "Virgen del Carmen"
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° "B"
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|---|--|-----------------|
| Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad. | Manta, papel de colores, lápiz, hoja bond. USB y radio | Personal Social |

I. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente ubica a los niños una mantita para que puedan sentarse en él. ✓ Cada niño recibe un papel de colores cortado por la mitad y un lápiz. ✓ La profesora pide a los niños que sean sinceros con sus opiniones. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Podrás realizar la actividad? ✓ ¿Eres bueno para realizar algunas cosas? ✓ ¿Sabes que eres bueno para realizar muchas actividades? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">"El juego del nombre"</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La profesora pide a los niños que apunten su nombre y apellido. ✓ Después en una de las hojas, se les pide que con cada letra de su nombre apunten las cualidades que consideran que tienen (si el nombre es muy largo, puede pedirse que lo hagan solo con el nombre o el apellido). ✓ Los niños se organizan con sus compañeros al momento de realizar los juegos, conversando libremente y brindando apoyo para superar los retos. |



| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Algunos niños pueden mostrar fastidio al juntarse con sus compañeros, si la docente observa ese aspecto puede ir aconsejando a todos mientras se va realizando el siguiente paso. ✓ En la otra hoja, se les pide a los niños que escriban el nombre de alguien que haya influido en su vida, y entonces deben escribir palabras que expresen lo que sienten. ✓ Cada niño puede expresar lo que está sintiendo al escribir el nombre de esa persona. ✓ La docente debe monitorear cada opinión de los alumnos para evitar que puedan sentirse triste al recordar algún suceso. ✓ Luego la docente agrupa a los niños en pareja. ✓ Así mismo los niños reconocen si son honestos al conversar con sus amigos. ✓ El niño deberá preguntar y responde a sus amigos según les corresponda. ✓ Al finalizar el juego realizamos un conversatorio con las preguntas y respuestas de los niños para verificar su honestidad al haber realizado el juego diciendo la verdad. ✓ Luego la docente coloca el USB en la radio para que los niños escuchen una canción y puedan realizar algunas coreografías cortas para intercambiar con sus amigos. ✓ La docente solo debe monitorear el trabajo de los niños así poder evaluar la autonomía al realizar la coreografía. ✓ Al finalizar el ensayo de la coreografía todos los niños muestran sus habilidades para organizarse, bailar, cantar, saltar dependiendo la coreografía que hayan podido formar. ✓ Los niños irán descubriendo que habilidades poseen para enfrentarse a diario en las actividades del aula. |
| <p>Cierre 20 minutos</p> | <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Alguna vez dijiste cosas buenas de ti? ✓ ¿Alguien te dijo que eres una buena persona? ✓ ¿Alguna vez recibiste un fuerte abrazo? |
| <p>Después de la hora de tutoría 10 minutos</p> | <p>Se propone organizar diariamente una asamblea para que los niños puedan conversar e intercambiar ideas sobre la clase realizada así podremos lograr que los niños pierdan el temor. Para la asamblea los niños preparan unos mandiles que les brindará más seguridad para realizar el conversatorio en la asamblea.</p> |

Huánuco, 15 de noviembre del 2018

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | SESION N° 02 APELLIDOS Y NOMBRES | INDICADOR: Demuestra sus habilidades para organizarse (conversar e intercambiar ideas) al realizar la actividad. | | | | | |
|----|---|--|----|---|----|--|----|
| | | Se organiza de manera adecuada con sus compañeros para realizar la actividad. | | Conversa en forma pausada y con confianza con sus compañeros de aula. | | Puede brindar sus opiniones sin gritar en el aula. | |
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | | | | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | | | | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | | | | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | | | | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | | | | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | | | | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | | | | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | | | | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | | | | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | | | | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | | | | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | | | | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | | | | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | | | | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | | | | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | | | | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | | | | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | | | | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | | | | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | | | | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 03

TITULO: "Un gran camino"

I. DATOS INFORMATIVOS:

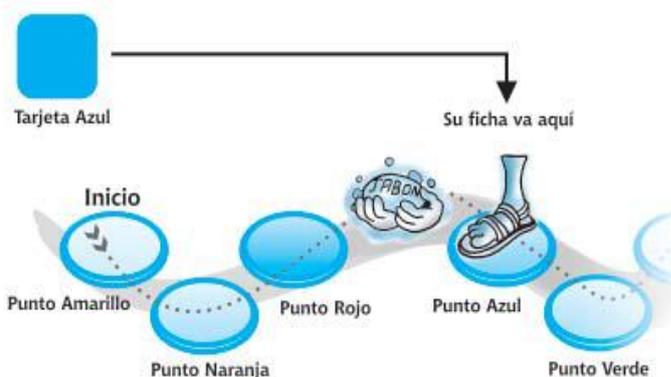
- | | |
|--------------------------|--------------------------------|
| 1. Institución Educativa | : N° 32002 "Virgen del Carmen" |
| 2. Directora | : Rojas Cristobal, Gloria |
| 3. Nivel | : Primaria |
| 4. Turno | : Mañana |
| 5. Grado y Sección | : 2° "B" |
| 6. N° de alumnos | : 20 |
| 7. Investigadora | : Huaraca Cori, Soledad Ines |

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|--|---|-----------------|
| Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó | circulo de papel, tarjeta de colores, ficha, gorrito de papel y papelote. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente entrega a cada niño un círculo de papel de diferentes colores. ✓ Cada niño sale a la pizarra donde se encuentra el color que les tocó. ✓ Lo deben pegar encima del color ubicado su círculo de papel. ✓ Explicamos que cada color tiene algún significado para realizar un juego. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Por qué debemos de mantener limpio nuestra aula? ✓ ¿Muestras responsabilidad al realizar las cosas? ✓ ¿Por qué debemos de comportarnos de manera adecuada con nuestro entorno? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">"Un gran camino"</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente muestra las tarjetas de color rojo, azul, amarillo, naranja, verde (5 de cada uno). ✓ Se debe entregar una ficha para cada jugador. |

- ✓ 5 o 6 niños por cada cartilla.
- ✓ Todos colocan sus fichas al principio previamente elegidas.
- ✓ La docente debe explicar la finalidad del juego entendiéndose que todos debemos de ser responsables al asumir algún cargo en el aula, y que mantener limpio el aula nos permitirá tener un buen ambiente.
- ✓ El primer jugador coloca su ficha en el espacio del color de la tarjeta escogida.
- ✓ Si llega a un espacio con un punto negro y una flecha, lea y siga las instrucciones.
- ✓ Cada niño debe tomar su turno hasta llegar a la meta.
- ✓ En cada punto negro indica una pregunta: ¿Cómo deberíamos de dejar el aula al irnos a la casa?



- ✓ Al terminar el juego y ya teniendo al ganador del juego.
- ✓ La docente organiza a los niños por grupos para limpiar y ordenar toda el aula.
- ✓ Colocamos gorritos rojos hechos de papel a los niños que limpiarán las mesas.
- ✓ Los gorritos amarillos colocamos a los niños que ayudarán a limpiar la pizarra y el escritorio.
- ✓ Los gorros verdes a los niños que nos ayudarán a limpiar las ventanas.
- ✓ Terminando con las actividades escribimos en un papelote las reglas y para mantener limpio el aula, y colocamos los nombres de los alumnos que serán los encargados de realizar la limpieza de las carpetas y la pizarra.
- ✓ Otro grupo se encargará de cuidar la limpieza del aula.
- ✓ La docente deberá de organizar a todos los niños de manera que se cumpla cada rol asignado.

| | |
|---|---|
| Cierre 20 minutos | REFLEXIÓN <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué significa que una persona sea aseada en su aula?✓ ¿Qué dirían de ti si tuvieras el aula sucia?✓ ¿Qué sucede cuando estudias en un aula sucia? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <i>Elaboran un cartel con los nombres de cada niño e iremos pegando en ellos dibujos que indiquen su función para mantener limpio el aula. El niño que vaya realizando la actividad deberá de voltear la imagen colocado en señal de su cumplimiento y pueda obtener puntos a su favor.</i> |

Huánuco, 16 de noviembre del 2017

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 03</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Deja limpio el lugar donde realiza una actividad asumiendo el rol que se le asignó. | |
|----|---|--|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 04

TITULO: “El gatito desordenado”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|--|--|-----------------|
| Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos | Hojitas de colores, mandil hecho de papel, letreros, papelote. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p><i>La docente presentará un cuento que será narrado de manera activa:</i></p> <p style="text-align: center;">“El gatito desordenado”</p> <p>Pues cuentan de un gatito muy juguetón que vivía con su mamá en un enorme almacén de ropas. Era gris con rayitas blancas y negras, y tenía los ojos verdes. Mamá Gataza le puso como nombre Gatito Juguetón. Mamá Gataza se pasaba toda la noche ocupada cazando ratones, pues no había uno que se le escapara, además de que esa era su función en aquel enorme almacén.</p> <p>Cuando Gatito Juguetón empezó a ser grandecito, Mamá Gataza lo sentó y le dijo: “Tienes que aprender a cazar ratones. Para eso tienes que seguir un orden: primero aprender a afilarte las uñas, luego cómo acercarte a los ratones sin que te vean ni huelan, más tarde como atraparlos, y al final, como defenderte de los perros por si alguno te sorprende cuando estás cazando.</p> <p>Aquel orden de cosas no le agradó mucho a Juguetón, y cuando su mamá lo llamó para enseñarle como afilar sus uñas, le contestó: “Mamá Gataza, ya lo sé”.</p> <p>Unos días más tarde la mamá gata quiso enseñarle como acercarse inadvertido a los ratones, pero Juguetón, que solo quería jugar, le dijo: “Mamá Gataza, ya yo sé”.</p> <p>Días más tarde la gata pretendió demostrarle como se cazaba al ratón, y de nuevo Gatito Juguetón le dijo: “Mamá, ya lo sé”.</p> |
|------------------------------------|--|

| | |
|---|--|
| | <p>Finalmente, un buen día le propuso mostrarle como escapar de los perros y de nuevo le contestó: “Mamá, ya yo sé”. Y se fue a jugar como siempre.</p> <p>“Eres un sabelotodo, contestó la Mamá Gataza, perdiendo la paciencia, así que no trataré de enseñarte nada más, pero vamos a ver como te las arreglas, porque ya eres bastante grande y es hora de que salgas solo. Pronto voy a tener otros gatitos y tendré que ocuparme de ellos.</p> <p>De momento Gatito Juguetón se preocupó, pero enseguida pensó: “¡Qué va! Mamá Gataza lo dice para asustarme”, y como siempre se fue corriendo a jugar.</p> <p>Esa noche Gatito Juguetón no vió a Mamá Gataza. Llegó la mañana y la buscó y la buscó, pero no pudo encontrarla. Ya por la tarde la encontró dentro de una gran caja con tres gatitos recién nacidos.</p> <p>“Mamá Gataza, Mamá Gataza” le dijo Juguetón bien calladito al oído, tengo mucha hambre, porque desde ayer no he comido nada.</p> <p>“Pero, contestó la gata, ¿cómo es eso? ¿Es que no has podido atrapar ni un solo ratón?”</p> <p>Y Gatito juguetón bajando la cabeza, porque le daba mucha vergüenza, le respondió: -“Es que no sé qué me pasa que todos se me escapan”</p> <p>“Pero, contestó Mamá Gataza, ¿no eras tú el que decía ya lo sabía todo y no quiso aprender el orden de las cosas que yo quería enseñarte?”</p> <p>“Sí, Mamá Gataza, pero la verdad es que lo decía para irme a jugar”</p> <p>“¿Y que piensas hacer ahora?”</p> <p>“Pues, si tú me dejas, aprender cuando empieces a enseñar a mis hermanitos.”</p> <p>Y desde entonces a todo el mundo le extraña ver a Mamá Gataza con tres gatitos chiquititos y uno grandote, enseñándoles todo lo que tienen que saber los gatos. Y cuando le preguntaban siempre respondía: “Es que mi hijo mayor, por no aprender el orden de la vida de un gato, se quedó sin saber porque sólo pensaba en jugar. Y ahora se dá cuenta de lo tonto que fue, y quiere saber como debe ser un gato.”</p> <p style="text-align: center;">Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué nos enseña la lectura? ✓ ¿Por qué debemos de ser ordenados? ✓ ¿Por qué debemos de saber el orden de la vida? |
| <p>Desarrollo 50 minutos</p> | <p>La docente pide que los niños se agrupen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Las respuestas lo entregarán en hojitas de colores, que serán leídos en la clase para debatir con los compañeros. ✓ Al primer grupo se le entrega mandiles hechos de papeles y pedimos que ordenen todos los útiles escolares, colocando letreros para organizar mejor las cosas. ✓ El segundo grupo recibe los mandiles y ordenan los útiles de aseo. ✓ Luego en un papelote designamos delegados que serán los encargados de supervisar el orden en el aula. ✓ Los delegados serán cambiados semanalmente. |

| | |
|---|--|
| Cierre 20 minutos | REFLEXIÓN ✓ ¿Debemos de ser ordenados? ✓ ¿En tu casa son ordenados? ✓ ¿Por qué debemos de practicar el orden? ✓ ¿Cómo debemos de ordenar nuestras cosas? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | Se organiza los espacios del aula colocando pequeños letreros para que los niños puedan guardar y ordenar sus cosas y así evitar que los niños tengas sus materiales tirados por el aula. En señal de compromiso para cumplir con las reglas establecidas se pide que pongan sus huellas en el papelote y pegamos en el mural del aula. |

Huánuco, 16 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 04</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Es ordenado con sus útiles de aseo demostrando su autonomía para realizarlos. | |
|----|---|--|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 05

TITULO: “Juegos competitivos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|---|---|-----------------|
| Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa. | Pelotas de papel , costal , sogá, papel bond y silbato. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|---|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente a cargo de los juegos realiza una invitación a los integrantes de la Institución Educativa. ✓ La docente debe de concretar la participación de los alumnos y docentes. ✓ La docente prepara los materiales que se van a emplear en los juegos competitivos con la colaboración de los alumnos. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juegos podemos realizar? ✓ ¿Para qué nos servirá las pelotas de papel? ✓ ¿Qué otro material se puede realizar con los papeles de reciclaje? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“Los juegos competitivos”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Al momento de realizar los juegos competitivos se debe organizar a cada aula en grupos. ✓ Cada docente puede apoyar en la organización de los grupos. |

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los juegos que se realizarán serán: <ul style="list-style-type: none"> - Lanzamiento de pelotas echas de papel. - Carrera de costal - Jala sogá. - Carrera de costales. - Realización de origami. ✓ Los grupos deben de organizarse rápidamente para ganar el tiempo y se pueda realizar cada actividad de manera ordenada. ✓ Una vez en el patio con los grupos organizados se dará inicio a los juegos. ✓ Los niños del grupo del segundo grado donde se trabajará el trabajo de investigación, serán los principales organizadores para la realización de los juegos. ✓ Los niños serán ubicados estratégicamente en diferentes espacios para realizar correctamente los juegos competitivos, y cumplir con el horario establecido. ✓ Los niños organizadores serán los distribuidores de los materiales para los juegos, portarán silbatos y serán los miembros del jurado. ✓ Iniciaremos con los grados inferiores para culminar en los grados superiores. ✓ Iniciaremos con las pelotas de papel, luego con las carreras de costales y finalmente la jala sogá. ✓ Los grados superiores realizarán todos los juegos incluyendo los de origami. ✓ Los ganadores pueden ser premiados con caramelos. |
| Cierre 20 minutos | <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo se sintieron al organizar todas las actividades de los juegos competitivos? ✓ ¿Pudieron realizar todos los cargos encomendados? ✓ ¿Fue fácil elaborar los materiales? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>Pegamos en la pizarra un papelote para mostrar todas las actividades que puedan realizarse con los alumnos para la Institución Educativa.</p> <p>Los niños se apuntan en las diversas actividades que puedan realizarse para que la docente pueda apoyarlos.</p> <p>Anotamos los nombres de los niños en los papelotes y ellos colocan sus huellas como símbolo de compromiso.</p> |

Huánuco, 18 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 05</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR. Participa en actividades competitivas con los miembros de la Institución Educativa. | |
|----|---|--|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 29 | VEGA HUAYTAN, Vatentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 06

TITULO: “Disfruto trabajando en grupo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|---|--|-----------------|
| Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades | Pelotas de trapo, tarjetas, panderetas, aros, sogas y silla. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|---|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente reúne a los niños y presenta en la mesa unos materiales. <ul style="list-style-type: none"> - Pelotas de trapo. - Tarjetas. - Panderetas. - Aros. - Sogas. ✓ La docente inicia una conversación acerca de las cosas que les gusta hacer a los niños y a las niñas y qué materiales les gusta utilizar. ✓ La docente invita a los niños y a las niñas a cerrar sus ojos y pensar en el trabajo que quieren realizar, utilizando la variedad de materiales dispuestos sobre la mesa. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué haremos con los materiales? ✓ ¿Debemos de compartir los materiales? ✓ ¿Cómo podemos distribuir los materiales para realizar los juegos? |
|------------------------------------|---|

| | |
|---|--|
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“Disfrutando trabajando en grupo”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente invita a los niños a agruparse de manera libre con los compañeros que deseen para realizar los juegos. ✓ Si algún niño quedara solo la docente deberá de agruparlo. ✓ La docente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué se agruparon con esos niños? - ¿Te gustaría agruparte con los otros niños? - ¿En qué grupo te gustaría pertenecer? - ¿Crees que te divertirás al realizar el juego con el grupo que formaste? ✓ Una vez realizada la planificación, invitamos a los niños a sentarse en las sillas para desarrollar el juego. ✓ La docente deja en libertad para que los niños puedan distribuir los materiales entre ellos sin disposición de la profesora. ✓ Los niños disfrutan al elegir sus materiales y compartir con sus compañeros. ✓ La docente observará la realización correcta de cada actividad de parte de los estudiantes. ✓ Si la docente observara alguna circunstancia de desmotivación por parte de los alumnos, puede incluir alguna estrategia para lograr la motivación de los alumnos del aula. ✓ La docente motiva a los niños y a las niñas con expresiones “lo estás haciendo muy bien”, “excelente trabajo” |
| Cierre 20 minutos | <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La profesora invita a los niños a explicar el juego que han realizado en grupo. ✓ Los niños argumentan las dificultades que tuvieron en el trabajo grupal. ✓ Los niños expresan lo que sintieron al trabajar de manera libre los juegos. |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>Los niños llegan a un acuerdo en la cartulina mágica para trabajar todos unidos en los trabajos en equipo.</p> <p>La docente muestra los incentivos que ganarán los equipos que mejor trabaje en el aula que deberán de acumular sus puntos según la forma de trabajo.</p> |

Huánuco, 18 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 06</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Disfruta la compañía con otros compañeros al realizar las actividades. | |
|----|---|---|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 07

TITULO: "Abrazos musicales"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 "Virgen del Carmen"
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° "B"
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|---|---------------------------------------|-----------------|
| Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta. | USB, radio, gorritos de fiesta y pito | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|---|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente presenta los materiales que se van a utilizar en el juego: ✓ La profesora ubica a los niños en diversas partes del salón. ✓ Los niños escuchan y comparten las reglas de juego que se impondrán para realizar el juego. ✓ Los niños se ponen las gorritas para realizar el juego. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Por qué nos ponemos los gorritos? ✓ ¿Te molesta trabajar con tus compañeros? ✓ ¿Por qué debemos de mantener la unión con nuestros compañeros? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">"Abrazos musicales"</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente junta a los alumnos en el aula. ✓ Invita que se desplacen por diferentes lugares y cuando suene el pito deben agruparse en parejas. ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: |

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Te sientes cómodo con la pareja que te tocó? ✓ ¿Con quién te hubiera gustado agruparte en pareja? ✓ ¿Te gusta participar en diferentes juegos? ✓ La docente coloca un USB en la radio para escuchar la canción y realizar el juego de los abrazos. ✓ Los niños deben de desplazarse bailando por toda el aula. ✓ Cuando la música se detiene, cada niño abraza a otra. ✓ La música continúa, los niños vuelven a bailar acompañados de su compañero. ✓ El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. En todo momento ningún niño puede quedar sin ser abrazado. ✓ Los niños participarán muy motivados, por ello la docente debe elegir una canción muy divertida. ✓ Cuando cambiemos el juego, al escuchar la música los niños deben de desplazarse en toda el aula. ✓ La docente dibuja en el aula dos círculos pequeños. ✓ Al parar la música los niños deben correr hacia esos círculos. ✓ Ningún niño puede quedar fuera del círculo. ✓ Al sonar la música los niños vuelven a desplazarse por toda el aula. ✓ La docente borrará un círculo. ✓ Cuando calme la música los niños deberá de entrar todos al círculo que dibujó la maestra, ningún niño puede quedar fuera del círculo, si es necesario deben de abrazarse todos de manera conjunta y así evitar que unos de sus compañeros puedan salir del círculo. |
| Cierre 20 minutos | <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué sentiste al participar del juego? ✓ ¿Te sentiste contento al recibir un abrazo? ✓ ¿La música fue importante para que pudieras sentirte bien? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>La docente pega en la pizarra una lámina de carita feliz y entrega a cada niño una medallita con el logo de la carita feliz que ayudará a los niños a sentirse felices al momento de participar en los trabajos grupales.</p> <p>En el mural se pegará una cartulina decorada para que los niños puedan colocar sus medallitas y recuerden siempre su buen ánimo para trabajar en equipo.</p> |

Huánuco, 20 de noviembre del 2017

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 07</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Participa de buen ánimo en trabajos de manera conjunta. | |
|----|---|--|-----------|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 29 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 08

TITULO: “La gran tortuga”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 21
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|--|---------------------|-----------------|
| Se adapta con facilidad y se mantiene unido durante todo la actividad para evitar perder teniendo en cuenta las reglas propuestas. | Costal o colchoneta | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente ubica a los niños en el aula. ✓ Forma grupos de 5 niños. ✓ Entrega un costal o una colchoneta a cada grupo. ✓ Los niños se sientan en una fila para observar si se pueden colocar todos debajo del costal. ✓ La docente brinda las reglas para realizar el juego. ✓ Los niños pueden debatir algunas reglas y agregar otros que puedan ayudar en el buen desarrollo del juego. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Sabes qué actividad vamos a realizar? ✓ ¿Será importante trabajar en equipo? ✓ ¿Podrás superar el reto para ganar el juego? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“La gran tortuga”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - ¿Con qué se cubren las tortugas? - ¿Crees que si nos organizamos lograremos el triunfo? - ¿Podemos imitar a una tortuga con algún caparazón? ✓ Los niños forman grupos de 4 a 5 niños, lo harán por afinidad. ✓ La docente explica que el “caparazón” será el costal. ✓ Según el tamaño se ubicarán la cantidad adecuada de alumnos. ✓ Los niños se ubican a cuatro patas, cubiertas por la “concha de tortuga”. ✓ Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. ✓ La docente coloca diversos obstáculos para el desplazamiento de la tortuga. ✓ Si los niños no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. ✓ Pronto los niños se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura. ✓ Los niños no deben de separarse para realizar el juego, deben de trasladarse sin soltarse para evitar la derrota. |
| <p>Cierre 20 minutos</p> | <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Pudiste trabajar en el grupo? ✓ ¿Pudieron organizarse de manera acertada? ✓ ¿Pudiste asumir el reto de este juego, para que todo el grupo ganara? |
| <p>Después de la hora de tutoría 10 minutos</p> | <p>La docente coloca una escalera de papel en la pared, ubicará a los nombres de los niños. Ellos irán subiendo según vayan avanzando en sus trabajos y comportamientos en los trabajos en equipo para que puedan mejorar y escalar la escalera del saber.</p> |

Huánuco, 21 de noviembre del 2017

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 08</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR. Se adapta con facilidad a los retos de mantenerse unido durante toda la actividad para evitar perder teniendo en cuenta las reglas propuestas. | |
|----|---|---|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORIZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VALERIO ORBEGOSO, Shirel Sayuri | | |
| 20 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 21 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 09

TITULO: Expresión de conocimiento sobre sí mismo.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|---|-------------------|-----------------|
| Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presenta. | Globos de colores | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente forma tres grupos con los niños del aula. ✓ Entrega al primer grupo globos de color rojo, al segundo grupo globos de color verde y al tercer grupo globos de color amarillo. ✓ Les explica brevemente como funciona un semáforo y el significado de cada color. ✓ Luego de inflar los globos hacemos intercambio, quedando cada niño con tres globos (amarillo, rojo y verde). ✓ Los globos deben ser pequeños. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo actúas cuándo no te compran tus juguetes? ✓ ¿Quieres que siempre te compren las cosas? ✓ ¿Sabes que debes ganarte cada cosa con buenas acciones? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“Ponemos cara a las emociones”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sentamos a los niños en círculo y les entregamos a cada uno un globo rojo, otro amarillo y otro verde. |

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cada niño debe inflar sus globos y tratar de inferir el significado de cada color. ✓ La docente irá explicando lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Cada persona tiene derecho a mostrar su desagrado por alguna circunstancia. - Los niños pueden y deben controlarse si algún compañero lo molesta, porque no se debe reaccionar golpeando a sus amigos. ✓ Comenzamos una charla con los niños sobre sus rabietas: cómo reaccionan cuando se enfadan, por qué y si consiguen algo así. Les decimos que lo mejor que podemos hacer cuando nos enfadamos, en lugar de patear, es explicar qué es lo que queremos y por qué. ✓ Vamos a ponerles situaciones que puedan provocarles enfado y preguntamos cómo reaccionan ellos en esos casos. ✓ Pedimos a un niño que responda a una situación. ✓ El resto de los alumnos deberán valorar su reacción con los globos en función de si se ha parado a pensar e intenta razonar (globo verde), si dice algo que indique que se empieza a enfadar (debemos complicarle el caso para que reaccione), en este caso, los demás deberán mostrar los globos amarillos, que indican precaución, o si grita y patea, en este caso, los demás mostrarán los globos rojos indicando "stop". |
| <p>Cierre 20 minutos</p> | <p><i>REFLEXIÓN</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué debes de hacer antes de enojarte? ✓ ¿Cómo debemos de pedir las cosas a nuestros padres? ✓ ¿Es necesario siempre querer las cosas en el mercado? |
| <p>Después de la hora de tutoría 10 minutos</p> | <p>La docente realiza una asamblea para proponer unas palabras que ellos deberán de emplear cuando se sientan enojados y no sepan cómo solucionar sus asuntos así la profesora podrá ayudarlos. Luego colocan los muñecos de la calma elaborados de papel en el frasco para que puedan sacarlo cuando se sientan molestos y así encuentren la calma.</p> |

Huánuco, 21 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 09</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Regula sus emociones e impulsos de manera adecuada según el contexto que se les presenta. | |
|----|---|--|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 10

TITULO: "Conoce a tu compañero"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 "Virgen del Carmen"
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° "B"
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|--|---------------------------------|-----------------|
| Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizarlas actividades para reconocerse mutuamente. | No se utilizara ningún material | Personal Social |

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|---|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente ubica a los alumnos en el patio en parejas. ✓ Proponemos las reglas que vamos a acatar para realizar el juego. ✓ La docente explica el procedimiento del juego que se va a realizar. ✓ Cada niño debe asumir las reglas para el buen desarrollo del juego. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Por qué debemos escuchar atentamente las instrucciones? ✓ ¿Qué sucede si no escuchamos las reglas? ✓ ¿Cómo debemos asumir las reglas escuchadas? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">"Conoce a tu compañero"</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se forman parejas y se sitúan en dos filas paralelas, de tal forma que cada miembro de la pareja quede situado enfrente del otro. ✓ La docente invita a los alumnos que se presenten, podrían emplear las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es tu nombre? - ¿Cuántos años tienes? |

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es tu color favorito? - ¿Qué comida te gusta? - ¿Cuántos hermanos tienes? ✓ Los alumnos empezarán a conocerse un poco más brindándose confianza. ✓ Una vez situadas, la profesora expondrá el tema del que se tiene que hablar. ✓ Primero una de cada pareja empezará a hablar del tema elegido mientras el otro miembro de la pareja deberá estar en silencio escuchando lo que su compañero le está contando. ✓ Cuando la profesora de la señal de que el tiempo para exponer el tema elegido, será el otro componente de la pareja el que hablará mientras la otra parte escucha. ✓ Los niños pueden conversar sobre sus necesidades para superar algún curso que no entiendan. ✓ Los niños pueden enseñar alguna estrategia para ayudar a sus compañeros a superar los obstáculos que tengas para aprender alguna materia. ✓ La docente puede plantear casos hipotéticos para conversar y conocer las necesidades de los niños, se podría plantear los temas de bullyn. ✓ Así podemos conocer los casos de abuso en el aula por parte de los niños y conversar acerca de ese tema, con la ayuda y aportes de nuestros propios niños. |
| Cierre 20 minutos | <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué sentiste al ser escuchado por tu compañero? ✓ ¿Fue fácil escuchar a tu amigo? ✓ ¿Por qué se aburren al escuchar a su amigo? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>La docente pega en la pizarra una orejita para que los niños puedan reconocer que debemos de saber escuchar a nuestros amigos sobre sus necesidades y así poderlos ayudar en todo momento.</p> <p>En la orejita los niños deberán de pegar sus nombres por los bordes para que se identifiquen.</p> |

Huánuco, 22 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 10</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Escucha de manera atenta las necesidades de sus compañeros al realizar las actividades para conocerse mutuamente. | |
|----|---|--|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Vatentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 11

TITULO: "Imitándonos"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 "Virgen del Carmen"
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° "B"
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|---|----------------------------|-----------------|
| Actúa con iniciativa en actividades encontrando estrategias sencillas para realizarlos. | espejo y objetos de cartón | Personal Social |

II.MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente presenta los materiales para realizar el juego: <ul style="list-style-type: none"> - Un marco de espejo hecho en cartulina. - Objetos de cartón. ✓ Establecemos las reglas para realizar el juego: <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño asume la responsabilidad de cumplir las reglas para cumplir los juegos de manera ordenada. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Están de acuerdo en cumplir las reglas? ✓ ¿Podemos imitar los movimientos de nuestros amigos? ✓ ¿Qué otras acciones podemos imitar? ✓ |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">"Nos imitamos"</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente forma grupos de dos para realizar el juego. ✓ Cada niño se ubica en frente de su compañero. ✓ La docente pide a los niños que harán de espejos que estén atentos a los movimientos de sus amigos que puedan realizar. |

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños que fueron ubicados primero en la fila realizan diferentes movimientos, que deben ser movimientos complejos.  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pueden realizar movimientos de animales y sonidos onomatopéyicos. ✓ Los niños que representan a los espejos tendrán que copiar cada movimiento con exactitud. ✓ La docente irá monitoreando el trabajo de los niños. ✓ Luego intercambiamos los roles con los alumnos. |
| <p>Cierre 20 minutos</p> | <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Por qué hicieron esos movimientos? ✓ ¿Pudieron imitar fácilmente los movimientos? ✓ ¿Los sonidos de los animales fue fácil de imitar? ✓ ¿Te dio vergüenza imitar a tus amigos? |
| <p>Después de la hora de tutoría 10 minutos</p> | <p>La docente pega en el mural una cajita pequeña para cada niño en la que cada día irán colocando la carita feliz según las estrategias o soluciones que hayan encontrado para obtener puntos a favor de su grupo. Esta estrategia motivará a los niños a que siempre estén buscando alternativas de solución para trabajar y mantengan atentos.</p> |

Huánuco, 23 de noviembre del 2017

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 11</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR. Actúa con iniciativa en actividades encontrando estrategias sencillas para realizarlos. | |
|----|---|--|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORIZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 12

TITULO: "Somos amigos"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|--------------------------|--------------------------------|
| 1. Institución Educativa | : N° 32002 "Virgen del Carmen" |
| 2. Directora | : Rojas Cristobal, Gloria |
| 3. Nivel | : Primaria |
| 4. Turno | : Mañana |
| 5. Grado y Sección | : 2° "B" |
| 6. N° de alumnos | : 20 |
| 7. Investigadora | : Huaraca Cori, Soledad Ines |

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|---|--|-----------------|
| Asume las normas de convivencia establecidas durante las actividades. | Hoja bond, plumones, cartilla, caja y papelote | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|---|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente ubica a los alumnos en el aula. ✓ Cada niño reconoce los materiales que se va a emplear. <ul style="list-style-type: none"> - Hoja en blanco. - Plumones rojos. ✓ La docente propone las reglas para ejecutar el juego. <p>Los niños proponen algunas otras reglas que pueden usar en los juegos.</p> <p style="text-align: center;">Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué debemos de hacer en el aula para que no haya problemas? ✓ ¿Los alumnos deben cumplir las normas? ✓ ¿Quiénes establecen las normas en el aula? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">"Somos amigos"</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente entrega a cada niño una cartilla y plumones. ✓ Organiza el aula con sillas colocadas de espaldas. |

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hacemos sentar a dos niños en las sillas, luego ellos deben de escribir que les gustaría incluir en las normas de convivencia del aula. ✓ Luego les tocará a otros alumnos, para que puedan plasmar sus ideas en las cartillas. ✓ Al finalizar con todos los alumnos del aula la docente forma un semicírculo en el aula e invita a los niños a sentarse con sus cartillas. ✓ La docente ubica la caja de las normas de convivencia en medio del aula. ✓ Todos los alumnos echan sus cartillas dentro de la caja de las normas de convivencia. ✓ La docente irá sacando las cartillas e iremos eligiendo las normas que aceptaremos y adoptaremos para cumplirlas. ✓ Descartamos las normas repetidas para evitar la redundancia. ✓ Una vez organizadas las normas de convivencia plasmamos en los papelotes. ✓ Decoramos los papelotes a nuestro criterio empleando diversos materiales. |
| Cierre 20 minutos | <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuántas veces no cumpliste las normas en el aula? ✓ ¿Qué se debe hacer con los niños que no cumplen las normas? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>Se propone que cada niño sella sus manos en los bordes de los papelotes donde fueron escritas las normas de convivencia como un símbolo de compromiso para su cumplimiento.</p> <p>Y los niños que cometan una falta se organizarán una cajita dividida para poner a los niños que cumplen las normas de convivencia y a los niños que infringen las normas. Así podrán identificar los problemas para cumplir las normas y conversar con los niños.</p> |

Huánuco, 23 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 12</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Asume las normas de convivencia establecidas durante las actividades. | |
|----|---|--|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 13

TITULO: "Palabras Mágicas"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 "Virgen del Carmen"
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° "B"
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|---|--------------------------|-----------------|
| Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda. | ovillon de lana y varita | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>Se inicia con el juego del mago:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El niño hace de mago y los demás deben cumplir los deseos del mago, siempre que diga las palabras mágicas, que son "por favor" y "gracias" ✓ Nos movemos libremente por el espacio al ritmo que marquemos con las palmadas Cuando cesa las palmadas, todos se convertirán en estatuas. ✓ El mago, con una varita, va tocando las estatuas y les pide "por favor" que se conviertan en el animal o el objeto que él desee. Para ello, es necesario que no se le olvide decir las palabras mágicas. ✓ Una vez que las estatuas han realizado correctamente el deseo del mago, éste les da las gracias a todos para que vuelvan a moverse libremente por el espacio al ritmo marcado. Entonces el mago entrega la varita a la persona que de forma más correcta cumplió su deseo y comienza de nuevo el juego. ✓ Si el mago no dice correctamente las palabras mágicas, debe dejar el juego. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué les pareció el juego? |
|------------------------------------|--|

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué palabras debemos utilizar en nuestras acciones? ✓ ¿Por qué es importante usar las palabras mágicas? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos la actividad con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“Ponemos cara a las emociones”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Para la ejecución de la estrategia se necesita un ovillo de lana ✓ Dinámica del juego. Todos los niños se deben sentar en un gran círculo. ✓ Luego, la docente toma el ovillo y lo lanza hacia un niño determinado sin soltar la punta del ovillo. ✓ La docente debe decir una palabra mágica “por favor” al niño que recibió el ovillo. Luego ese mismo niño, tomará una parte del hilo y lanzará el ovillo (sin soltar el hilo) hacia otro niño sobre el que tendrá que decir otra palabra mágica “gracias”. ✓ El juego para desarrollar la práctica de la palabra mágica finaliza cuando todos hayan participado al menos una vez, emitido una palabra mágica y el ovillo se termine, dejando una tela de araña de lana entre todos los participantes. ✓ Acto seguido cada niño escribe la palabra mágica que digo y sale bailando al ritmo del saltarín, mencionado que palabras y resaltando para que la utilizan. |
| Cierre 20 minutos | <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ✓ ¿Cómo debemos expresar nuestras ideas? ✓ ¿Qué sucede sino empleas las palabras mágicas? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>La docente entrega a cada niño un conejito para que decorar y puedan comprometerse en cumplir con emplear las palabras mágicas. Entregamos a cada niño paletas con las palabras mágicas para que ellos puedan identificarlos según la imagen y se comprometan a emplearlo siempre que sea necesario para tener una buena relación con sus compañeros.</p> |

Huánuco, 24 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 13</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Utiliza las palabras mágicas para solicitar alguna ayuda. | |
|----|---|--|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 14

TITULO: “Expreso mis emociones”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|---|-------------------------|-----------------|
| Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, sus cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora en forma apropiada. | Imágenes y papelografo. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|---|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente entona una canción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente motiva a los niños y las niñas a hacer una ronda y cantan una canción. <ul style="list-style-type: none"> - Si tú tienes muchas ganas - Si tú tienes muchas ganas de ser feliz (¡sé feliz!) - Si tú tienes muchas ganas de ser feliz (¡sé feliz!) - Si tú tienes la razón y no hay oposición - No te quedes con las ganas de ser feliz (¡sé feliz!) - Si tú tienes muchas ganas de estar molesto - (¡moléstate!) - Si tú tienes muchas ganas de estar molesto - (¡moléstate!) - Si tú tienes la razón y no hay oposición -No te quedes con las ganas de estar molesto. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué palabras mencionamos en la canción? ✓ ¿Qué emociones hemos realizado en la canción? ✓ ¿Por qué debemos de expresar lo que sentimos? ✓ ¿Cómo expresas tus emociones y tus opiniones? |
|------------------------------------|---|

| | |
|---|--|
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos la actividad con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“Expresando mis emociones”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Invitar a los niños a cerrar sus ojos y pensar en diferentes situaciones, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> Piensa que te quitan tu juguete favorito. respuesta de los alumnos. - Ahora piensa en que estás en un parque de diversiones disfrutando y comiendo algodón de azúcar. Se aproxima un viento fuerte y te ensucia con el algodón ¿Qué harías? La docente orientará la respuesta de cada alumno. - Piensa que tu mascota (perro, gato, ...) se encuentra muy enfermo. Se encuentra enfermo tu mascota ¿Cómo pedirías para que te ayudaran? La docente orienta a cada alumno según su respuesta. ✓ La docente entrega a los niños una cartilla para que puedan escribir algunos derechos y pegar en los muros del aula. ✓ La docente puede proponer algunos derechos y los niños puedan elegir para plasmarlos en las cartillas. ✓ El derecho podría ser que respeten sus cosas, sus cuadernos o la hora de la lonchera. ✓ Luego de escribir sus derechos realizamos una conversación para interiorizar el tema. |
| Cierre 20 minutos | <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué derechos tienen los niños? ✓ ¿Qué deben de hacer los padres para cumplir con nuestros derechos? ✓ ¿Qué necesitas en estos momentos? ✓ ¿Crees que siempre los padres deben brindarnos todo en cuanto le pidamos? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>La docente entrega a los niños sus derechos en una hojita de colores para que puedan decorar con brillantinas y bolitas de papel crepé.</p> <p>Elaboramos nuestro mural de los derechos en el aula y pegamos el collage realizado.</p> <p>Los niños sellan sus manitos y lo recortan para comprometerse a siempre expresar sus derechos ante todos.</p> |

Huánuco, 25 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 14</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Expresa sus derechos (que respeten sus juguetes, cuadernos, su hora de lonchera) a la profesora y sus compañeros en forma apropiada. | | | | | |
|----|---|--|----|--|----|---|----|
| | | Exige que respeten sus juguetes comprometiéndose a respetar el de los demás. | | Pide a sus compañeros que cuiden y respeten sus cuadernos en forma conjunta. | | Exige el cumplimiento de su lonchera a la hora establecida. | |
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | | | | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | | | | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | | | | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | | | | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | | | | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | | | | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | | | | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | | | | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | | | | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | | | | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | | | | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | | | | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | | | | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | | | | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | | | | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | | | | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | | | | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | | | | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | | | | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | | | | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 15

TITULO: "Collage"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 "Virgen del Carmen"
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° "B"
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|--|--|-----------------|
| Participa haciendo de observador a los trabajos de sus compañeros. | Cartulina, pegamento, rotulador, revista y crayolas. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer los materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ . La docente coloca en la mesa unos materiales para el collage. <ul style="list-style-type: none"> - 4 cartulinas. - 1 barra de pegamento. - 1 rotulador. - 1 revista atrasada. - Papeles de colores. - Crayolas. ✓ La docente forma grupos de trabajo. ✓ Deja a un grupo de niños fuera de los grupos que serán los observadores. <p style="text-align: center;">Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Sabes qué actividad vamos a realizar? ✓ ¿Qué harán los observadores? ✓ ¿Qué actividad vamos a realizar con los materiales? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos la actividad con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">"collage"</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se ubica a los grupos en las mesas establecidas con los materiales designados por la profesora. |

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los alumnos son libres de emplear los materiales a libre criterio. ✓ La docente agrupa a los niños observadores del collage. ✓ La docente conversa con los observadores para plantear los puntos que se deben evaluar. ✓ La profesora coloca un niño observador en cada grupo de trabajo. ✓ Mientras los observadores observan, los grupos tienen un tiempo para realizar un collage, que represente, por ejemplo, las cuatro estaciones del año. ✓ Solo se podrá utilizar el material que la profesora coloque en el centro de la mesa. ✓ Todos los pases del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado, al menos, el título. ✓ Al término del tiempo los trabajos se entregan a profesor. Se trata de ver qué grupo lo ha hecho mejor. ✓ El tema de discusión será elegir al equipo ganador en el collage con la participación activa de los niños observadores que hacen el papel de observado evaluador. |
| Cierre 20 minutos | <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de realizar el collage? ✓ ¿Fue fácil opinar sobre los trabajos de sus compañeros? ✓ ¿Les gustó realizar las votaciones? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>La docente elaborará un panel para que los niños puedan colocar caritas felices o tristes cada vez que les toque de observadores en el trabajo de sus compañeros.</p> <p>Así podrán saber si los grupos están trabajando correctamente e irán acumulando puntos con las caritas felices.</p> |

Huánuco, 27 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 15</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Participa de observador de los trabajos de sus compañeros. | |
|----|---|---|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORIZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 08 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 09 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 16

TITULO: “Los contrarios”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|---|---------------------|-----------------|
| Comprende un problema proponiendo alternativas de solución. | Papeles de colores. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente pide a los niños que se sienten en el suelo. ✓ Entregamos a los niños papeles de colores para que confeccionen los gorros. ✓ Cada niño debe confeccionar dos gorros de papel. ✓ La docente propone las reglas del juego que se va a realizar. ✓ Cada niño puede proponer una regla para realizar el juego. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo se puede solucionar un problema? ✓ ¿Si todos hablamos juntos podríamos solucionar algún problema? ✓ ¿Puedes proponer una solución para que tus compañeros cumplas las reglas del juego? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos con el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“Los contrarios”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Un niño coge los dos sombreros de papel y va a ofrecer uno a un jugador de su elección. |

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ningún niño debe quedar sin pareja, la docente debe de agrupar a todos. ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se debe solucionar un problema? - ¿Alguna vez se te ha presentado algún problema en el aula? - ¿Si observas a algún compañero solo como lo ayudarías? ✓ A partir de ese momento, el elegido debe efectuar los gestos exactamente contrarios realizados por el primer niño. ✓ Si éste se pone el gorro, los otros tienen que quitárselo. ✓ Si ríe, el otro tiene que llorar; si el conductor se pone el gorro atravesado, el otro tiene que ponérselo en el sentido de su largura. ✓ Si el segundo niño comete un error, es eliminado y entrega su gorro al conductor, que elegirá a otro niño. Sino comete ningún error en un periodo corto de tiempo, se convierte en ganador y pasa a ser conductor y coge el otro gorro para ir a ofrecérselo a otro niño. ✓ Los niños deben de entender que siempre pueden existir diferentes ideas para algún problema planteado, no todos pueden pensar como ellos. |
| Cierre 20 minutos | <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Si ves a una compañera o compañero triste como lo apoyarías? ✓ ¿Sería bueno apoyarla sea cual sea el problema? ✓ ¿Se debe recurrir a alguna otra persona para solucionar el problema? ✓ ¿Cuántas veces han solucionado problemas en el aula? ✓ ¿Supiste realizar el juego sin equivocarte? ✓ ¿Buscaste una solución fácil a la situación? ✓ ¿Cuántas veces te equivocaste? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>Realizamos una asamblea para quedar con el compromiso de proponer soluciones siempre a los problemas. Así evitaremos que los problemas se agudicen. Los niños colocan un bonito dibujo elaborado por ellos y colocamos en el mural.</p> |

Huánuco, 28 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 16</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Comprende un problema proponiendo alternativas de solución. | |
|----|---|--|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORIZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 08 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 09 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 17

TITULO: “Baile por parejas”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|--|------------|-----------------|
| Acepta su turno de participación sin molestarse. | Micrófono. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|---|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente ubica a los alumnos en pares. ✓ Caminan por todo el patio cogidos de las manos ubicado en pares. ✓ El niño que se encuentra solo debe esperar su turno para agruparse con otro niño. ✓ Cuando los niños lleguen a la meta se cambian de pareja y el niño que queda solo ayuda a controlar la actividad. ✓ La docente ubica nuevamente a los alumnos en pares. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Supiste esperar tu turno? ✓ ¿Cuántas veces quedaste solo? ✓ ¿Por qué debemos saber esperar el turno? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos con el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“Baila por parejas”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente desplaza a los alumnos en el aula. ✓ La docente ubica a los alumnos en parejas y se unen por la espalda. ✓ Los niños deben de presentarse para saber con qué compañero va a jugar. |

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor del aula con las espaldas en contacto. ✓ Los niños deben de agruparse de manera ordenada esperando su turno para ser ubicado con su pareja, ✓ Cuando el canto cesa, cada niño busca una nueva pareja. ✓ El niño libre busca también la suya. ✓ La persona que queda desparejada ahora, es la comienza de nuevo con el canto. ✓ Cada niño debe comprender que cuando a él le toque hacer de cantante la docente lo invitará tomar posición del micrófono. |
| Cierre 20 minutos | <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Por qué debemos de esperar nuestro turno? ✓ ¿Qué sucede si te desesperas? ✓ ¿Ocurre desorden cuando no esperas tu turno? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>La docente colocar en la pizarra la silueta de una boca que aparecerá solamente cuando sea turno de opinar en el grupo para mantener el orden. Y la silueta de la manito para que los niños aprendan a levantar la mano y hablar así evitaremos el desorden en el aula.</p> |

Huánuco, 28 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 17</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Acepta su turno de participación sin molestarse. | |
|----|---|---|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTORIA N° 18

TITULO: “Guiar al ciego”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|--|--------------------|-----------------|
| Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas | Pañuelos o vendas. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente comenta con los niños las aventuras y situaciones emocionantes que pueden vivir todos los días, para ello deben de estar unidos y apoyándose uno a otros. ✓ La docente agrupa a los niños en parejas y les entrega unos pañuelos. ✓ Cada niño debe de sentirse cómodo con la pareja que les tocó para realizar el juego. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Tienes confianza en los niños que te tocó de pareja? ✓ ¿Sabes qué actividad vamos a realizar? ✓ ¿Qué debemos de decir para que nuestro compañero confíe en nosotros? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos con el juego con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“Guiar al ciego”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente ubica en el patio diferentes obstáculos para realizar el juego. |

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza a los alumnos en pares para realizar el juego. ✓ La docente entrega a cada niño una venda para tapar los ojos a sus compañeros. ✓ En este juego el niño estará con los ojos vendados y cogidos de la mano. ✓ El compañero debe ir indicando por donde caminar a su pareja. ✓ Para ello tiene que confiar en nosotros y que tenga la certeza que vamos a ver por él. ✓ Este juego es para generar confianza entre los niños, aprendiendo a superar obstáculos que se pueden presentar en la vida. ✓ Luego la docente invierte los papeles y ser los otros niños los guías, mientras que ellos se dejan guiar por las indicaciones brindadas. |
| Cierre 20 minutos | <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué sentías cuando estuviste con los ojos vendados? ✓ ¿Tuviste confianza en tu compañero para superar los obstáculos que había colocado la profesora? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>La docente coloca en el piso una silueta de corazón, todos los niños lo decoran empleando diferentes materiales. Este corazón será el símbolo de aceptación para apoyar a nuestros compañeros en el momento que lo necesiten. Pegamos el corazón en el mural para que los niños puedan recordarlo siempre ese compromiso.</p> |

Huánuco, 29 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 18</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR. Apoya a los compañeros que tienen dificultades o problemas. | |
|----|---|--|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

SESIÓN DE TUTOTIA N° 19

TITULO: “Soy diferente”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|--|----------------------|-----------------|
| Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir y órganos genitales). | Siluetas e imágenes. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas participaran disfrutando de un desfile de moda para diferenciar sus características. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Los niños y las niñas serán iguales? ¿En qué se diferencian? ✓ ¿Crees que un varón se viste igual que una niña? ✓ ¿Los niños podrán vestirse igual que una niña? ¿Por qué? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos con la actividad con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“Soy diferente”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dialogamos acerca del desfile de modas, mediante preguntas ¿el niño usa vestido? ¿Por qué? ✓ Pedimos que se agrupen los niños en el círculo azul y las niñas en el círculo rojo. ✓ Colocamos siluetas en la pizarra para que vistan a los niños y niñas con su respectiva vestimenta. ✓ Los niños y las niñas deben identificar que prendas se ponen y que no utilizan. |

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños deben de argumentar porque no usan ciertas vendas de vestir. ✓ Escucha con atención el cuento de “Pepito y Carlita” (trata de dos amiguitos que fueron a una fiesta usando la ropa adecuada a su sexo). <p style="text-align: center;">“PEPITO Y CARLITA”</p> <p>Había una vez dos amiguitos, la niña se llamaba Carlita y el niño Pepito. Un día normal ellos asistieron a la escuela y allí una de la mama de un niño dio un comunicado: mañana se celebrará el cumpleaños de mi hijito y todos están cordialmente invitados, dijo la mamá.</p> <p>Pepito y Carlita muy felices llegando a sus respectivas casas empezaron a buscar que ropa se pondrían para la fiesta del día de mañana, por su lado Pepito dijo: tengo que estar presentable para la fiesta de mañana por lo tanto iré a cortarme el cabello que ya está muy largo, ya al regresar a su casa busco una linda camisa de color azul, un pantalón color negro, un zapato de vestir y ya estuvo listo para la fiesta.</p> <p>Por otro lado, Carlita busco un hermoso vestido de color rojo, un lindo zapato y dijo a su mamá que para mañana le hiciera un hermoso peinado con ganchos coloridos.</p> <p>Al día siguiente los amiguitos muy felices llegaron a la escuela, felicitaron y llevaron un regalo para su amigo que cumplía un año más, se divertieron y comieron muchos dulces.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se realiza algunas preguntas del cuento ¿Cómo vestía Pepito? ¿Qué tenía Carlita en la cabeza? ✓ Luego la docente mostrara siluetas de niño y niña para que identifiquen:(pene) niño y (vulva) niña. |
| Cierre 20 minutos | <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuántas veces ayudaste en casa? ✓ ¿Los varones y mujeres tienen las mismas características físicas? ✓ ¿Qué nos diferencia entre los varones y las mujeres? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>La docente entrega una cartulina con silueta de niño o niña según corresponda.</p> <p>Entregará a los niños materiales para que decoren y puedan identificarse.</p> <p>Los niños pegan sus siluetas en el mural.</p> |

Huánuco, 30 de noviembre del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 19</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Se identifica como niño o niña reconociendo algunas características (prendas de vestir y órganos genitales). | | | |
|----|---|--|-----------|--|-----------|
| | | Diferencia sus prendas de vestir (niño o niña). | | Identifica su órgano sexuales de niña o niño | |
| | | SI | NO | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Varentino Junior | | | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | | | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

TITULO: “Dibujos en equipo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
2. Directora : Rojas Cristobal, Gloria
3. Nivel : Primaria
4. Turno : Mañana
5. Grado y Sección : 2° “B”
6. N° de alumnos : 20
7. Investigadora : Huaraca Cori, Soledad Ines

| ¿Qué evaluaremos? | Materiales | Área de Tutoría |
|--|-----------------------------------|-----------------|
| Disfruta de las actividades con los niños y niñas sin discriminar el género. | Papelote, lápiz y folio de papel. | Personal Social |

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE TUTORÍA

| | |
|------------------------------------|--|
| Presentación 10 minutos | <p>La docente da a conocer como se realizará la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente ubica a los niños en hileras. ✓ La docente presenta las reglas para realizar la actividad. ✓ La docente ubica en la hilera a niños y niñas. ✓ No permitirá una fila que solo tenga niñas o solo niños. ✓ Cada hilera recibe un lápiz. ✓ La docente pega un papelote al frente de cada hilera. ✓ Los grupos deben comprender que depende de cada integrante para el triunfo grupal. <p>Luego pregunta a los niños lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Te gusta trabajar con las niñas? ✓ ¿Te gusta trabajar con los niños? ✓ ¿Hay alguna diferencia en trabajar con niños y niñas? ✓ ¿Debemos de discriminar a las niñas? ✓ ¿Debemos de discriminar a los niños? |
| Desarrollo 50 minutos | <p>Iniciamos con la actividad con los niños del aula:</p> <p style="text-align: center;">“Dibujos en equipo”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente hace equipos de aproximadamente 5 o 6 niños. |

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un lápiz. ✓ Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca un folio de papel. ✓ El juego comienza cuando la profesora nombra un tema, por ejemplo, la ciudad, luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. ✓ Después de unos 10 segundos, la profesora gritará “¡Ya!” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. |
| Cierre 20 minutos | <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo te sentiste trabajar con los niños y niñas? ✓ ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad con la niña? ✓ ¿Por qué perdió tu equipo? ✓ ¿Te gustó las opiniones de tus compañeros? ✓ ¿Cada grupo tuvo diversas opiniones, cuál te gustó más? |
| Después de la hora de tutoría 10 minutos | <p>La profesora pega en la pizarra unas manos dibujadas de niño y niña. Los niños decoran las manitos en señal de compromiso que respetarán a las niñas y niños que compartirán sin discriminar a nadie.</p> |

Huánuco, del 2017.

Investigadora

LISTA DE COTEJO

| N° | <u>SESION N° 20</u> <u>APELLIDOS Y NOMBRES</u> | INDICADOR: Disfruta de las actividades con los niños y niñas sin discriminar el género. | |
|----|---|---|----|
| | | SI | NO |
| 01 | AGUIRRE CORRE, Ruth | | |
| 02 | ARANDA LEANDRO, Luciana Paola | | |
| 03 | CABELLO ESPIRITU, Isaias Sady | | |
| 04 | CONTRERAS HUARACA, Pilar Mishell | | |
| 05 | ESPINOZA SALAZAR, Xiomara Alexandra | | |
| 06 | ESPINOZA SOLORZANO, Victor Carlos D. | | |
| 07 | HUAYTAN NOREÑA, Welinton Tenys | | |
| 08 | INOCENTE VILLANUEVA, Luz Maria | | |
| 09 | MARTINEZ ATANACIO, Rosmery G. | | |
| 10 | MOYA RIVERA, Jhosep Cristian | | |
| 11 | NAVA CANDELARIO, Shoven | | |
| 12 | ORDOÑEZ RUFINO, Milagros Yadira | | |
| 13 | PACHECO TEODORO, Zaira Katerin | | |
| 14 | PORTALATINO SHAQUIA, Leydi Nayeli | | |
| 15 | RAMOS AQUINO, Rai Dayron | | |
| 16 | RETIS AQUINO, Franklin Jostrin | | |
| 17 | RODRIGUEZ CRESPO, Jenifer Paola | | |
| 18 | RODRIGUEZ RIVAS, Angely Celeste | | |
| 19 | VEGA HUAYTAN, Valentino Junior | | |
| 20 | VILLAR HUAYTAN, Mayba Dayvis | | |

FOTOGRAFÍA N° 1



Aplicación de la sesión de tutoría N° 01 en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

FOTOGRAFÍA N° 2



Aplicación de la sesión de tutoría N° 12 en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

Nº Orden

22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

D.N.I. o Código del Estudiante

Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)

Fecha de Matriculación

Estado de Matriculación

Suspensión de Matriculación (10)
 Páida (11)
 Páida viva SI / NO
 Matriculación viva SI / NO
 Lengua Materna (12)
 Segundo Lengua (13)
 Tratado de Extranjería SI / NO
 Horas semestrales que libera
 Exoneración de la Norma (13)
 Repetimiento Registrado SI/NO
 Tipo de Discapacidad (14)

Institución Educativa de procedencia

Código Modulo

Número y Nombre

| Resumen | |
|---------|----|
| Hombres | 8 |
| Mujeres | 13 |
| Total | 21 |

HURTADO ESPINOZA, LIA EUGENIA
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

ROJAS CRISTOBAL, GLORIA ISABEL
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma

| Aprobación de la Matrícula | | | |
|----------------------------|-----|-----|------|
| R.D. de esta orden | Día | Mes | Año |
| RD 07-2017 | 6 | 02 | 2017 |