

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y
PRIMARIA



TESIS

“El juego estructurado para mejorar la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis – Huánuco 2022”

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

AUTORA: Chávez Ramírez, Esther Jhanet

ASESOR: Grandes Anapan, Manuel Eliab

HUÁNUCO – PERÚ

2023

U

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional ()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LINEAS DE INVESTIGACIÓN: Calidad educativa y desarrollo académico

AÑO DE LA LINEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria
Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 72542199

DATOS DE ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 22486555

Grado/Título: Maestro en ciencias de la educación con mención en: docencia y gerencia educativa

Código ORCID: 0000-0002- 7006-4355

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Pumayauri de la Torre, Laddy Dayana	Doctora en ciencias de la educación	41239006	0000-0002-3695-6237
2	Aguirre Palacin, Joel Guido	Doctor en ciencias de la educación	42852140	0000-0002-3332-7312
3	Valerio Gonzáles, Karim Miluzca	Maestra en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación	40147585	0000-0002-2221-8815

D

H



ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:30 horas del día 13 del mes de octubre del año 2023, 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:

Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre	Presidente
Dr. Joel Guido Aguirre Palacin	Secretario
Mg. Karim Miluzca Valerio Gonzales	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0185-2023-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Esther Jhanet CHAVEZ RAMIREZ** 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 aprobado, por Unanimidad con el calificativo cuantitativo de 13 (trece) y cualitativo de suficiente.

Siendo las 16:40 horas del día viernes 13 del mes de octubre del año 2023, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

.....
Presidente (a)

.....
Secretario (a)

.....
Vocal



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Manuel Eliab Grandes Anapan, asesor(a) del Programa Académico de Educación Básica: Inicial y Primaria, designada mediante Resolución N° 0179-2019-D-FCEyH-UDH de fecha 26 de setiembre de 2019 de la estudiante: **Esther Jhanet CHÁVEZ RAMIREZ**, de la investigación titulada **“EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS-HUÁNUCO, 2022”**

Puedo constar que la misma tiene un índice de similitud del 21 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 09 de noviembre de 2023

.....
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan
DNI N° 22486555
CODIGO ORCIT 0000-0002-7006-4355

TESIS FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

21 %	21 %	4 %	8 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	11 %
2	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	3 %
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
4	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
8	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
9	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



Mg. Manuel Elías Grandes Anapan
DNI N.º 22486555
CODIGO ORCID 0000-0002-7006-4355

DEDICATORIA

A Dios Todopoderoso, por darme sabiduría y fortaleza para seguir adelante. A mis amados padres por todo su amor, y por motivarme a culminar mi carrera profesional.

AGRADECIMIENTOS

- A la Universidad de Huánuco, por permitirme realizar mis estudios profesionales y darnos educación con calidad.
- A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades por la enseñanza impartida y los valores inculcados.
- Al asesor Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan por haberme orientado durante el proceso de desarrollo de la investigación.
- A la Institución Educativa “René Eusebia Guardián Ramírez” por darme las facilidades para la aplicación de mi proyecto de investigación.
- A la profesora y los alumnos del 2° grado “B” de la Institución Educativa “René Eusebia Guardián Ramírez”, por darme la oportunidad de aprender mutuamente para realizar mi investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT.....	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CAPÍTULO I.....	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	15
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	15
1.3. OBJETIVOS	16
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	16
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
1.4. JUSTIFICACIÓN	16
1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	17
1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	17
1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	17
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
CAPÍTULO II.....	18
MARCO TEÓRICO	18
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	18
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES	18
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES	20
2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES.....	22
2.2. BASES TEÓRICAS	24

2.2.1. TEORÍA DE LEV VYGOTSKI	24
2.2.2. TEORÍA DE JEAN PIAGET	24
2.2.3. TEORÍA DE ELKONIN	25
2.2.4. EL JUEGO	26
2.2.5. LA CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN RÜSSELL	27
2.2.6. EL JUEGO REGLADO	28
2.2.7. LOS BENEFICIOS DEL JUEGO REGLADO.....	28
2.2.8. EL JUEGO ESTRUCTURADO.....	29
2.2.9. IMPORTANCIA DEL JUEGO ESTRUCTURADO	30
2.2.10. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO	30
2.2.11. TIPOS DE JUEGOS ESTRUCTURADOS.....	31
2.2.12. INTELIGENCIA	39
2.2.13. TIPOS DE INTELIGENCIA SEGÚN HOWARD GARDNER	39
2.2.14. INTELIGENCIA INTERPERSONAL	41
2.2.15. CARACTERÍSTICAS QUE PREDOMINAN EN UN NIÑO(A) CON INTELIGENCIA INTERPERSONAL	42
2.2.16. DIMENSIONES O COMPETENCIAS DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL.....	43
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS	44
2.4. HIPÓTESIS	45
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL	45
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	45
2.5. VARIABLES.....	46
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE.....	46
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE	46
2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE.....	47
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	48
CAPÍTULO III.....	49
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	49
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	49
3.1.1. ENFOQUE	49
3.1.2. ALCANCE O NIVEL	49
3.1.3. DISEÑO	50
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	51

3.2.1. POBLACIÓN	51
3.2.2. MUESTRA.....	51
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	52
3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	52
3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS:.....	53
3.3.3. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.....	53
CAPÍTULO IV.....	55
RESULTADOS.....	55
4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS.....	55
4.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST.....	55
4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST	64
4.1.3. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS.....	68
4.2. PRUEBA Y CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	70
CAPÍTULO V.....	73
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	73
5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO.....	73
5.2. CON EL OBJETIVO GENERAL	73
5.3. CON LA HIPÓTESIS GENERAL	73
5.3.1 CON LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	74
5.4. CON EL MARCO TEÓRICO.....	75
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES.....	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79
ANEXOS.....	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de estudiantes	51
Tabla 2 Distribución de la muestra de estudiantes	52
Tabla 3 Resultados de la aplicación del pre test en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez.	57
Tabla 4 Resultados de la aplicación del post test en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez.	63
Tabla 5 Comparación de los resultados obtenidos de la aplicación del pre test y post test en los estudiantes del segundo grado de primaria.....	68
Tabla 6 Prueba de normalidad Shapiro-Wilk	70
Tabla 7 Prueba t para muestras relacionadas del pre y post test del grupo experimental, estrategia del juego estructurado para mejorar la inteligencia interpersonal	71
Tabla 8 Prueba t para muestras relacionadas del pre y post test del grupo control	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados de la aplicación del Pre test en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Rene Eusebia Guardián Ramírez.	62
Figura 2 Resultados de la aplicación del Post test en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Rene Eusebia Guardián Ramírez.	67
Figura 3 Gráfico comparativo de los resultados obtenidos de la aplicación del pre test y post test en los estudiantes del segundo grado de primaria	69

RESUMEN

El presente trabajo de investigación con el título: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022” tuvo como objetivo general determinar si los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022. Con el uso de 20 sesiones de aprendizaje con su respectiva lista de cotejo; en el pre y post test se evaluaron a los estudiantes.

El presente trabajo de investigación de tipo aplicada con un enfoque experimental, de nivel explicativo, con diseño cuasi – experimental, que buscó un mejor manejo del grupo control y grupo experimental con el uso del pre y post test. La técnica de investigación que se utilizó es la observación y como instrumento se utilizó la lista de cotejo, para medir la inteligencia interpersonal de los estudiantes.

La población estuvo conformada por 115 estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, la muestra formada por 56 estudiantes, 28 en el 2do grado B que fue el grupo experimental y el 2do grado A con 28 estudiantes que conformaron el grupo control.

En la presente investigación se logró mejorar la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez con el uso de los juegos estructurados, obteniéndose en el post test una mejora del 76.06% en el grupo experimental y 53.04% en el grupo control.

Palabras claves: Juego estructurado, inteligencia interpersonal, empatía, relaciones interpersonales, flexibilidad.

ABSTRACT

The present work of investigation with the title: "THE STRUCTURED GAME TO IMPROVE THE INTERPERSONAL INTELLIGENCE OF THE STUDENTS OF THE SECOND GRADE OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS - HUÁNUCO 2022" had as general objective to determine if the structured games improve the interpersonal intelligence of the students of the second grade of the I. E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022. With the use of 20 learning sessions with their respective checklist; students were evaluated in the pre and post test.

The present research work of applied type with an experimental approach, of explanatory level, with quasi-experimental design, which sought a better management of the control group and experimental group with the use of the pre- and post-test. The research technique used was observation and the checklist was used as an instrument to measure the interpersonal intelligence of the students.

The population consisted of 115 second grade students of the I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, the sample consisted of 56 students, 28 in the 2nd grade B which was the experimental group and the 2nd grade A with 28 students who formed the control group.

In the present investigation it was possible to improve the interpersonal intelligence of the second grade students of the I.E. René Eusebia Guardián Ramírez with the use of structured games, obtaining in the post test an improvement of 76.06% in the experimental group and 53.04% in the control group.

Key words: Structured game, interpersonal intelligence, empathy, interpersonal relations, flexibility.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación que lleva por título “El juego estructurado para mejorar la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis – Huánuco 2022”, con su objetivo principal de mejorar la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de primaria, a través de la aplicación de los juegos estructurados que son necesarios para el desarrollo de una persona desde una edad temprana, tal como mencionan los siguientes autores:

Ferland (2005) Los juegos estructurados son aquellos en los cuales hay reglas, instrucciones y límites claros y necesarios para el desarrollo del mismo. En el juego estructurado podemos encontrar una variedad de ventajas, entre ellas encontramos los siguientes: favorece el seguimiento de reglas (p. 27).

Antunes (2002), menciona que es la capacidad de percibir las diferencias que se muestran en las demás personas, específicamente esto en los estados de ánimo, propios de estas personas, estas podrían ser las motivaciones, las intenciones y el temperamento (p. 81).

Se observó a los niños que presentaban un bajo nivel de inteligencia interpersonal, siendo este un elemento importante para el desarrollo del ser humano en la etapa infantil. Primero conoceremos el nivel de inteligencia interpersonal que presentan los estudiantes antes de la aplicación de los juegos estructurados, luego conoceremos como serán los juegos y de qué manera se aplicarán en los estudiantes, por último, evaluaremos a los estudiantes para saber el nivel de inteligencia interpersonal que presentan luego de la aplicación de los juegos estructurados.

Responde a la pregunta de investigación: ¿De qué manera los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?

Para esta investigación se tuvo en cuenta como hipótesis, si los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

Se planteó como estrategia el uso de los juegos estructurados para mejorar la inteligencia interpersonal de los estudiantes. Por lo cual, se propuso los juegos estructurados realizándose un total de 20 sesiones de aprendizaje.

El presente trabajo de investigación fue dividido en los siguientes capítulos:

CAPITULO I. Se presenta la descripción del problema, formulación del problema, objetivo general y específicos, justificación de la investigación, limitaciones de la investigación y viabilidad de la investigación.

CAPITULO II. Se presenta los antecedentes internacionales, nacionales y locales, las bases teóricas, definiciones conceptuales de términos básicos, hipótesis general y específicos, variables dependiente e independiente y el cuadro de operacionalización de variables.

CAPITULO III. Se presenta el tipo, el enfoque, el diseño de investigación; asimismo, la población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos y técnicas para el procesamiento y análisis de información.

CAPITULO IV. Comprende el cronograma, los recursos y presupuestos tanto humanos como materiales.

CAPITULO V. Comprende las referencias bibliográficas.

Por último, se presenta los anexos como: matriz de consistencia, pre test y post test y las sesiones de aprendizaje.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Cuando hablamos de inteligencia comúnmente asumimos pensar en la resolución de problemas, pero este término posee una gran variedad de matices. Donde la inteligencia interpersonal es una capacidad que tienen algunas personas de entender a los demás e interactuar con ellos de la mejor manera, Esto lleva consigo la sensibilidad a expresiones faciales, los gestos, la voz, las posturas y la habilidad para responder (Romera, 2019).

La falta de inteligencia interpersonal trae consigo múltiples problemas entre los estudiantes pudiendo ser estos de cualquier institución educativa. En nuestra realidad estudiantil, los niños y niñas en el nivel de primaria se les hace difícil poder interactuar o desenvolverse con sus compañeros o amigos del aula, es común ver los insultos y burlas entre compañeros, ya sea en la escuela o fuera de ella. Una realidad más, es también la discriminación entre los niños y esto se ve tanto en los colegios particulares como los estatales.

El Consejo Nacional de Investigación de Estados Unidos propone un primer enfoque para tenerse en cuenta en las habilidades entre los estudiantes, donde señala que el dominio interpersonal es saber expresar e interpretar de la mejor manera a los demás y uno mismo hacia los demás; entre las competencias a adquirir encontramos el trabajo en equipo, la colaboración, la empatía, resolución de conflictos, extraversión y por último el liderazgo (UNESCO, 2021, p. 7-8).

En nuestro país según el Estudio sobre Habilidades Socioemocionales del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) en los estudiantes peruanos del sexto grado, nos señala específicamente sobre la empatía, donde el Perú registra un nivel moderado alto, pero un nivel bajo respecto a un promedio regional ya que en la región al que pertenece el Perú, un 80% de alumnos peruanos se encuentran en un intervalo de 38 a 64 de puntuación en la escala de empatía. Donde frente a afirmaciones como “cuando dos amigos se pelean, me resulta fácil entender lo que piensan los dos”, “cuando un

compañero que no es mi amigo tiene un problema trato de ayudarlo” y “me pone triste cuando un compañero no tiene nadie con quien jugar” las respuestas predominantes en los tres casos son “a veces” (UNESCO, 2022, p.17).

La realidad en nuestra localidad se ve reflejada el mismo problema, de las cuales se evidenció en las diversas instituciones educativas que los niños no desarrollan una comunicación de manera asertiva, esto debido a que los estudiantes no lleguen a ningún acuerdo; asimismo, los niños no se escuchaban atentamente cuando uno de ellos se comunicaba. Este mismo problema se observó en la Institución Educativa René Eusebia Guardián Ramírez, adicionando a ello el problema de no saber trabajar en equipo, el no saber hacerse responsable estando dentro o fuera de un grupo, no colaborar con las actividades siendo parte de un grupo.

Del presente problema se pudo observar las características en los estudiantes, que presentaban un bajo nivel de inteligencia interpersonal, debido a que resolvían sus conflictos de manera agresiva sin llegar a un acuerdo; no se preocupaban, ni defendían a su compañero que estaba en problemas, tampoco comprendían las emociones y sentimientos de sus compañeros, asimismo no hacían participar a sus compañeros en las actividades del aula, no compartían los objetos que eran de su propiedad de manera voluntaria y amable.

Del problema mencionado se identificaron como causas: los docentes no emplean estrategias para mejorar el bajo nivel de inteligencia interpersonal de los estudiantes, por otra parte, los padres de familia intervienen en la resolución de conflictos, en lugar de enseñarles a sus hijos e hijas a enfrentar y resolver sus propios problemas.

El bajo nivel de inteligencia interpersonal ocasionaba que los estudiantes presentaran conflictos hacia sus compañeros, como también la inseguridad al momento de realizar o exponer un trabajo y mostrando así un miedo a expresar lo que piensan frente a sus demás compañeros. Esto a futuro traerá como consecuencias: resentimientos, miedos, odios, complejos que les haga tener acciones que lastimen a los demás y afecten con sus comportamientos a la gente que lo rodea. Por último, los niños que reciban una buena educación

no siempre obtienen el éxito profesional, sino los estudiantes que además alcancen un buen nivel de inteligencia interpersonal.

Se planteó como alternativa de solución el juego estructurado, el cual hace uso de normas y reglas, con una determinada manera de jugar, donde se compartieron experiencias en la que los niños ayudaron a sus compañeros y compañeras, a través de dinámicas, donde la finalidad fue la interacción de los estudiantes propiciando la comunicación entre ellos y así promoviendo la comprensión en el aula, ayudando así a los estudiantes a conocer cómo piensan y sienten sus compañeros, así también, el juego estructurado ayudó a promover las relaciones interpersonales entre los niños y niñas de 7 – 8 años, ya que el juego estructurado permitió que los niños y niñas sean flexibles adaptándose a diferentes circunstancias y superando obstáculos.

Frente a ello se propuso la realización del juego estructurado, conociendo así su influencia para mejorar la inteligencia interpersonal, de esta manera los estudiantes lograron una actitud empática, relacionarse interpersonalmente y desarrollar su flexibilidad hacia sus compañeros del segundo grado de la Institución Educativa René Eusebia Guardián Ramírez.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Cuál es el nivel de inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?
- ¿Cómo serán los juegos estructurados para mejorar la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?
- ¿De qué manera mejoraremos la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?

- ¿Cuál será el nivel de inteligencia interpersonal después de la aplicación de los juegos estructurados en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar si los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Evaluar el nivel de inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.
- Diseñar los juegos estructurados para mejorar la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.
- Aplicar los juegos estructurados para mejorar la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.
- Evaluar el nivel de inteligencia interpersonal después de la aplicación de los juegos estructurados en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

1.4. JUSTIFICACIÓN

El trabajo de investigación tuvo como beneficiarios a los estudiantes del aula del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, se buscó que estos mejoren su nivel de inteligencia interpersonal, a través de la utilización del juego estructurado, esta investigación permitió que los estudiantes promuevan la interacción con sus compañeros, siendo estos los beneficios que contiene la presente investigación.

1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

En el aspecto teórico, la realización de esta investigación tuvo como finalidad de proporcionar información acerca del estudio de la inteligencia interpersonal, como una alternativa que sirve de aporte a la ciencia de la educación.

1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

En el aspecto práctico, la presente investigación tuvo como finalidad aportar a los docentes, para el uso de los juegos estructurados y cómo influye para la mejora de la inteligencia interpersonal.

1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

En el aspecto metodológico, la presente investigación tuvo como finalidad contribuir a los docentes como una alternativa de guía para la aplicación en los estudiantes, del mismo modo, este presente trabajo puede ser utilizado como consulta para las posteriores investigaciones.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

En este trabajo de investigación se presentaron como limitaciones la obtención de fuentes bibliográficas para el desarrollo de los antecedentes internacionales, ya que no se encontró otras investigaciones, donde se profundice el presente tema de investigación. Asimismo, no se obtuvo información para la realización de las dimensiones de la variable independiente.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación es viable ya que se contó con una infraestructura adecuada de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, tanto con el equipamiento y la implementación del aula, como también se contó con las personas requeridas para la realización, en el nivel de elaboración y en la ejecución de la presente investigación. Asimismo, la investigadora cubrió financieramente con todos los gastos a considerarse, así como los que surgieron durante el desarrollo del presente trabajo de investigación. También se contó con los recursos materiales, medios necesarios y herramientas a utilizar, por lo que se hizo posible la realización.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Caleño (2019) realizó una investigación con el título “Juegos de salón mejoran las relaciones interpersonales entre los actores de la comunidad educativa República de Francia de la ciudad de Santo Domingo en el año 2017-2018, Universidad Central del Ecuador Sede Santo Domingo”, para alcanzar la licenciatura en Ciencias de la Educación, siendo el objetivo principal, “Implementar juegos de salón para mejorar las relaciones interpersonales entre los actores de la comunidad educativa República de Francia de la ciudad de Santo Domingo en el año 2017-2018”. Esta investigación presentó un enfoque tanto cualitativo como cuantitativo de los datos recopilados. La muestra estuvo conformada por un total de 46 estudiantes compuesta por 24 niñas y 22 niños. Se aplicaron la encuesta y el cuestionario como instrumento a fin de recopilar información. La presente investigación llegó a la conclusión que para aumentar la interacción entre estudiantes del centro de estudios se emplearon cinco tipos de juegos habituales de forma sencilla e imaginativa con recursos fáciles de conseguir.

Gamba (2020) presentó la investigación con el título “Más juego – Mejor Convivencia: El juego como estrategia pedagógica para el manejo de conflictos en el grado noveno del colegio Nicolás Gómez Dávila, Universidad Militar Nueva Granada Facultad de Educación y Humanidades”, para optar la maestría en Educación, siendo su objetivo principal, “Desarrollar una estrategia pedagógica desde el área de Educación Física que, a través del uso de juegos cooperativos, fortalezca las habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas para el manejo del conflicto en los estudiantes del grado noveno del colegio Nicolás Gómez Dávila”. Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo.

La muestra estuvo conformada por 120 alumnos del noveno grado en el Colegio Nicolás Gómez Dávila, como instrumento para la recolección de datos se utilizó el diario de campo, donde la docente realizó; interpretaciones, comentarios y reflexiones en cada etapa del desarrollo de la investigación. En conclusión, el investigador considera que el uso de una estrategia pedagógica, vista en su forma de investigación – acción, contribuyó al trabajo de la docente en el campo de la investigación y asimismo en los estudiantes permitió que se generen conductas más ecuanímes frente a un conflicto.

Riveros (2019) realizó una investigación con el título “Inteligencia interpersonal: Propuesta didáctica para fortalecer la convivencia escolar de los estudiantes del colegio San Francisco de Asís IED de Bogotá, Universidad Militar Nueva Granada Facultad de Educación y Humanidades”, para alcanzar el título de Magister en Educación, siendo el objetivo principal, “Diseñar una propuesta didáctica a partir de elementos teóricos y metodológicos de la inteligencia interpersonal, para ser implementada en los estudiantes del ciclo III del colegio San Francisco de Asís IED de Bogotá, con la finalidad de contribuir al fortalecimiento de la convivencia escolar en la institución”. Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo. Los estudiantes que conformaron la población de estudio se encontraron entre los 11 a 15 años de edad, de las cuales: 7% tenían 11 años, 25% tenían 12 años, seguido del 32% con 13 años. Se utilizaron como instrumentos para la recolección de datos los siguientes: el TMMS-24 (Trait Meta-Mood Scale) y el Cuestionario de Autoevaluación de las Inteligencias Múltiples – CAIM. En conclusión, la autora menciona que resulta necesario una educación en una convivencia saludable y consciente, a favor de los estudiantes. Para lo cual se busca mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes con una serie de propuestas en el uso idóneo de los tipos de inteligencia de las personas y sus emociones.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Inoñan (2021) realizó una investigación con el título “Programa juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de una institución educativa de Chiclayo, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo Facultad de Humanidades”, para alcanzar la Licenciatura en Educación Primaria, siendo su objetivo principal, “Diseñar un programa juegos cooperativos, entonces es probable mejorar las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de educación primaria de una I.E. de Chiclayo - 2020”, esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, utilizando el método no experimental. La muestra estuvo conformada por 18 alumnos del tercero de primaria de la Institución Educativa de Chiclayo, con un muestreo no probabilístico intencional. Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos fueron: el cuestionario de habilidades sociales y la ficha de análisis. Se concluye la investigación diseñando un programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales, promoviendo la oratoria, la resolución de un problema, el manejo de las emociones frente a otros, se pone en la situación de su compañero, con esto el estudiante se desarrollaría con autonomía en cualquier situación.

Fernández (2021) presenta una investigación con el título “Programa de Habilidades Sociales Jugando nos relacionamos para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes de Educación Primaria, Trujillo – 2019, Universidad Nacional de Trujillo Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación”, para alcanzar la Licenciatura en Educación Primaria, siendo el objetivo principal, “Determinar en qué medida la aplicación del programa de habilidades sociales jugando nos relacionamos mejora las relaciones interpersonales de los estudiantes del tercer grado de educación primaria del CEE Rafael Narvéez Cadenillas Trujillo - 2019”, esta investigación es cuantitativa de tipo aplicada y de diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 27 alumnos del aula “B” siendo este el grupo experimental y 28 alumnos del aula “A” como grupo control. Como instrumentos se

utilizaron la encuesta y el cuestionario, siendo las más factibles para la investigación. La investigación concluye mencionando que con el uso de este programa “Jugando nos relacionamos” mejoró en gran manera las relaciones interpersonales de los alumnos del tercero de primaria, obteniéndose como resultado en el grupo experimental, siendo al principio un 3% en el pre test y 0% en el post test, en la etapa del desarrollo se tuvo un 78% de pre test y 33% de post test, por último en la etapa de termino se obtuvo un 19% de pre test y 67% en post test, dentro de una media de 90.63, de acuerdo al T de student.

Ale y Romero (2020) realizó una investigación con el título “Juegos Cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas del primer grado de primaria de la I.E. N° 40205 Manuel Benito Linares Arenas del distrito de Socabaya Arequipa – 2019, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa Facultad de Ciencias de la Educación Unidad de Segunda Especialización”, para alcanzar la Segunda Especialidad en Educación Primaria, siendo su objetivo principal, “Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales de los niños y niñas de primer grado de primaria”, el tipo de investigación que se realizó es pre experimental a un nivel de investigación explicativa. La muestra se eligió a través del procedimiento de conveniencia – de grupo constituido, es decir no probabilístico; ya que se trabajaba y existe familiaridad con ellos. Como instrumentos se utilizaron la ficha de observación para demostrar los niveles de inicial y final de las relaciones interpersonales. Al finalizar los autores concluyeron que con la utilización del juego cooperativo dieron un resultado óptimo, obteniéndose en las dimensiones de tolerancia y autocontrol a 14 alumnos en la valoración de “a veces” y a 9 en la valoración de “nunca”, y en las dimensiones de trabajo en equipo y amistad se obtuvo 1 estudiante en la valoración de “a veces” y 22 estudiantes en la valoración de “siempre”, por lo tanto, podemos observar la considerable mejora en la relación interpersonal en cada niño y niña del aula estudiado.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES

Collazos et al. (2021) realizaron una investigación con el título “Aplicación de Juegos Cooperativos para mejorar relaciones interpersonales en el tercer grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco – 2018, Universidad Nacional Hermilio Valdizán Facultad de Ciencias de la Educación”, para alcanzar la Licenciatura en Educación, siendo su objetivo principal, “Determinar la efectividad de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales en el tercer grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco - 2018”, esta investigación es aplicada debido a que lo realizaron con propósito sencillos, esto sea tanto para escoger la mejor decisión o para solucionar algún conflicto. La muestra se efectuó de modo probabilístico bajo el criterio de inclusión y exclusión, siendo 15 estudiantes del grupo experimental y 15 del grupo de control. Como instrumento utilizado para la recolección de datos se empleó un test para conocer la interacción social entre los niños, empleando la escala de Likert se calculó las actitudes de los estudiantes. Al finalizar la investigación se concluye que el empleo de las actividades lúdicas sirvió para aumentar la empatía en los estudiantes del tercer grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco – 2018, se obtuvo como consecuencia de la t calculada un 12.46, y en t crítica un 1.70, con ello se rechazó la hipótesis nula se admite la hipótesis alterna. Esto quiere decir que las actividades lúdicas son propuestas acertadas para alcanzar una mejora en las interacciones sociales entre los niños.

Veramendi (2019) realizó una investigación con el título “Juegos Grupales como estrategia pedagógica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas del segundo grado de primaria de la institución educativa John Romero Lloclla de Manchuria, Monzón, Huamalfés, Huánuco – 2018, Universidad Católica los Ángeles Chimbote Facultad de Educación y Humanidades”, para alcanzar la licenciatura en Educación Primaria, siendo su objetivo principal, “Determinar en qué medida los juegos grupales como estrategia pedagógica desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas del segundo grado de primaria

de la Institución Educativa John Romero Lloclla de Manchuria, Monzón, Huamalés, Huánuco – 2018”, se utilizó el diseño de investigación pre experimental, debido a que solo existe un solo grupo experimental. La muestra estuvo conformada por 2 estudiantes varones y 10 estudiantes mujeres del segundo grado correspondientes a un muestreo no probabilístico. Como instrumentos utilizados para la recolección de datos son el fichaje y la guía de observación. Al término de la investigación se concluye que el juego en grupos presentada como un método pedagógico desarrolló de manera relevante la habilidad social de los estudiantes del aula de segundo de primaria, siendo el desempeño en promedio en la pre evaluación 51.5% y en la post evaluación 71%.

Cárdenas (2020) realizó la investigación con el título “Los Juego de Roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018, Universidad de Huánuco Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades”, para alcanzar la licenciatura en Educación Básica: Inicial y Primaria, siendo el objetivo principal, “Comprobar la efectividad de los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018”, siendo el tipo de investigación es Aplicada, con un enfoque de investigación cuantitativo. La muestra estuvo conformada por el total de la población, utilizándose el muestreo no probabilístico o dirigida. Como instrumentos para la recolección de datos se utilizaron la Guía de entrevista, la guía de preguntas y lista de cotejo. Al término de la presente investigación se concluye que aplicando el juego de roles se obtuvo la mejora relevantemente en la socialización de los estudiantes de 5 años de edad, demostrándose que con un 89.9% han alcanzado la mejora en su manera de interactuar y actuar con sus compañeros de la I.E.I. N° 018, Tingo María, 2018.

2.2. BASES TEÓRICAS

Las bases teóricas o referenciales obedecen a un proceso de búsqueda, revisión, trabajo intelectual haciendo uso de habilidades cognitivas donde el investigador (a) expresa sus ideas, opiniones, posiciones.

SUSTENTO TEÓRICO DEL JUEGO

2.2.1. TEORÍA DE LEV VYGOTSKI

Según Vygotski (como se citó en Tripero, 2011a) considera que el juego es importante en el desarrollo de la vida humana, ya que, si estimulamos a un niño o niña desde la infancia este comienza a aprender los roles que enfrentará a futuro en la sociedad, con el uso de la imitación, los sueños, los juegos, el niño o niña va aprendiendo a interactuar con el mundo exterior.

Los aportes de esta teoría para el presente trabajo de investigación son los siguientes:

- Ya que permitió a los estudiantes aprender la importancia del juego dentro del aula durante la aplicación.
- Donde los estudiantes del segundo grado a través del uso de los juegos aprendan roles que les servirán para su futuro donde se puedan desenvolver en su entorno, aprendiendo a interactuar con la sociedad.

2.2.2. TEORÍA DE JEAN PIAGET

Según Piaget (como se citó en Tripero, 2011b) menciona como teoría del juego “La formación del símbolo en el niño” donde hace un análisis de los diferentes tipos de juegos, haciendo una explicación y clasificándolo, ya siendo estos tipos de manera de ejercicio, de símbolos o con reglas. De acuerdo a Piaget el juego en un niño es básicamente resultado de asimilarse con la ayuda de su imaginación creadora. De acuerdo a esto, cuando el niño(a) a medida que hace evolucionar su pensamiento la regla en el juego reemplaza a lo simbólico. Este modelo de juego con reglas une la mayoría de las habilidades que se adquirieron

para combinarlas, las sensorio-motoras (juegos de movimiento) o las intelectuales (como el juego de ajedrez), a esto se le agrega la competitividad donde se pondrá uso de las reglas, planteando así mismo la regulación de ciertas normas comprendidos con el juego ya sea previstos anteriormente o improvisados.

Los aportes de esta teoría para el presente trabajo de investigación son los siguientes:

- Haciendo referencia a lo que señala el autor, donde menciona que el niño o niña de acuerdo a cómo va evolucionando su manera de pensar, las reglas reemplazan a lo simbólico. De esto, en la presente investigación se empleó el uso del juego estructurado, que se caracteriza por contener reglas o ciertas normas previstos antes de su desarrollo, de tal modo que, el uso de este juego servirá para adquirir destrezas intelectuales.

2.2.3. TEORÍA DE ELKONIN

Según Elkonin (como se citó en Gallardo J. y Gallardo P., 2018) menciona que el juego es social ya que su origen y su naturaleza lo son, destaca que los juegos infantiles se correlacionan con la vida del niño en la sociedad, el uso de objetos durante la ejecución de los juegos, orientada por los adultos, ayuda a la formación cultural del niño. El rol que protagoniza el niño en la ejecución del juego está vinculado a la regla y esto va resaltando poco a poco en las vivencias del niño en su desarrollo. El objetivo del juego está en que el niño aprenda el mundo de las personas adultas, de sus actividades, de sus relaciones, de cómo se comunican, como se organizan, etc.

Los aportes de esta teoría para el presente trabajo de investigación son los siguientes:

- Ya que permitió al estudiante cumplir con las reglas del juego estructurado durante la aplicación, esto se irá evidenciando en el desarrollo del estudiante.
- A través del uso de los juegos el estudiante comprende cómo organizarse, relacionarse y comunicarse con los demás.

2.2.4. EL JUEGO

El juego es una manera de interrelacionarse con nuestro entorno, ayuda al desarrollo del infante en las diversas áreas que este comprende, como en el desarrollo de sus capacidades, habilidades, valores, destrezas, etc., así mismo Viciano y Conde (2002) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y socializador por excelencia” (p. 83).

Según Pellis (2006), menciona que “el cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez” (párr. 2). A través de los juegos los infantes aprenden nuevos conocimientos mientras exploran todo a su alrededor, tantean nuevos comportamientos, solucionan dificultades y se acoplan a nuevos acontecimientos.

Según Díaz (como se citó en Meneses y Monge, 2001), menciona la teoría del juego direccionando a dos vertientes, la primera ¿Por qué el niño(a) juega?, en esta se encuentra aspectos como el descanso y entretenimiento, que el niño(a) busca emplear el juego con el fin de relajarse y divertirse de la manera que más le agrada. La segunda vertiente ¿Para qué juega el niño(a)?, en esta encontramos el ejercicio preparatorio o de la práctica del instinto, donde el niño(a) emplea el juego por medio de símbolos que asimilen situaciones cotidianas de su entorno (p. 7).

Según Comas et al. (2008) menciona como premisa que el juego llama a la relación debido a que incita que los niños y niñas busquen relacionarse con otras personas, interactuar con ellas, llevar a cabo distintas actividades y logren socializar durante este proceso. También el niño o niña se comunica e interactúa jugando con sus similares, esto le permite ampliar su capacidad de comunicación y desarrollar de manera natural su capacidad de cooperar (p. 7).

2.2.5. LA CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN RÜSSELL

Según Rüssel (como se citó en Montañés et al., 2000) el juego es el fundamento existencial de la etapa infantil de un ser humano, define el juego como una manifestación en la vida y que este se adapta con la falta de madurez del niño(a).

Clasifica el juego en cuatro grandes modos, de las cuales la mayoría se interrelacionan entre sí:

Juego Configurativo. En este modo de juego se materializa en una tendencia general del niño(a) a “dar forma”, aquí el infante disfruta dando forma mientras le da un efecto de acción.

Juego de entrega. En este modo el niño(a) no solo se queda con el modo de juego configurativo, sino que también expresa una entrega de acuerdo a la condición del material. Para estos modos de juego existe una conexión configurativa y de entrega.

Juego de representación de personajes. Mediante este modo de juego como menciona su nombre el niño representa a un personaje ya sea este un animal o persona humana, tomando como partida aquellos rasgos o características del personaje que le llamaron más la atención. En este proceso de representar a un personaje el niño se produce una asimilación y un vivir la vida del otro con cierto desapego de la propia.

Juego reglado. En este modo de juego la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de reglas o normas, que limitan de cierto modo la acción, pero tampoco que no dificulte la actividad original. En este juego los niños(as) se caracterizan por ser en cierto modo estrictos en el cumplimiento de las reglas, y esto no por ser mandones, sino porque ven que acatando las reglas del juego esta se desarrollará de una manera más viable y su vez lo hace más sencillo jugarlas. Este modo de juego perdura hasta la edad adulta del ser humano, aunque en la etapa adulta ya no se ve como fin el solo jugar sino ganar (p. 15-16).

2.2.6. EL JUEGO REGLADO

Según Pugmire (como se citó en Palma, 2018), menciona que el juego reglado conocido también como juego estructurado, debido a que poseen una estructura en base a reglas y estas son propuestas por el líder del grupo, como también de la colaboración de los participantes, empleando este juego se puede lograr la comprensión, la aceptación y temas fundamentales, con el fin de jugar en base a preceptos definidos, pudiéndose dar esto ya desde cinco años, esto también se ve en los juegos estructurados donde se determina tiempos y turnos para cada niño (p.24).

Según Chateau (como se citó en Pedraza, 2015) menciona que los juegos reglados son: juegos de imitación, a partir de los dos años se da la imitación de cualquier cosa. Juegos de construcción; a partir desde los 4 años hasta casi toda su vida, son juegos de orden sin relevancia alguna. Juegos de regla arbitral; se da a partir del comienzo de la edad escolar, el niño propone reglas a sí mismo y modifica estas reglas constantemente cuando juega con otros, de acuerdo a su interés y estado de ánimo (p. 31).

Haciendo referencia a los mencionado por los autores, se pudo establecer una similitud entre el juego estructurado como el juego reglado, donde ambos poseen el uso de reglas de acuerdo a como el niño o alguna persona mayor lo establezca para un mayor disfrute en el desarrollo del juego.

2.2.7. LOS BENEFICIOS DEL JUEGO REGLADO

Según Pinedo y Sandoval (2018, p.17), describe los siguientes beneficios que presenta el juego reglado:

- Motiva a cumplir con las reglas, normas e indicaciones de un juego.
- Favorece la interacción en los equipos, intentando hacer participar a todos los integrantes del equipo.
- El crear un juego promueve la interacción entre los alumnos.
- Ofrece la ocasión de preparar un juego a tu gusto.
- Es posible que los niños puedan cambiar de rol en el juego.

2.2.8. EL JUEGO ESTRUCTURADO

Los juegos estructurados son aquellos en los cuales hay reglas, instrucciones y límites claros y necesario para el desarrollo del mismo. En el juego estructurado podemos encontrar una variedad de ventajas, entre ellas encontramos los siguientes: favorece el seguimiento de reglas, apoya la tolerancia a la frustración, ya que regularmente uno gana y otro pierde, los niños aprenden a esperar turnos en donde ellos puedan intervenir después de otro niño, también ayuda a desarrollar el sentido de competencia. Por ejemplo, cuando está haciendo un rompecabezas, el niño tiene que encontrar el lugar de cada pieza; solo hay un lugar posible para cada una de las piezas. Los juegos de sociedad se atienen también a unas reglas que cada jugador tiene que respetar.

Un juego estructurado requiere que el niño comprenda el desarrollo del juego, tanto como las reglas que en él se aplican, y a adaptarse a él. Ese tipo de juego tiene por finalidad un aprendizaje concreto o una habilidad determinada. Vamos a poner el ejemplo de los juegos de memoria: se van colocando del revés unos cartoncitos de dibujos sobre la mesa y, después de darle la vuelta a uno de ellos el niño va intentando acordarse, todas las veces que va descubriendo otros, donde se encuentra la pareja. Si falla, las vuelve a poner al revés y prueba de nuevo. Esta actividad está dirigida esencialmente a desarrollar la percepción y la memoria visuales del niño. En un juego estructurado, dos niños deben seguir las mismas reglas y el mismo orden (Ferland, 2005, p. 27).

Según Hudson (como se citó en Palma, 2018) menciona que los juegos de reglas o juegos estructurados, al ser estos orientados por el(la) docente, los estudiantes aprenden nuevas vivencias o saberes, inclusive los estudiantes logran mejorar sus destrezas a través del juego. Asimismo, nos indica que el juego estructurado desarrolla la capacidad de relacionarse, por medio de la autodisciplina, además menciona sobre las ventajas y desventajas, ya sean estas; el déficit en los estudiantes de ser poco imaginativos en un juego que se desarrolla de forma libre,

también señala para ciertas ocasiones los niños y niñas atraviesan por un cuadro de estrés al no tener libertad en el juego (p.24).

2.2.9. IMPORTANCIA DEL JUEGO ESTRUCTURADO

Según Palma (2018) nos menciona la perspectiva que expresa Platón para la importancia que posee el juego con reglas, debido a que un infante que no utilice las reglas en el juego, o si no sabe respetar algunas reglas de juego, evidencia un futuro de vida en desorden, individualista, con libertinaje, etc., nada provechoso para lo que le espera, de acuerdo a la teoría de Platón los juegos estructurados ayudan al generar en el niño un mejor comportamiento, así también el niño aprende a respetar a sus superiores y a las indicaciones que le establezcan dentro de su entorno (p. 24,25).

2.2.10. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO

Según MINEDU (2019) plantea tres momentos que permite a los niños y niñas diferentes espacios de representación del juego libre en sectores. Para fines de la presente investigación se utilizaron estos momentos de representación para el desarrollo del juego estructurado.

Planificación

- Se planifica a que jugar, como también donde y con quien; tomamos acuerdos como también decidimos sobre la cantidad de participantes para el juego. Se establecen las normas y reglas concretas que rigen en el juego estructurado (p. 26).

Desarrollo del juego

- Los estudiantes dan comienzo el juego, teniendo en cuenta ciertas reglas anteriormente establecidas. La docente o un adulto acompaña a los niños en el desarrollo de la actividad (p. 26).

Socialización

- Los niños y niñas comentan sobre lo que jugaron e interactúan con sus compañeros acerca de cómo desarrollaron el juego, si se les presentó alguna dificultad en el momento del juego, conversan entre ellos de que les pareció el juego. Asimismo, ordenan y guardan los materiales y juguetes (p. 26).

2.2.11. TIPOS DE JUEGOS ESTRUCTURADOS

Según Lorenzo (2022) presenta una serie de juegos, de las cuales se tomaron como referencia para la elaboración de algunos juegos estructurados:

a) La telaraña

Material: Un ovillo.

Desarrollo del juego:

Los estudiantes se colocan al centro del salón formando entre todo un círculo. El estudiante que inicia el juego sostendrá el extremo del ovillo y sin soltarlo lanzará el ovillo a cualquiera de sus compañeros. El estudiante que reciba el ovillo lo sujetará con una mano de la misma manera y procederá a lanzarlo a otro compañero que él crea conveniente. Formarán una telaraña con la cuerda entre todos, y trabajando en equipo deben lograr desenredarse. La docente determinará el final del juego cuando terminen de desenredarse.

b) La regadera

Material: Una regadera

Desarrollo del juego:

Se indica a los estudiantes que se coloquen al centro del salón y que formen entre todo un círculo. La docente designará a cualquiera de los estudiantes para que le entregue la regadera y con ella el estudiante deberá ir pasando entre sus compañeros. El estudiante que iniciará el juego sostendrá la regadera y comenzará con el estudiante que tiene al lado y comenzará a hacer el gesto de echar agua de la regadera como si fuese una planta. Al compañero que le toca hacer de planta deberá contarnos una situación donde se sintió triste.

c) La ruleta de hablar

Material: Una ruleta

Desarrollo del juego:

La docente con la ayuda de una ruleta que seleccione aleatoriamente el nombre de un estudiante dará inicio el juego.

Este estudiante que sale en la ruleta de hablar debe contarnos situaciones que le provocaron enojo y miedo en su vida diaria. Por un lado, se conseguirá que el estudiante tenga tiempo de hablar, y por el otro que cada estudiante aprenda a percibir las emociones de enojo y miedo que demuestra el otro compañero cuando sea su turno.

d) Carrito y conductor

Material: Una bufanda

Desarrollo del juego:

Se indica a los estudiantes que se coloquen en parejas, de cada pareja un estudiante hará de carrito y el otro de conductor. El estudiante que hace de carrito debe colocarse la bufanda cubriéndose los ojos para que únicamente sea guiado por el conductor. Las parejas comenzarán a manejar sus carritos sin chocar en un tiempo determinado. Al finalizar veremos que pareja logro permanecer durante el tiempo determinado sin chocarse. Se invertirán los roles de las parejas para que los dos estudiantes puedan participar tanto de carrito, como de conductor.

e) El debate

Material: Un papel y lápiz

Desarrollo del juego:

Se pide a los niños y niñas que presenten una hoja y un lápiz y que presten atención a las indicaciones de la docente. Luego la docente propone un tema de debate, puede ser de un conflicto real o ficticio como ejemplo: Pelear por un juguete. Los niños y niñas debaten el problema y escriben en sus hojas lo que piensan del tema propuesto. Luego cada estudiante expone a manera de resumen lo que escribió en su hoja.

f) Búsqueda del tesoro

Material: Papelitos y un tesoro escondido

Desarrollo del juego:

Previamente al inicio del juego la docente esconde los papelitos que contienen las pistas y el tesoro escondido. Se forma 5 grupos con todos los estudiantes del aula, y les explicará que primero buscarán los papelitos que contienen las pistas y por último encontrar el tesoro escondido, ayudándose entre todos los que conforman el grupo. La docente debe ver si es posible jugar en el aula o en el patio si se requiere más espacio. El juego acaba cuando el primer grupo haya logrado encontrar “el tesoro escondido”.

g) Memoria

Materiales: Tarjetas con imágenes

Desarrollo del juego:

La docente presenta el juego de memoria en la pizarra, e indica que se formen 4 grupos entre todos los estudiantes. Cada estudiante por grupo tendrá un turno para poder voltear dos tarjetas iguales. Cuando algún estudiante logra revelar dos tarjetas iguales, sus demás compañeros de grupo deberán celebrarle el acierto que logró. De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno para participar en el juego en un tiempo determinado por la docente.

h) Orden en las sillas

Materiales: Sillas

Desarrollo del juego:

La docente indica a los estudiantes que cada uno debe agarrar una silla y colocarse al costado de otro compañero con su silla. Cada estudiante deberá ubicarse encima de su silla para comenzar el juego y estar atento a la indicación de la docente. La docente dará inicio al juego diciendo alguna frase que comience por “orden en las sillas por...” seguidamente por la estatura, fecha de nacimiento, etc. El objetivo del juego es que

cada estudiante logró identificar el lugar donde pertenece, y termina el juego cuando todos los estudiantes logren encontrar su ubicación fácilmente de acuerdo a lo que mencione la docente. La docente determinará el tiempo que durará el juego.

i) Globos en el aire

Materiales: Globos

Desarrollo del juego:

La docente indica a los estudiantes que se coloquen al centro del salón y que se dispersen por todos lados. La docente indica que se infle dos globos y que los estudiantes deberán mantenerlos en el aire, dándole solo un toque por niño(a). La docente inicia el juego lanzando los dos globos, si ve que los estudiantes pueden mantenerlos en el aire, la docente colocará más globos al aire, de acuerdo a la dificultad que se les presente a los estudiantes. El juego terminará cuando un globo haya tocado el suelo.

j) Charada

Materiales: Imágenes

Desarrollo del juego:

La docente escoge según su criterio a un estudiante para realizar las mímicas de alguna cosa u objeto mostrado en una imagen de las cuales los demás estudiantes no sabrán y deberán adivinar a través de la representación del estudiante seleccionado. Cuando algún estudiante se acerca a la posible respuesta de la charada, este podrá consultar con el estudiante que hace las mímicas, donde este solo podrá responder con un Si o No, ya sea si adivina o no la representación que se hace. Todos los demás estudiantes podrán participar en adivinar lo que expresa el estudiante que hace las mímicas. Se puede variar entre otros estudiantes para que también sean quienes hacen las mímicas.

k) Buscar al líder

Materiales: Bufandas

Desarrollo del juego:

La docente pide que los estudiantes formen grupos de 5 y 6. Cada grupo debe asignarse un nombre de grupo, a su libre elección, por ejemplo: los tigres, los tiburones, los invencibles, etc. Para cada equipo designarán a un representante el cual deberá aprenderse los nombres de cada integrante de su equipo. Tapados los ojos con una bufanda todos los grupos se distribuyen por el salón. Los líderes se ubican en diferentes lugares del espacio de juego. A la indicación de la docente cada líder deberá llamar por sus nombres a cada integrante de su equipo, para que vayan a donde está el líder. Los otros avanzarán a tientas y el líder deberá guiarlos, cuidando que no se choquen o se vayan a otro lado. Ganará el equipo que primero logre reunir a todos sus integrantes.

l) Vamos a crear un cuento

Materiales: Papelote y plumones

Desarrollo del juego:

Antes de iniciar el juego la docente pega un papelote en la pizarra junto con algunos plumones para que los estudiantes utilicen al participar. La docente iniciará el juego “vamos a crear un cuento”, escribiendo una frase como iniciando un cuento, a lo que los estudiantes deberán continuar en turnos escribiendo en el papelote, continuando con otra frase que guarde coherencia con el anterior. Cada estudiante deberá estar atento a lo que su compañero(a) anterior haya inventado como frase para agregar al cuento. De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno para participar en el juego en un tiempo determinado por la docente.

m) A ver si acertamos

Materiales: Lápiz y papel

Desarrollos del juego:

La docente inicia el juego “a ver si acertamos”, diciendo una pregunta para los estudiantes adivinen, por ejemplo: ¿Qué color es tu favorito? A lo que los estudiantes deberán escribir en la hoja sus respuestas a cada pregunta. Cada estudiante deberá responder todas las preguntas, después de cada pregunta deberá mostrar a sus compañeros su respuesta para que puedan visualizar todos. De esta manera todos los estudiantes tendrán respuestas diferentes o similares a sus demás compañeros(as), el juego durará un tiempo determinado por la docente.

n) Una carrera a ciegas

Materiales: Mascarillas

Desarrollo del juego:

La docente indica a los estudiantes que formen grupos de 2 y uno de ellos debe tener los ojos cubiertos. Se hará carrera a ciegas con 4 grupos por ronda, la docente señala la meta que deberán llegar cada pareja de estudiantes, siendo el estudiante con los ojos cubiertos guiado por su compañero quien le dará indicaciones. El equipo que logre llegar a la meta será el ganador.

o) El sombrero que da la palabra

Materiales: Un sombrero

Desarrollo del juego:

La docente indica que cada estudiante que se ponga el sombrero debe decir una oración con las palabras que la maestra le irá dando solo a él. La docente iniciará el juego “el sombrero que da la palabra”, eligiendo según su criterio a cualquiera de los estudiantes. De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno para participar en el juego en un tiempo determinado por la docente.

p) Llevando la pelota

Materiales: pelotas

Desarrollo del juego:

Los estudiantes forman parejas en el centro del aula. La docente les indica cual es el recorrido para llevar la pelota, señalando el punto de inicio y la meta. La docente dará señal de inicio de la carrera, cada pareja deberá llevar la pelota sin usar las manos en todo el recorrido, pudiendo llevar así espalda con espalda, pecho con pecho o lo que se les ocurra, si se les cae la pelota la pareja deberá regresar al inicio del recorrido y comenzar nuevamente. El juego terminará cuando la última pareja logre terminar el recorrido y se tendrá un ganador al primero en llegar a la meta.

q) Busca a tu grupo

Materiales: Imágenes

Desarrollo del juego:

La docente pasará por cada estudiante con unas imágenes donde cada estudiante deberá agarrar solo uno. La docente indicará a los estudiantes, que los estudiantes que muestren imágenes repetidas formaran un grupo, y que al momento que la docente haya terminado de repartir las imágenes todos los estudiantes buscarán entre todos a quienes tengan las mismas imágenes para formar su grupo. De esta manera cada estudiante tendrá que ver con cuál de sus compañeros le toca hacer grupo, este juego terminará cuando los estudiantes logren identificarse en un grupo con mayor facilidad de acuerdo a las imágenes que les toque.

r) Juego de las rimas

Materiales: Tarjetas

Desarrollo del juego:

La docente previamente elabora unas tarjetitas con palabras sencillas, estas las repartirá a cada estudiante para que lo trabaje a la hora del desarrollo del juego. La docente iniciará el

juego “juego de las rimas” diciendo a algún estudiante al azar que presente la tarjeta que le tocó y mencione palabras que rimen con la palabra que le toco en su tarjeta. Cada estudiante deberá estar atento a su turno para poder mencionar y pegar en la pizarra sus palabras que rimen con la palabra que le toco en su tarjeta. De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno para participar en el juego en un tiempo determinado por la docente.

s) Imitando a una estatua

Materiales: Bufanda e imágenes

Desarrollo del juego:

La docente inicia el juego “imitando a una estatua”, eligiendo a algún estudiante al azar, quien deberá tener los ojos vendados, para que sea quien imite a la estatua que la docente mostrará en una imagen con los demás estudiantes. Cada estudiante deberá estar atento a la estatua muestre la docente y en turnos designados por la docente deberán indicarle a su compañero con los ojos vendados que deba hacer una posición tratando de imitar a la estatua. De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno de imitar a la estatua con los ojos vendados en el juego, en un tiempo determinado por la docente.

t) Dibujo en equipo

Materiales: Plumones y papelotes

Desarrollo del juego:

La docente inicia el juego “dibujo en equipo”, haciendo 3 grupos de estudiantes, organizando en turnos para que cada estudiante pueda dibujar en orden. Cada estudiante debe dibujar aquello que la docente le indique previamente a cada grupo. El primer estudiante de cada grupo deberá dibujar solo una parte del dibujo y dejar que su siguiente compañero continúe con lo que se viene dibujando. De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno para participar en el juego en un tiempo determinado por la docente.

2.2.12. INTELIGENCIA

Según Fuentes (2014) menciona que la inteligencia es parte de los pilares de la educación, psicología y filosofía, la inteligencia la podemos entender como el nivel que una persona alcanza en el medio que se encuentre o la autonomía que dicha persona presente en toda la duración de su vida. Es de saberse que la inteligencia no necesariamente es innata en la vida de una persona desde su nacimiento, ya que la persona a lo largo de su vida va desarrollándose de acuerdo a las actividades donde atraviese, acorde a una etapa evolutiva con el paso de los años (p. 24).

Según Jácome (2016) señala que la inteligencia es la capacidad de escoger entre diversas alternativas la solución más adecuada frente a un problema. Diferenciándose de la sabiduría ya que no significan lo mismo, porque esta se basa en la acumulación de conocimientos, a diferencia de la inteligencia que genera en la persona el uso de sus saberes. La inteligencia es la facultad que poseen el ser humano, aunque el nivel que se presenta en cada persona depende de cómo lo ha estimulado y desarrollado.

2.2.13. TIPOS DE INTELIGENCIA SEGÚN HOWARD GARDNER

Según Gardner (como se citó en Armstrong, 2000), plantea como punto clave de las inteligencias múltiples el hecho que cada persona posee los ocho tipos de inteligencias, pero que no se refiere a determinar la única inteligencia, sino se enmarca en el funcionamiento cognitivo, propone que toda persona posee capacidades de las ocho inteligencias, pero el funcionamiento de todas juntas se produce de manera única para cada persona.

Asimismo, aportó un método para trazar la amplia gama de capacidades que presenta la persona, teniendo así ocho tipos de inteligencias:

Inteligencia lingüística

Es la capacidad que presenta una persona para hablar utilizando las palabras de manera eficaz, además de poseer el manejo en la

ordenación del habla, el sonido al momento de hablar, el significado de lo que nos comunicamos y en su modo pragmático o de manera práctica (p. 9).

Inteligencia lógico-matemático

Es aquella facultad de usar el sistema de numeración de manera eficaz como también razonar correctamente. En este tipo de inteligencia se considera la fácil percepción a un determinado patrón y relación lógica, cierta afirmación y proposición, funciones, etc. Aquí se emplean: categorizaciones, clasificaciones, deducciones, generalizaciones, cálculos y pruebas con hipótesis (p. 9).

Inteligencia espacial

Se entiende como la capacidad de percibir nuestro entorno visuo-espacial de manera precisa y con esto producir transformaciones que se basen en estas percepciones. En este tipo de inteligencia se considera la percepción sutil a los colores, las formas, la línea, los espacios y la relación entre sí con cada elemento mencionados (p. 9).

Inteligencia cinético-corporal

Es aquel eficiente manejo empleando el cuerpo con el fin de interpretar alguna idea como también lo que sentimos, es el fácil uso de las manos en representaciones o modificación de objetos (p. 9).

Inteligencia musical

Es aquella capacidad que presentan las personas que pueden percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, a esto se incluye la sensibilidad que presenta la persona al ritmo, la melodía o el tono, el color o timbre de una pieza musical (p. 9,10).

Inteligencia interpersonal

Es aquella facultad de la persona en darse cuenta del estado de ánimo, el sentir y la intención de las demás personas y las motivaciones. También se presenta con la habilidad de percibir entre una variedad de señas entre personas, como también de contestar de manera eficaz y de forma positiva a dichas señas (p. 10).

Inteligencia intrapersonal

Es la facultad de una persona para manejar su conducta de acuerdo a su autoconocimiento, también se incluye una imagen precisa de la propia persona, así también como la conciencia de los estados de ánimo, motivaciones, intenciones, deseos interiores y temperamentos, a esto se suma la propia disciplina, el propio entendimiento y el amor propio (p. 10).

Inteligencia naturalista

Es aquella capacidad de la persona para distinguir e identificar la variedad de flora y fauna por especie en el entorno. A esto se suma la sensibilidad que posee la persona hacia los fenómenos naturales en personas que viven en un entorno rural, y la capacidad de distinguir formas inanimadas en personas que criados en un entorno urbano (p. 10).

2.2.14. INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Según Gardner (2001), afirma que es la facultad del niño para distinguir entre las personas que se encuentran en su entorno y darse cuenta de las emociones que muestran. En aspectos avanzados este tipo de inteligencia interpersonal facilita a una persona mayor entender la intención y lo que desean los demás en su entorno (p. 189).

Según Castello (como se citó en Castaño, 2012) afirma sobre la inteligencia interpersonal que es una serie de manifestaciones del estado interno de otra persona, donde también se incluye complejas estructuras, entre estas están las intenciones, estilos, preferencias, motivaciones o pensamiento, entre otras (p. 25).

Según Armstrong (2014), señala que es aquella facultad de darse cuenta y saber diferenciar las motivaciones, el estado de ánimo, la intención y el sentir de las demás personas. En esto abarca el ser sensible a la expresión facial, así como voces y gestos; la facultad de diferenciar entre muchas señas entre personas, asimismo, dar una respuesta con eficacia y de manera práctica a estas señas mencionadas (p. 10).

Según Antunes (2002), menciona que es la capacidad de percibir las diferencias que se muestran en las demás personas, específicamente esto en los estados de ánimo, propios de estas personas, estas podrían ser las motivaciones, las intenciones y el temperamento (p. 81).

Según Miranda (como se citó en De la Cruz y Saavedra, 2018) afirma que la inteligencia interpersonal es aquella sección de nuestro intelecto que produce el comprender a las demás personas, percibir el estado de ánimo de aquella persona, descubrirle las motivaciones. A esto se agrega la capacidad de establecer y mantener relaciones sociales y también hacerse cargo de diversos roles al pertenecer a un grupo, siendo este como un participante más o también cómo líder (p. 39).

2.2.15. CARACTERÍSTICAS QUE PREDOMINAN EN UN NIÑO(A) CON INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Según Castaño (2012) establece como características:

Comprender a otras personas:

- Muestra que entiende a los demás.
- Se muestra amable con sus compañeros.
- Se da cuenta del sentir, pensar y las virtudes de sus compañeros.
- Lo que piensa de sus compañeros se basa en lo que estos realizan.

Orientador:

- Frecuentemente, expresa lo que piensa, lo que sabe con los demás.
- Actúa como mediador en un conflicto.
- Hace participar a sus compañeros para desarrollar un juego.
- Desarrolla y compone las opiniones de sus compañeros.
- Es atento si algún compañero requiere de apoyo.

Guardián y aliado:

- Busca calmar si un compañero está airado.
- Es perceptivo y atento con los sentimientos de sus compañeros.
- Comprende lo que le agrada y desagrada a sus compañeros.

De estas características que plantea Castaño (2012), se entiende que el niño(a) que desarrolla la inteligencia interpersonal le es fácil desenvolverse dentro de otros niños, relacionándose entre sus similares, escuchando lo que estos piensan, percibiendo lo que sienten, jugando en equipos, interviene y soluciona dificultades que se presenten (p.28).

2.2.16. DIMENSIONES O COMPETENCIAS DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Según Paredes (como se citó en De la Cruz y Saavedra, 2018) manifiesta que, la inteligencia interpersonal está compuesta por otras dimensiones o competencias que establece la manera en que nos relacionamos con los demás:

Empatía

Se refiere a la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en el lugar del otro, y de esto responder adecuadamente a las reacciones emocionales de los demás. Estas personas poseen la capacidad de escuchar a las demás personas, como entender los problemas, motivaciones y reconocimiento social de las demás personas (p. 39,40).

Relaciones interpersonales

Esto es la capacidad, talento para el manejo que se tiene con las demás personas, esto ya sea en saber persuadir o influenciar en los demás. Las personas que poseen esta habilidad social son extraordinarios negociadores, son capaces de liderar un grupo, como también dirigir cambios, trabajar en equipo estableciendo concordancias grupales (p. 40).

Flexibilidad

Es la capacidad para adaptarse con facilidad a las diversas circunstancias o para acomodar las normas a las muchas situaciones o necesidades que se presenten. También la flexibilidad permite adaptarnos sin dificultades a la opinión o actitud de otra u otras personas. Esta capacidad resulta útil al momento de hacer frente a los cambios y

superar obstáculos si se presentaran. Esto quiere decir que la flexibilidad permitirá a la persona encajar oportunamente a su entorno (p. 40).

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **Juego estructurado**

Es aquel donde rigen las normas, reglas, una forma determinada de jugar y el mismo orden, y son necesarios para el desarrollo de los niños y niñas en edades tempranas.

- **Planificación**

La labor que se realiza con la finalidad de alcanzar una meta y verlo realizado de distintas maneras se estructura con la planificación. Este instrumento nos pide cumplir correctamente una serie de etapas que en un inicio se presenta, de esta manera todo el que trabaja con una planificación hace uso de varios instrumentos para llevarlo a cabo.

- **Desarrollo del juego**

Es la etapa de un juego, donde se lleva a cabo las diferentes actividades que previamente se establecieron, para los niños(as) esto comúnmente se desarrolla con la guía o supervisión de un adulto mayor.

- **Socialización**

Es aquel desarrollo por el que la persona reconoce informaciones de su alrededor, principalmente las costumbres, normas de convivencia, la manera de comunicarse (lenguaje) y el uso adecuado del símbolo, para lograr acoplarse a la sociedad e interactuar de la mejor manera.

- **Inteligencia Interpersonal**

Esta implícitamente la facultad de ser empático hacia los demás, debido a que nos facilita entendernos, siendo sensible especialmente para entender la expresión facial (postura, voz, gesto) y la destreza para contestar.

- **Empatía**

Es la intención de entender el sentir y la emoción de los demás, esto de manera racionalmente y objetivamente aquello que expresa la otra persona. La empatía nos sirve para darnos cuenta adecuadamente el modo de comportarse en una determinada situación y el modo en la que una persona asume sus elecciones.

- **Relaciones interpersonales**

Es la manera en que una persona se vincula con una o más personas teniendo en cuenta las emociones, sentimientos, intereses, actividades sociales, etc. Esto se determina de acuerdo a una variedad de contextos donde la persona se desarrolla.

- **Flexibilidad**

Es la capacidad de una persona para adaptarse con facilidad a las diversas circunstancias, ya sean estas superando obstáculos o cambios que surgen a lo largo de su vida.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

H₁ Los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

H₀ Los juegos estructurados no mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

H₁ Al evaluar se logró identificar el nivel de inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

H₀ Al evaluar no se logró identificar el nivel de inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

H₁ Al diseñar los juegos estructurados para su aplicación mejora la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

H₀ Al diseñar los juegos estructurados para su aplicación no mejora la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

H₁ Al aplicar los juegos estructurados mejora la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

H₀ Al aplicar los juegos estructurados no mejora la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

H₁ Al evaluar el nivel de inteligencia interpersonal después de la aplicación de los juegos estructurados es positiva en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

H₀ Al evaluar el nivel de inteligencia interpersonal después de la aplicación de los juegos estructurados no es positiva en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

JUEGO ESTRUCTURADO

El juego estructurado requiere que el niño comprenda sus reglas y que pueda adaptarse a él. Los juegos empleados para el desarrollo de esta variable están determinados por las siguientes dimensiones planteados como la planificación, el desarrollo del juego y la socialización, donde al ser aplicados los niños logren mejorar la inteligencia interpersonal (Ferland, 2005, p. 27).

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Esta inteligencia interpersonal se basa en la facultad de saber diferenciar a otras personas, específicamente contrastar el estado de ánimo propio de las demás personas.

La inteligencia interpersonal estudiada en la presente investigación se determinó mediante las dimensiones propuestas, como la empatía, las relaciones interpersonales y la flexibilidad, siendo importante para los estudiantes ya que con estas dimensiones planteadas tuvieron facilidad

en adaptarse a las diversas circunstancias haciendo frente a los cambios y superando los obstáculos que se presentaron (Armstrong, 2014, p.10).

2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE

ENTORNO FAMILIAR

El entorno familiar donde crece el estudiante influye de manera positiva o negativa en el comportamiento del niño, donde los padres son la base del aprendizaje. En un ambiente familiar positivo, facilita al estudiante su socialización con los demás, pero en un ambiente familiar negativo, el estudiante limita su socialización y se muestran tímidos o introvertidos con los demás.

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUM.
<u>VARIABLE INDEPENDIENTE</u> JUEGO ESTRUCTURADO	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar de qué manera, cómo y con quien se va a realizar los juegos estructurados. • Tomamos acuerdos y decidimos sobre la cantidad de participantes para el juego estructurado. • Establecer las normas y las reglas concretas para el desarrollo de los juegos estructurados. 	- Lista de cotejo
	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos el juego estructurado teniendo en cuenta las reglas previamente establecidas. • Participamos en el desarrollo del juego estructurado acompañado de la docente. 	
	Socialización	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuamos acerca del desarrollo del juego estructurado. • Comentamos que dificultad se presentó en el momento de juego. • Ordenados y guardamos los materiales y juguetes del juego. 	
<u>VARIABLE DEPENDIENTE</u> INTELIGENCIA INTERPERSONAL	Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Se preocupa por su compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal. • Presta atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero esta triste. • Busca entender las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero. • Tiene en cuenta los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con sus compañeros. • Se pone en el lugar de su compañero cuando ha sido agredido por otro compañero. • Resuelve discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros. • Felicita a sus compañeros cuando estos han logrado un objetivo. • Mantiene una actitud adecuada con sus compañeros frente a un problema que se presenta en el aula. 	- Lista de Cotejo
	Relaciones interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> • Se desenvuelve interactuando con sus compañeros en el desarrollo de las actividades. • Consulta a sus compañeros para tomar decisiones en grupo. • Es líder dentro de un grupo en el desarrollo de las actividades del aula. • Promueve el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula. • Respeta las opiniones de sus compañeros en las actividades del aula. • Se hace responsable siendo parte de un grupo en las actividades del aula. 	
	Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se adapta con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula. • Demuestra tolerancia con su compañero durante las actividades del aula. • Se integra con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula. • Supera diferentes obstáculos que se presenten durante las actividades en el aula. • Acepta el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo. • Se adapta sin dificultad frente a las actitudes positivas que demuestran sus compañeros. 	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación correspondió a la investigación aplicada: 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 (Sánchez y Reyes, 2006, p. 37).

Este tipo de investigación se empleó para proponer una estrategia a fin de buscar la solución del problema, aplicando el juego estructurado para mejorar la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado del grupo experimental.

3.1.1. ENFOQUE

Se empleó el enfoque de investigación cuantitativa: ya que se supone procedimientos estadísticos para el procesamiento de datos. Además, de hacer uso de la estadística descriptiva o la estadística inferencial. (Sánchez y Reyes, 2003, p. 43).

Se empleó este enfoque de investigación, para organizar los datos numéricos, luego de la aplicación de los juegos estructurados, de esta manera se comparó y confirmó cada uno de las hipótesis de los resultados obtenidos luego de que se aplicó en el grupo experimental y después se verificó sus resultados comparando con el grupo control.

3.1.2. ALCANCE O NIVEL

El nivel de la presente investigación fue explicativo o de comprobación de hipótesis causales. En este tipo de estudios se requirió la existencia y el planteamiento explícitamente de las hipótesis, de esta manera, se pudo justificar provisionalmente el suceso de algún fenómeno; hipótesis donde no obligatoriamente tienen que ser explícitos en un estudio descriptivo (Sánchez y Reyes, 2006, p. 42).

Con el uso del estudio en el nivel explicativo o de comprobación de hipótesis causales se evidenció la relación entre el juego estructurado y la variable dependiente, que es la inteligencia interpersonal, en relación a la aplicación de la variable independiente para mejorar la inteligencia interpersonal en función a la realización en el grupo experimental.

3.1.3. DISEÑO

Se utilizó el diseño de investigación cuasi-experimental. Los diseños cuasi experimentales con dos grupos no equivalentes, son empleados en situaciones en las cuales es difícil o casi imposible el control experimental riguroso. Una de estas situaciones es precisamente el ambiente en el cual se desarrolla la educación y el fenómeno social en general (Sánchez y Reyes, 2006, p. 121).

Este tipo de diseño que se ha elegido, ayudó al uso del grupo experimental y de control, empleándose un pre test al inicio de la investigación, de este modo conocer el momento del problema inicial de la variable dependiente, que es la inteligencia interpersonal, para después haber aplicado la variable independiente, que es el juego estructurado, al grupo experimental y no al grupo de control. Por último, se empleó el uso del post test a los dos grupos, para hacer la comparación de los resultados obtenidos.

GE	A	O1	X	O2
GC	A	O3	-	O4

Leyenda:

GE = Grupo Experimental

GC = Grupo de Control

A = Aleatorizado o al azar

O1 = Observación 1

O2 = Observación 2

X = Variable experimental

- O3 = Observación 3
- O4 = Observación 4
- = Ausencia de experimentación

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

La población comprende todos los miembros de cualquier clase bien definida de personas, eventos y objetos (Sánchez y Reyes, 2006, p. 147).

Denominados conjuntos a un grupo de personas u objetos que comparten las mismas características. La población del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez de Amarilis, Huánuco estuvo conformado por 4 secciones y con la cantidad de 115 estudiantes.

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes

GRADO	SECCIÓN	FI	%
2do	A	28	24.35
	B	28	24.35
	C	30	26.08
	D	29	25.22
Total		115	100%

Nota. Esta tabla muestra la nómina de matrícula de los estudiantes del segundo grado de la I.E. “René Eusebia Guardián Ramírez”- Amarilis, Huánuco – 2022.

3.2.2. MUESTRA

La muestra es una parte o cantidad pequeña de una cosa que se considera representativa del total y que se toma o se separa de ella con ciertos métodos para someterla a un estudio, análisis o experimentación, este tipo de muestreo que es usada muy frecuentemente por la facilidad con que se puede obtener una muestra (Sánchez y Reyes, 2006, p. 147).

El tipo de muestreo escogido es el no probabilístico en donde los elementos no se basan en la probabilidad, sino depende de las características propias de la presente investigación y criterio del investigador. La muestra tomada de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez de Amarilis, Huánuco estuvo conformado por 56 estudiantes.

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudiantes

GRADO	SECCIÓN	F1	%
2do	G.C 2° A	28	50.0%
	G.E 2° B	28	50.0%
TOTAL		56	100%

Nota. Esta tabla muestra la nómina de matrícula de los estudiantes del segundo grado de la I.E. “René Eusebia Guardián Ramírez”- Amarilis, Huánuco – 2022.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

MOMENTOS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Recolección de datos	Observación	Lista de cotejo

3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

➤ TÉCNICAS

La observación

Es planificada ya que posee objetivos previstos y puede tener un control, le sirven de ayuda los instrumentos específicos; ya sea este un registro, guía de observación o una filmadora (Sánchez y Reyes, 2006, p. 150).

Esta técnica se utilizó en la presente investigación para recoger los datos observados, donde podremos evaluar el nivel de la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado.

➤ **INSTRUMENTOS**

Lista de cotejo

Es un instrumento estructurado que presenta una lista de criterios de evaluación, en las que se califica mediante la presencia o ausencia en una escala dicotómica, en otras palabras, solo lo acepta el sí o no (UAEH, s.f., p. 4).

En la presente investigación se utilizó la lista de cotejo que contiene 20 indicadores, a fin de evaluar la inteligencia interpersonal en el pre test y en el pos test en los estudiantes del segundo grado, de esta manera obtener resultados.

3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS:

➤ **Sesiones de aprendizaje**

Es una técnica que permitió desarrollar actividades para mejorar la inteligencia interpersonal, de las cuales se planificó 20 sesiones de aprendizaje de acuerdo a los indicadores propuestos que sirvió para medir la variable dependiente, que se desarrolló en cada una de las clases en el aula.

➤ **Lista de cotejo**

Es una lista de indicadores que sirvió para evaluar el nivel de inteligencia interpersonal en los estudiantes, durante el desarrollo de las 20 sesiones elaboradas en el presente trabajo de investigación.

3.3.3. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

➤ **Estadística Descriptiva**

Esta estadística consiste en la presentación a modo de resumen del total de observaciones realizadas, también como el resultado de una

experiencia. La estadística descriptiva se divide en dos clases; de tenencia central y de variabilidad (Sánchez y Reyes, 2006, p. 161, 162).

La Media aritmética

“Es el puntaje en una distribución que corresponde a la suma de todos los puntajes y dividido entre el número total del sujeto. Se dice también que la media es el puntaje que equilibra una distribución” (Sánchez y Reyes; 2006, p. 163).

La media aritmética se empleó para medir datos cuantitativos para sacar el porcentaje en la suma de los puntajes de las muestras obtenidas del grupo experimental y grupo control, del 2do grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez.

Gráficos de Barras

Se utilizó el gráfico de barras para representar los datos obtenidos del pre test y post test con la ayuda del instrumento de recolección, obtenidos antes y después de la aplicación.

Frecuencia porcentual

Se utilizó la frecuencia porcentual para saber los resultados del pre test y post test, esto sirvió para evaluar a los estudiantes y conocer cuánto han mejorado en su inteligencia interpersonal de acuerdo a los indicadores establecidos en las 20 sesiones y representar esto en porcentajes, de esta manera saber en qué porcentaje la estrategia del juego estructurado fue propicio para los estudiantes del segundo grado.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS

4.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST

Referencia

Los resultados obtenidos en el pre test que fueron aplicados en los estudiantes del segundo grado de primaria en la Institución Educativa Rene Eusebia Guardián Ramírez, tomándose como muestra a 56 estudiantes, siendo 28 estudiantes correspondientes al segundo grado “A” como grupo de control y a 28 estudiantes correspondientes al segundo grado “B” como grupo experimental. El objetivo del pre test fue diagnosticar el nivel de inteligencia interpersonal en los alumnos del segundo grado de primaria.

Se utilizó el instrumento de lista de cotejo para medir el nivel de la inteligencia interpersonal del grupo de control y el grupo experimental, presentándose 20 indicadores que son las siguientes:

- Se preocupa por su compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal.
- Presta atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero esta triste.
- Busca entender las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero.
- Tiene en cuenta los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con su compañero.
- Se pone en el lugar de su compañero cuando ha sido agredido por otro compañero.
- Resuelve discusiones llegando a un acuerdo con su compañero.
- Felicita a su compañero cuando ha logrado un objetivo.
- Mantiene una actitud adecuada con su compañero frente a un problema que se presenta en el aula.

- Se desenvuelve interactuando con su compañero en el desarrollo de las actividades.
- Consulta a su compañero para tomar decisiones en grupo.
- Lidera dentro de un grupo en el desarrollo de las actividades.
- Promueve el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula.
- Respeta la opinión de su compañero en las actividades del aula.
- Se hace responsable siendo parte de un grupo en las actividades del aula.
- Se adapta con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula.
- Demuestra tolerancia con su compañero durante las actividades del aula.
- Se integra con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula.
- Supera diferentes obstáculos que se presenten durante las actividades.
- Acepta el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo.
- Se adapta sin dificultad frente a las actitudes positivas que demuestra su compañero.

Tabla 3

Resultados de la aplicación del pre test en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1 Se preocupa por su compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal.	8	28.57	20	71.43	28	100	10	35.71	18	64.29	28	100
2 Presta atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero esta triste.	9	32.14	19	67.86	28	100	11	39.29	17	60.71	28	100
3 Busca entender las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero.	8	28.57	20	71.43	28	100	10	35.71	18	64.29	28	100
4 Tiene en cuenta los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con sus compañeros.	11	39.29	17	60.71	28	100	16	57.14	12	42.86	28	100
5 Se pone en el lugar de su compañero cuando ha sido agredido por otro compañero.	10	35.71	18	64.29	28	100	10	35.71	18	64.29	28	100
6 Resuelve discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros.	8	28.57	20	71.43	28	100	12	42.86	16	57.14	28	100
7 Felicita a sus compañeros cuando estos han logrado un objetivo.	12	42.86	16	57.14	28	100	19	67.86	9	32.14	28	100
8 Mantiene una actitud adecuada con sus compañeros frente a un problema que se presenta en el aula.	8	28.57	20	71.43	28	100	11	39.29	17	60.71	28	100
9 Se desenvuelve interactuando con sus compañeros en el desarrollo de las actividades.	10	35.71	18	64.29	28	100	24	85.71	4	14.29	28	100
10 Consulta a sus compañeros para tomar decisiones en grupo.	7	25	21	75	28	100	16	57.14	12	42.86	28	100
11 Es líder dentro de un grupo en el desarrollo de las actividades del aula.	8	28.57	20	71.43	28	100	12	42.86	16	57.14	28	100
12 Promueve el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula.	11	39.29	17	60.71	28	100	13	46.43	15	56.57	28	100
13 Respeto las opiniones de sus compañeros en las actividades del aula.	12	42.85	16	57.15	28	100	17	60.71	11	39.29	28	100
14 Se hace responsable siendo parte de un grupo en las actividades del aula.	10	35.71	18	64.29	28	100	15	53.57	13	46.43	28	100
15 Se adapta con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula.	15	53.57	13	46.43	28	100	18	64.29	10	35.71	28	100
16 Demuestra tolerancia con sus compañeros durante las actividades del aula.	10	35.71	18	64.29	28	100	15	53.57	13	46.43	28	100
17 Se integra con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula.	12	42.85	16	57.15	28	100	21	75	7	25	28	100
18 Supera diferentes obstáculos que se presenten durante las actividades en el aula.	13	46.42	15	53.58	28	100	12	42.86	16	57.14	28	100
19 Acepta el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo.	9	32.14	19	67.86	28	100	13	46.43	15	53.57	28	100
20 Se adapta sin dificultad frente a las actitudes positivas que demuestran sus compañeros.	10	35.71	18	64.29	28	100	10	35.71	18	64.29	28	100
TOTAL	10.05	35.89	17.95	64.11	28	100	14.25	50.89	13.75	49.11	28	100

Nota. Se muestra la evaluación del grupo experimental y grupo de control.

Análisis e Interpretación

En la tabla 3 nos muestra los resultados obtenidos luego de la aplicación del pre test en grupo experimental y grupo control, se pudo observar los siguientes:

- El indicador N° 1 “Se preocupa por su compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal” se obtuvo en el grupo experimental un 28.57% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 71.43% no cumple. En el grupo control, el 35.71% si cumple el indicador; sin embargo, el 64.29% no cumple.
- El indicador N° 2 “Presta atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero esta triste” se obtuvo en el grupo experimental un 32.14% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 67.86% no cumple. En el grupo control, el 39.29% si cumple el indicador; sin embargo, el 60.71% no cumple.
- El indicador N° 3 “Busca entender las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero” se obtuvo en el grupo experimental un 28.57% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 71.43% no cumple. En el grupo control, el 35.71% si cumple el indicador; sin embargo, el 64.29% no cumple.
- El indicador N° 4 “Tiene en cuenta los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con sus compañeros” se obtuvo en el grupo experimental un 39.29% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 60.71% no cumple. En el grupo control, el 57.14% si cumple el indicador; sin embargo, el 42.86% no cumple.
- El indicador N° 5 “Se pone en el lugar de su compañero cuando ha sido agredido por otro compañero” se obtuvo en el grupo experimental un 35.71% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 64.29% no cumple. En el grupo control, el 35.71% si cumple el indicador; sin embargo, el 64.29% no cumple.

- El indicador N° 6 “Resuelve discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros” se obtuvo en el grupo experimental un 28.57% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 71.43% no cumple. En el grupo control, el 42.86% si cumple el indicador; sin embargo, el 57.14% no cumple.
- El indicador N° 7 “Felicita a sus compañeros cuando estos han logrado un objetivo” se obtuvo en el grupo experimental un 42.86% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 57.14% no cumple. En el grupo control, el 67.86% si cumple el indicador; sin embargo, el 32.14% no cumple.
- El indicador N° 8 “Mantiene una actitud adecuada con sus compañeros frente a un problema que se presenta en el aula” se obtuvo en el grupo experimental un 28.57% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 71.43% no cumple. En el grupo control, el 39.29% si cumple el indicador; sin embargo, el 60.71% no cumple.
- El indicador N° 9 “Se desenvuelve interactuando con sus compañeros en el desarrollo de las actividades” se obtuvo en el grupo experimental un 35.71% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 64.29% no cumple. En el grupo control, el 85.71% si cumple el indicador; sin embargo, el 14.29% no cumple.
- El indicador N° 10 “Consulta a sus compañeros para tomar decisiones en grupo” se obtuvo en el grupo experimental un 25% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 75% no cumple. En el grupo control, el 57.14% si cumple el indicador; sin embargo, el 42.86% no cumple.
- El indicador N° 11 “Es líder dentro de un grupo en el desarrollo de las actividades del aula.” se obtuvo en el grupo experimental un 28.57% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 71.43% no cumple. En el grupo control, el 42.86% si cumple el indicador; sin embargo, el 57.14% no cumple.

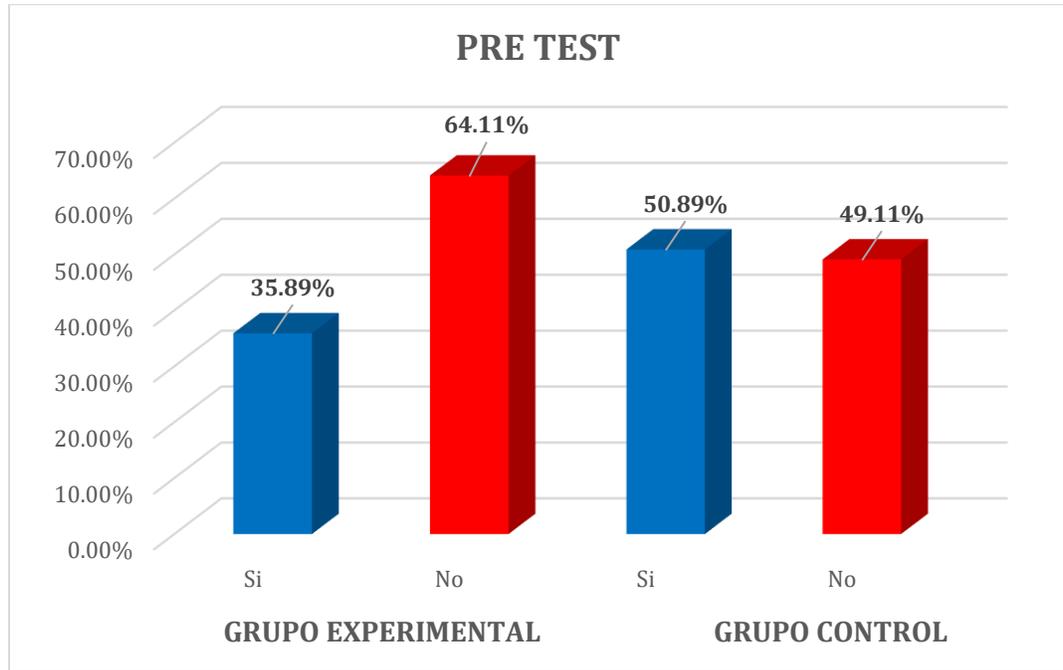
- El indicador N° 12 “Promueve el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula” se obtuvo en el grupo experimental un 39.29% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 60.71% no cumple. En el grupo control, el 46.43% si cumple el indicador; sin embargo, el 53.57% no cumple.
- El indicador N° 13 “Respeta las opiniones de sus compañeros en las actividades del aula” se obtuvo en el grupo experimental un 42.85% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 57.15% no cumple. En el grupo control, el 60.71% si cumple el indicador; sin embargo, el 39.29% no cumple.
- El indicador N° 14 “Se hace responsable siendo parte de un grupo en las actividades del aula” se obtuvo en el grupo experimental un 35.71% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 64.29% no cumple. En el grupo control, el 53.57% si cumple el indicador; sin embargo, el 46.43% no cumple.
- El indicador N° 15 “Se adapta con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula” se obtuvo en el grupo experimental un 53.57% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 46.43% no cumple. En el grupo control, el 64.29% si cumple el indicador; sin embargo, el 35.71% no cumple.
- El indicador N° 16 “Demuestra tolerancia con sus compañeros durante las actividades del aula” se obtuvo en el grupo experimental un 35.71% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 64.29% no cumple. En el grupo control, el 53.57% si cumple el indicador; sin embargo, el 46.43% no cumple.
- El indicador N° 17 “Se integra con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula” se obtuvo en el grupo experimental un 42.85% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que

el 57.15% no cumple. En el grupo control, el 60.71% si cumple el indicador; sin embargo, el 39.29% no cumple.

- El indicador N° 18 “Supera diferentes obstáculos que se presenten durante las actividades en el aula” se obtuvo en el grupo experimental un 46.42% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 53.58% no cumple. En el grupo control, el 42.86% si cumple el indicador; sin embargo, el 57.14% no cumple.
- El indicador N° 19 “Acepta el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo” se obtuvo en el grupo experimental un 32.14% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 67.86% no cumple. En el grupo control, el 46.43% si cumple el indicador; sin embargo, el 53.57% no cumple.
- El indicador N° 20 “Se adapta sin dificultad frente a las actitudes positivas que demuestra sus compañeros” se obtuvo en el grupo experimental un 35.71% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 64.29% no cumple. En el grupo control, el 35.71% si cumple el indicador; sin embargo, el 64.29% no cumple.

Figura 1

Resultados de la aplicación del Pre test en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Rene Eusebia Guardián Ramírez



Nota. Se muestra el resultado total del grupo experimental y grupo de control.

Análisis e Interpretación

De acuerdo a la tabla 3 y la figura 1 cuyos resultados corresponden al pre test, se puede evidenciar que solamente el 35.89% de los estudiantes pertenecientes al grupo experimental demuestran haber desarrollado la inteligencia interpersonal, mientras que el 64.11% no lo demostraban. En los estudiantes del grupo control se puede evidenciar que un 50.89% demostraban haber desarrollado la inteligencia interpersonal, pero el 49.11% no lo hacía.

Tabla 4

Resultados de la aplicación del post test en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1 Se preocupa por su compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal.	22	78.6	6	21.4	28	100	10	35.71	18	64.29	28	100
2 Presta atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero esta triste.	21	75	7	25	28	100	11	39.29	17	60.71	28	100
3 Busca entender las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero.	23	82.1	5	17.9	28	100	13	46.43	15	53.57	28	100
4 Tiene en cuenta los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con sus compañeros.	22	78.6	6	21.4	28	100	16	57.14	12	42.86	28	100
5 Se pone en el lugar de su compañero cuando ha sido agredido por otro compañero.	20	71.4	8	28.6	28	100	12	42.86	16	57.14	28	100
6 Resuelve discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros.	21	75	7	25	28	100	12	42.86	16	57.14	28	100
7 Felicita a sus compañeros cuando estos han logrado un objetivo.	23	82.1	5	17.9	28	100	19	67.86	9	32.14	28	100
8 Mantiene una actitud adecuada con sus compañeros frente a un problema que se presenta en el aula.	21	75	7	25	28	100	13	46.43	15	53.57	28	100
9 Se desenvuelve interactuando con sus compañeros en el desarrollo de las actividades.	21	75	7	25	28	100	24	85.71	4	14.29	28	100
10 Consulta a sus compañeros para tomar decisiones en grupo.	22	78.6	6	21.4	28	100	16	57.14	12	42.86	28	100
11 Es líder dentro de un grupo en el desarrollo de las actividades del aula.	20	71.4	8	28.6	28	100	12	42.86	16	57.14	28	100
12 Promueve el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula.	23	82.1	5	17.9	28	100	15	53.57	13	46.43	28	100
13 Respeta las opiniones de sus compañeros en las actividades del aula.	20	71.4	8	28.6	28	100	17	60.71	11	39.29	28	100
14 Se hace responsable siendo parte de un grupo en las actividades del aula.	21	75	7	25	28	100	15	53.57	13	46.43	28	100
15 Se adapta con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula.	21	75	7	25	28	100	18	64.29	10	35.71	28	100
16 Demuestra tolerancia con sus compañeros durante las actividades del aula.	20	71.4	8	28.6	28	100	15	53.57	13	46.43	28	100
17 Se integra con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula.	24	85.7	4	14.3	28	100	21	75	7	25	28	100
18 Supera diferentes obstáculos que se presenten durante las actividades en el aula.	20	71.4	8	28.6	28	100	12	42.86	16	57.14	28	100
19 Acepta el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo.	20	71.4	8	28.6	28	100	13	46.43	15	53.57	28	100
20 Se adapta sin dificultad frente a las actitudes positivas que demuestran sus compañeros.	21	75	7	25	28	100	13	46.43	15	53.57	28	100
TOTAL	21	76.06	6.7	23.94	28	100	14.85	53.04	13.15	46.96	28	100

Nota. Se muestra la evaluación del grupo experimental y grupo control.

4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST

Análisis e Interpretación

En la tabla 4 nos muestra los resultados obtenidos luego de la aplicación del post test en grupo experimental y grupo control, se pudo observar los siguientes:

- El indicador N° 1 “Se preocupa por su compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal” se obtuvo en el grupo experimental un 78.6% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 21.4% no cumple. En el grupo control, el 35.71% si cumple el indicador; sin embargo, el 64.29% no cumple.
- El indicador N° 2 “Presta atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero esta triste” se obtuvo en el grupo experimental un 75% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 25% no cumple. En el grupo control, el 39.29% si cumple el indicador; sin embargo, el 60.71% no cumple.
- El indicador N° 3 “Busca entender las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero” se obtuvo en el grupo experimental un 82.1% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 17.9% no cumple. En el grupo control, el 46.43% si cumple el indicador; sin embargo, el 53.57% no cumple.
- El indicador N° 4 “Tiene en cuenta los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con sus compañeros” se obtuvo en el grupo experimental un 78.6% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 21.4% no cumple. En el grupo control, el 57.14% si cumple el indicador; sin embargo, el 42.86% no cumple.
- El indicador N° 5 “Se pone en el lugar de su compañero cuando ha sido agredido por otro compañero” se obtuvo en el grupo experimental un 71.4% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 28.6% no cumple. En el grupo control, el 42.86% si cumple el indicador; sin embargo, el 57.14% no cumple.

- El indicador N° 6 “Resuelve discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros” se obtuvo en el grupo experimental un 75% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 25% no cumple. En el grupo control, el 42.86% si cumple el indicador; sin embargo, el 57.14% no cumple.
- El indicador N° 7 “Felicita a sus compañeros cuando estos han logrado un objetivo” se obtuvo en el grupo experimental un 82.1% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 17.9% no cumple. En el grupo control, el 67.86% si cumple el indicador; sin embargo, el 32.14% no cumple.
- El indicador N° 8 “Mantiene una actitud adecuada con sus compañeros frente a un problema que se presenta en el aula” se obtuvo en el grupo experimental un 75% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 25% no cumple. En el grupo control, el 46.43% si cumple el indicador; sin embargo, el 53.57% no cumple.
- El indicador N° 9 “Se desenvuelve interactuando con sus compañeros en el desarrollo de las actividades” se obtuvo en el grupo experimental un 75% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 25% no cumple. En el grupo control, el 85.71% si cumple el indicador; sin embargo, el 14.29% no cumple.
- El indicador N° 10 “Consulta a sus compañeros para tomar decisiones en grupo” se obtuvo en el grupo experimental un 78.6% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 21.4% no cumple. En el grupo control, el 57.14% si cumple el indicador; sin embargo, el 42.86% no cumple.
- El indicador N° 11 “Es líder dentro de un grupo en el desarrollo de las actividades del aula.” se obtuvo en el grupo experimental un 71.4% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 28.6% no cumple. En el grupo control, el 42.86% si cumple el indicador; sin embargo, el 57.14% no cumple.

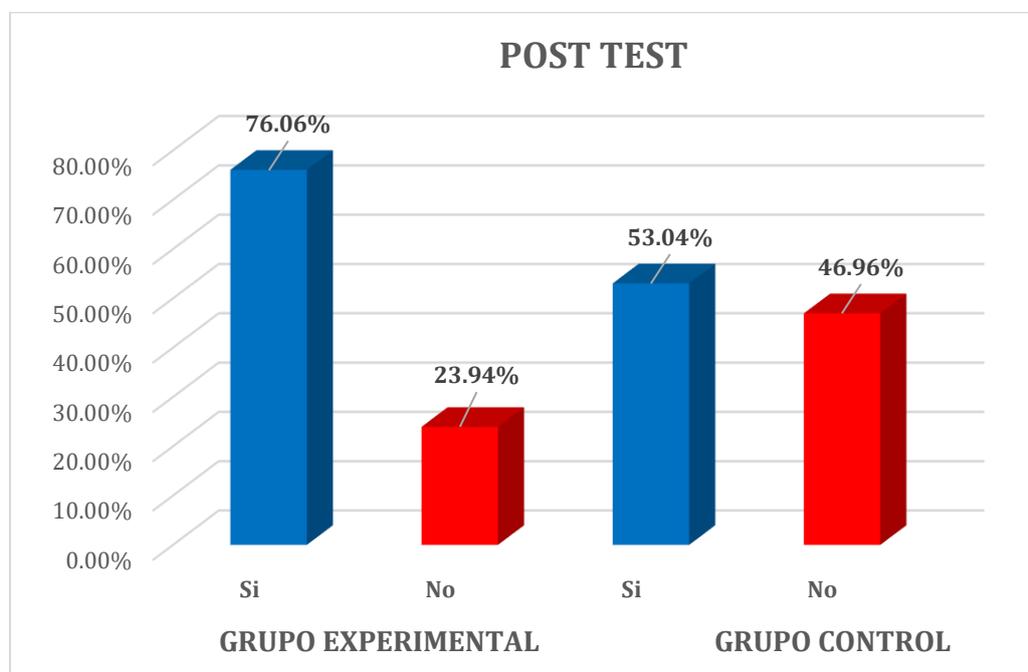
- El indicador N° 12 “Promueve el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula” se obtuvo en el grupo experimental un 82.1% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 17.9% no cumple. En el grupo control, el 53.57% si cumple el indicador; sin embargo, el 46.43% no cumple.
- El indicador N° 13 “Respeto las opiniones de sus compañeros en las actividades del aula” se obtuvo en el grupo experimental un 71.4% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 28.6% no cumple. En el grupo control, el 60.71% si cumple el indicador; sin embargo, el 39.29% no cumple.
- El indicador N° 14 “Se hace responsable siendo parte de un grupo en las actividades del aula” se obtuvo en el grupo experimental un 75% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 25% no cumple. En el grupo control, el 53.57% si cumple el indicador; sin embargo, el 46.43% no cumple.
- El indicador N° 15 “Se adapta con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula” se obtuvo en el grupo experimental un 75% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 25% no cumple. En el grupo control, el 64.29% si cumple el indicador; sin embargo, el 35.71% no cumple.
- El indicador N° 16 “Demuestra tolerancia con sus compañeros durante las actividades del aula” se obtuvo en el grupo experimental un 71.4% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 28.6% no cumple. En el grupo control, el 53.57% si cumple el indicador; sin embargo, el 46.43% no cumple.
- El indicador N° 17 “Se integra con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula” se obtuvo en el grupo experimental un 85.7% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 14.3% no cumple. En el grupo control, el 75% si cumple el indicador; sin embargo, el 25% no cumple.
- El indicador N° 18 “Supera diferentes obstáculos que se presenten durante las actividades en el aula” se obtuvo en el grupo

experimental un 71.4% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 28.6% no cumple. En el grupo control, el 42.86% si cumple el indicador; sin embargo, el 57.14% no cumple.

- El indicador N° 19 “Acepta el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo” se obtuvo en el grupo experimental un 71.4% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 28.6% no cumple. En el grupo control, el 46.43% si cumple el indicador; sin embargo, el 53.57% no cumple.
- El indicador N° 20 “Se adapta sin dificultad frente a las actitudes positivas que demuestra sus compañeros” se obtuvo en el grupo experimental un 75% de los estudiantes si lo cumplen, mientras que el 25% no cumple. En el grupo control, el 46.43% si cumple el indicador; sin embargo, el 53.57% no cumple.

Figura 2

Resultados de la aplicación del Post test en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Rene Eusebia Guardián Ramírez



Nota. Se muestra el resultado total del grupo experimental y grupo control.

Análisis e Interpretación

De acuerdo a la tabla 4 y la figura 2 cuyos resultados corresponden al post test, se puede evidenciar que el 76.06% de los estudiantes pertenecientes al grupo experimental demuestran haber desarrollado la inteligencia interpersonal, mientras que el 23.94% no lo hicieron. En los estudiantes del grupo control se puede evidenciar que un 53.04% demostraban haber desarrollado la inteligencia interpersonal, pero el 46.96% no lo hacía.

4.1.3. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS

Para la contrastación de los resultados se consideró ambos resultados obtenidos luego de la aplicación del pre test y post test en el grupo experimental y el grupo control considerando la escala "Si", donde se evidencia la mejora de los juegos estructurados en los estudiantes del segundo grado de primaria.

Tabla 5

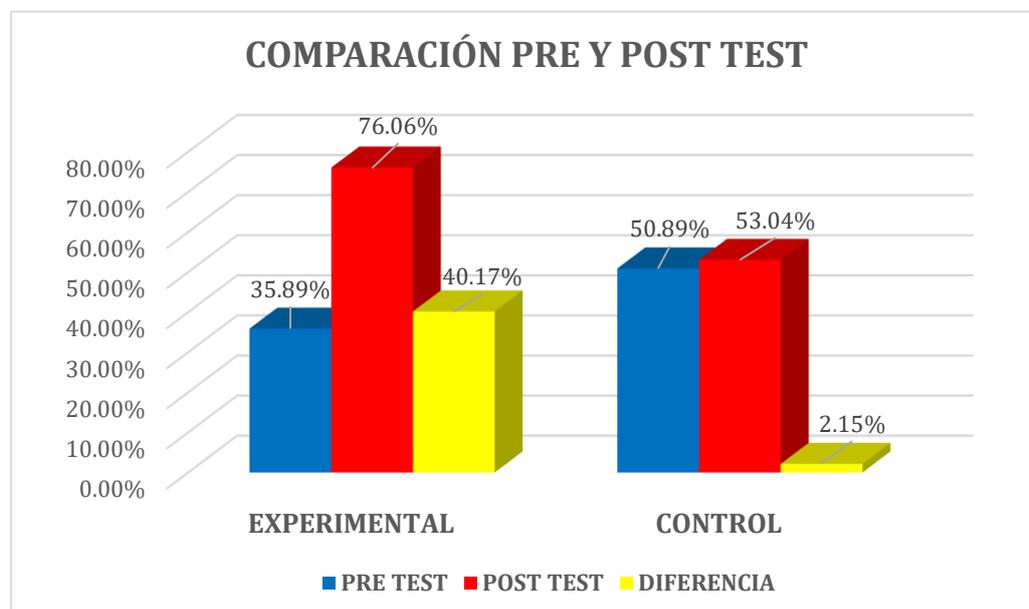
Comparación de los resultados obtenidos de la aplicación del pre test y post test en los estudiantes del segundo grado de primaria

GRUPO DE ESTUDIO	PORCENTAJE		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
EXPERIMENTAL	35.89%	76.06%	40.17%
CONTROL	50.89%	53.04%	2.15%

Nota. Comparación porcentual de los resultados del grupo experimental y grupo de control.

Figura 3

Gráfico comparativo de los resultados obtenidos de la aplicación del pre test y post test en los estudiantes del segundo grado de primaria



Nota. Se muestra la comparación total del grupo experimental y grupo control.

Análisis e Interpretación

De la Tabla 3 y Figura 3 donde se muestran el total de resultados obtenidos luego de la aplicación del pre y post test en el grupo experimental y grupo control, considerando la escala “Si” llegamos a las siguientes conclusiones:

- En el grupo experimental, inicialmente en el pre test solo un 35.89% demostraban haber desarrollado la inteligencia interpersonal, luego de la aplicación se alcanzó subir a un 76.06% de mejora en el post test, lográndose una diferencia de 40.17%. A partir de esto podemos señalar que hubo una mejora significativa de la inteligencia interpersonal con la aplicación de los juegos estructurados.
- En el grupo control, inicialmente en el pre test un 50.89% demostraron haber desarrollado la inteligencia interpersonal, obteniéndose un leve incremento del 53.04% en el post test, con una diferencia del 2.15%. A partir de esto podemos señalar que sin una estrategia que mejore la inteligencia interpersonal no se obtendrá buenos resultados.

- Con la diferencia que se muestran en la tabla 3 y figura 3 del grupo experimental, podemos concluir que hubo una mejora significativa del 76.06% de la inteligencia interpersonal con la aplicación de los juegos estructurados en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez.

4.2. PRUEBA Y CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Habiendo obtenido los resultados de la observación de los estudiantes del grupo experimental y grupo control, bajo los 20 indicadores de investigación; es necesario realizar la prueba de normalidad de los datos, con la finalidad de elegir el estadístico de prueba adecuada.

Tabla 6

Prueba de normalidad Shapiro-Wilk

Prueba	Grupo	Total	
Pre	Experimental	Nº	28
		Estadístico de prueba	,868
		Sig. Asintótica (bilateral)	,002
	Control	Nº	28
		Estadístico de prueba	,962
		Sig. Asintótica (bilateral)	,379
Post	Experimental	Nº	28
		Estadístico de prueba	,932
		Sig. Asintótica (bilateral)	,071
	Control	Nº	28
		Estadístico de prueba	,930
		Sig. Asintótica (bilateral)	,062

Nota: Datos procesados de la observación pre y post test del grupo experimental y el grupo control de los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa “René Eusebia Guardián Ramírez”, Amarilis, Huánuco 2022.

La tabla nos muestra que, con un nivel de significancia de 0.05, de acuerdo a la prueba de Shapiro-Wilk, el p-valor obtenido es igual a 0,002, en la observación pre test del grupo experimental y 0,379, en la observación pre test del grupo control; mientras que, el p-valor obtenido es igual a 0,071, en la observación post test del grupo experimental y 0,062, en la observación post test del grupo control. En este sentido los datos muestran distribución normal y no normal, teniendo en cuenta la naturaleza del estudio, se elige el procedimiento paramétrico T de student para la contrastación de la hipótesis.

Prueba de hipótesis para verificar la diferencia en las medias del grupo experimental (pre y post test) luego de la aplicación de la estrategia del juego estructurado para mejorar la inteligencia interpersonal

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 0.05$

Estadístico de prueba: t de student para muestras relacionadas.

Valor de $p=0.000$

Criterio de decisión:

Si $p \geq 0.05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

Si $p < 0.05$, aceptamos la H_1 y rechazamos la H_0

Tabla 7

Prueba t para muestras relacionadas del pre y post test del grupo experimental, estrategia del juego estructurado para mejorar la inteligencia interpersonal

	IC		t	gl	p
	Inferior	Superior			
PRE TEST – POST TEST	-9,439	-6,561	-11,405	27	0,000

Como $p=0,000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, es decir que las medias entre el pre y el post test son significativamente diferentes, por lo tanto, la estrategia del juego estructurado ha tenido un efecto positivo en la mejora de la inteligencia interpersonal entre los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa “René Eusebia Guardián Ramírez” Amarilis, Huánuco, 2022.

Prueba de hipótesis para verificar la diferencia en las medias del grupo control (pre y post test)

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 0.05$

Estadístico de prueba: t de student para muestras relacionadas.

Valor de $p=0,050$

Criterio de decisión:

Si $p \geq 0.05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

Si $p < 0.05$, aceptamos la H_1 y rechazamos la H_0

Tabla 8

Prueba t para muestras relacionadas del pre y post test del grupo control

	Intervalo de Confianza		t	gl	p
	Inferior	Superior			
PRE TEST – POST TEST	-,856	,001	-2,056	27	,050

Como $p=0,050 = 0.05$ aceptamos la hipótesis nula y rechazamos la hipótesis alterna, es decir que las medias entre el pre y el post test son significativamente iguales, debido a que no se ha aplicado la estrategia del juego estructurado para la mejora de la inteligencia interpersonal entre los estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa “René Eusebia Guardián Ramírez”, Amarilis, Huánuco, 2022.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO

¿De qué manera los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?

De acuerdo a los resultados obtenidos se confirma que la inteligencia interpersonal mejoró con la aplicación de los juegos estructurados en los estudiantes del segundo grado de primaria, obteniéndose al inicio un 35.89% en el pre test del grupo experimental, luego de aplicar los juegos estructurados su inteligencia interpersonal mejoró a un 76.06% con una diferencia de 40.17%, como se muestra en la tabla 5.

5.2. CON EL OBJETIVO GENERAL

Determinar si los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

De acuerdo al objetivo general se pudo determinar que la inteligencia interpersonal mejoró significativamente con la aplicación de los juegos estructurados en los estudiantes del segundo grado de primaria, como se observa en la tabla 3 se obtuvo un 35.89% en el pre test, y luego de la aplicación de los juegos estructurados se obtuvo un 76.06% en el post test, donde podemos evidenciar la diferencia de un 40.17%.

5.3. CON LA HIPÓTESIS GENERAL

Los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

A partir de los resultados obtenidos en la figura 3, se pudo comprobar la afirmación de la hipótesis luego de la aplicación de los juegos estructurados en 20 sesiones de aprendizaje a los estudiantes del grupo experimental del

segundo grado de primaria, logrando mejorar la inteligencia interpersonal a un 76.06%.

Estos resultados porcentuales nos permiten confirmar y dar validez a la hipótesis propuesta en un principio. Donde, los estudiantes presentaban una inteligencia interpersonal del 35.89%, después de aplicar los juegos estructurados se evidenció una mejora a un 76.06%, con una diferencia del 40.17%.

5.3.1 CON LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- Al evaluar se logró identificar el nivel de inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

Después de evaluar al grupo experimental, se logró identificar un 35.89% del nivel de inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de primaria.

- Al diseñar los juegos estructurados para su aplicación mejora la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

Se logró diseñar los juegos estructurados que fueron aplicados para mejorar la inteligencia interpersonal a través de 20 sesiones de aprendizaje en los estudiantes del segundo grado de primaria.

- Al aplicar los juegos estructurados mejora la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

Se pudo demostrar que después de la aplicación de los juegos estructurados se evidenció una mejora del 76.06% en el nivel de la inteligencia interpersonal, con una diferencia del 40.17% del pre test al post test en los estudiantes del segundo grado de primaria.

- Al evaluar el nivel de inteligencia interpersonal después de la aplicación de los juegos estructurados es positiva en los

estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.

Después de la aplicación de los juegos estructurados se conoció la mejora en el nivel de la inteligencia interpersonal. Donde, los estudiantes presentaban un nivel de inteligencia interpersonal del 35.89%, después de aplicar los juegos estructurados se evidenció una mejora a un 76.06%, con una diferencia del 40.17% en los estudiantes del segundo grado de primaria.

5.4. CON EL MARCO TEÓRICO

Según Gardner (2001), afirma que es la facultad del niño para distinguir entre las personas que se encuentran en su entorno y darse cuenta de las emociones que muestran. En aspectos avanzados este tipo de inteligencia interpersonal facilita a una persona mayor entender la intención y lo que desean los demás en su entorno (p. 189).

Se coincidió con lo mencionado por Gardner, que el niño que desarrolla su inteligencia interpersonal posee mayor facilidad de distinguir y darse cuenta de las emociones que demuestran sus compañeros en su entorno; donde los estudiantes trabajaron el entender las emociones de sus compañeros en las actividades del aula, obteniéndose así un resultado favorable.

Según Miranda (como se citó en De la Cruz y Saavedra, 2018) afirma que la inteligencia interpersonal es aquella sección de nuestro intelecto que produce el comprender a las demás personas, percibir el estado de ánimo de aquella persona, descubrirle las motivaciones. A esto se agrega la capacidad de establecer y mantener relaciones sociales y también hacerse cargo de diversos roles al pertenecer a un grupo, siendo este como un participante más o también cómo líder (p. 39).

Lo mencionado por Miranda tuvo que ver con la capacidad de relacionarse con sus compañeros, el trabajar en un grupo como un participante o como líder; donde, los estudiantes interactuaron, respetaron los acuerdos entre compañeros y asumieron ser líder dentro de un grupo.

Aportando esto en la mejora de la inteligencia interpersonal en un 76.06% en el post test.

Según Hudson (como se citó en Palma, 2018) menciona que los juegos de reglas o juegos estructurados, al ser estos orientados por el(la) docente, los estudiantes aprenden nuevas vivencias o saberes, inclusive los estudiantes logran mejorar sus destrezas a través del juego. Asimismo, nos indica que el juego estructurado desarrolla la capacidad de relacionarse, por medio de la autodisciplina, además menciona sobre las ventajas y desventajas, ya sean estas; el déficit en los estudiantes de ser poco imaginativos en un juego que se desarrolla de forma libre, también señala para ciertas ocasiones los niños y niñas atraviesan por un cuadro de estrés al no tener libertad en el juego (p.24).

De lo mencionado por el autor, concuerdo que con el uso de los juegos estructurados, los estudiantes aprenden nuevas vivencias como relacionarse con sus compañeros, asimismo ayudó a que los estudiantes mejoren sus destrezas, con este aporte se trabajó los juegos estructurados para mejorar la inteligencia interpersonal; donde, antes de la aplicación de los juegos estructurados se obtuvo un 35.89%, luego del uso de los juegos estructurados se alcanzó un 76.06%, con una diferencia del 40.17% en los estudiantes del segundo grado de primaria.

CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, se han llegado a las siguientes conclusiones:

- Se determinó que los juegos estructurados como estrategia ha mejorado en el grupo experimental un 76.06% la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022, así como se puede evidenciar en la tabla 4.
- Se evaluó el nivel de la inteligencia interpersonal mediante la aplicación del pre test en los estudiantes del grupo experimental con un resultado aprobatorio del 35.89% y con un 50.89% del grupo control, mostrándose una diferencia en el nivel de ambos grupos.
- Se diseñó los juegos estructurados para mejorar la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.
- Se aplicó los juegos estructurados a través de las 20 sesiones de aprendizaje en el grupo experimental a los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, los cuáles mejoraron un 76.06% la inteligencia interpersonal como en la empatía, relaciones interpersonales y la flexibilidad al relacionarse con sus compañeros en el aula.
- Se evaluó el nivel de la inteligencia interpersonal luego de la aplicación de los juegos estructurados de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022, donde el 76.06% de estudiantes lograron mejorar satisfactoriamente la inteligencia interpersonal en el grupo experimental con el uso de los juegos estructurados.

RECOMENDACIONES

- Al director de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez que concientice a los docentes en el uso de los juegos estructurados en el desarrollo de sus experiencias de aprendizaje del año escolar, para que los estudiantes puedan mejorar su nivel de inteligencia interpersonal.
- A la docente de aula, a aplicar los juegos estructurados ya que esto servirá para que los estudiantes se pongan en el lugar de su compañero y ayude a mejorar el trabajo en equipo.
- A los padres de familia, inculcar a sus hijos a que sean más empáticos y que mejoren la relación con sus compañeros, ya que les ayudará en un futuro a relacionarse mejor con las personas de su alrededor.
- A los estudiantes del segundo grado a seguir practicando los juegos estructurados, ya que se pudo demostrar que estos ayudan a mejorar su inteligencia interpersonal poniéndose en el lugar de su compañero y relacionarnos mejor al realizar diferentes actividades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TESIS

- Ale Zambrano, N. y Romero Lozada, M. (2020). *Juego Cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas del primer grado de primaria de la I.E. N° 40205 Manuel Benito Linares Arenas del distrito de Socabaya Arequipa – 2019* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional UNSA. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/13081>
- Caleño Alvarado, J. (2019). *Juegos de salón mejoran las relaciones interpersonales entre los actores de la Comunidad Educativa Republica de Francia de la Ciudad de Santo Domingo* [Tesis de Licenciatura, Universidad Central de Ecuador]. Repositorio Institucional UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/17366>
- Cárdenas Vega, A. (2020). *Los Juegos de Roles para mejorar la Socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018* [Tesis de Pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2574>
- Castaño Barriga, A. (2012). *Evaluación de un programa de mejora de la inteligencia interpersonal en niños en un entorno rural* [Tesis de Maestría, Universidad Internacional de la Rioja]. Repositorio Institucional UNIR. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/241>
- Collazos Aguirre, M. et al. (2021). *Aplicación de los Juegos Cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales en el tercer grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco – 2018* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio Institucional UNHEVAL. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6210>

- De la Cruz Garay, P. y Saavedra Morillo, M. (2018). *Programa: “Aprendiendo a ser líder”, para mejorar la inteligencia interpersonal de los niños y niñas del sexto grado de la institución educativa N°88331 Rinconada de nivel primario – 2017*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio Institucional UNS. <https://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/3314>
- Díaz Vega, J. (1991). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio Institucional UNAM. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/272229>
- Fernández Pizan, J. (2021). *Programa de habilidades sociales “Jugando nos relacionamos” para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes de Educación Primaria, Trujillo – 2019* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio Institucional UNITRU. <https://dspace.unitru.edu.pe/items/9b9db7d1-4214-45eb-81d1-1d15f876b3a2>
- Fuentes Cruz, Y. (2014). *El manejo de la inteligencia emocional como factor determinante para lograr un alto nivel de desarrollo social en los niños*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Sotavento]. Repositorio Institucional UNAM. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/279072>
- Gamba Figueroa, H. (2020). *Más Juego – Mejor Convivencia: El juego como estrategia pedagógica para el manejo de conflictos en el grado noveno del colegio Nicolás Gómez Dávila*. [Tesis de Maestría, Universidad Militar Nueva Granada]. Repositorio Institucional UNIMILITAR. <http://hdl.handle.net/10654/36096>
- Inoñan Ballena, Y. (2021). *Programa Juegos Cooperativos para potenciar Habilidades Sociales en los estudiantes del tercer grado de una Institución Educativa de Chiclayo*. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Institucional USAT. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3258>
- Jácome Velasco, G. (2015-2016). *Incidencia de la disciplina asertiva en la calidad del desarrollo interpersonal en los niños de 5 a 6 años. Guía*

Didáctica con enfoque humanista para docentes. [Tesis de Pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional UG. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/24703>

Palma Muñoz, D. (2018). *Desarrollo de un programa de juegos estructurados con el fin de tratar la disgrafía en niños de 5 a 11 años en la zona rural de Manabí Comuna “La Esperanza”, en el periodo abril – setiembre 2018*. [Tesis de Pregrado, Universidad Central de Ecuador]. Repositorio Institucional UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/17015>

Riveros Santa, D. (2019). *Inteligencia Interpersonal: Propuesta didáctica para fortalecer la convivencia escolar de los estudiantes del colegio San Francisco de Asis IED de Bogotá*. [Tesis de Maestría, Universidad Militar Nueva Granada]. Repositorio Institucional UNIMILITAR. <http://hdl.handle.net/10654/32141>

Veramendi Ramírez, E. (2019). *Juegos Grupales como estrategia pedagógica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas del segundo grado de primaria de la institución educativa John Romero Lloclla de Manchuria, Monzón, Huamalíes, Huánuco – 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/14359>

FUENTES ESCRITAS

Sánchez Carlessi, H. y Reyes Meza, C. (2006). *Metodología y diseño en la investigación científica* (4ta ed.). Editorial Visión Universitaria.

ELECTRÓNICAS

Antunes Celso, A. (2002). *Las inteligencias múltiples. Cómo estimularlas y desarrollarlas* (1ra ed.). Alfaomega Grupo Editor S.A. de C.V. http://memsupn.weebly.com/uploads/6/0/0/7/60077005/las_inteligencias_m%C3%A9ultiples.pdf

- Armstrong Thomas, T (2000). *Inteligencias múltiples en el aula*. (2da ed. ampliada y revisada). Educación, Guía práctica para educadores. Editorial PAIDÓS Espasa Libros, S. L. U. https://www.academia.edu/42833171/Inteligencias_m%C3%BAltiples_en_el_aula_Gu%C3%ADa_pr%C3%A1ctica_para_educadores_Thomas_Armstrong
- Blanco Veneranda (2012). *Teorías del juego*. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Castelló Tarrida, A. y Cano Autet, M. (2011). Inteligencia Interpersonal: conceptos clave. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217022109002>
- Oriol Comas I. et al. (2008). *El juego como estrategia didáctica* (1ra ed.). Editorial Laberinto. https://www.academia.edu/9137595/El_juego_como_estrategia_did%C3%A1ctica_Claves_para_la_innovaci%C3%B3n_educativa
- Ferland Francine (2005). *¿Jugamos? El juego de niños y niñas de 0 a 5 años*. Editorial Narcea. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=255304>
- Gallardo López, J. y Gallardo Vásquez, P. (2018). Teorías del juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gardner Earl, H. (1983). *Teoría de las inteligencias múltiples* (2da ed.). Editorial Fondo de Cultura Económica. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4531340.pdf>
- Gardner Earl, H. (2001). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples* (Sexta reimpresión). Editorial Fondo de Cultura Económica. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/5>

93/1/Estructura%20de%20la%20mente.%20teoria%20de%20las%20
Inteligencias%20multiples.pdf

Lorenzo Lara, L. (2022). *La historia de varios piratas*.
[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/llozas/
author/2649/](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/llozas/author/2649/)

Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños:
Enfoque teórico. *Revista Educación*.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

MINEDU (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*
(1ra ed.). <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6519>

Montañés Rodríguez, J., et al. (2000). *El juego en el medio escolar*. [Proyecto
Feder, Universidad de Castilla – La Mancha]. Repositorio Institucional
UNIR. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>

Piaget Fritz, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. Editorial Fondo de
Cultura Económica. [http://bloguamx.byethost10.com/wp-
content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf](http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf)

Romera Mar (2019, setiembre 12). *Cómo influyen las emociones en el*
Aprendizaje [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=s7YK3X5QmAc>

Tripero Tomás, A. (2011a). *Vygotsky y su teoría constructivista del juego*.
[https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-
innova/5/art382.php#.XnjwMepKjIU](https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.XnjwMepKjIU)

Tripero Tomás, A. (2011b). *Piaget y el valor del juego en su Teoría*
Estructuralista. [https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-
innova/6/art431.php#.XnqxmOpKjIU](https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.XnqxmOpKjIU)

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. (s.f.). *Catálogo de listas de*
cotejo. [https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-
media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf)

UNESCO (2021). *Evaluación de habilidades socioemocionales en niños,*
jóvenes y adolescentes de América Latina.

<https://learningportal.iiep.unesco.org/es/biblioteca/evaluacion-de-habilidades-socioemocionales-en-ninos-jovenes-y-adolescentes-de-america>

UNESCO. (2022) *Estudio sobre habilidades socioemocionales del ERCE: empatía, apertura de diversidad y autorregulación escolar de los estudiantes peruanos del 6° grado; Perú.*
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380416>

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Chávez Ramírez, E. (2023). *El juego estructurado para mejorar la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis – Huánuco 2022* [Tesis pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INST.
¿De qué manera los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?	Determinar si los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.	<p style="text-align: center;">Hipótesis general</p> <p>H1: Los juegos estructurados mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p> <p>H0: Los juegos estructurados no mejoran la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p>	Variable independiente JUEGO ESTRUCTURADO	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> - Planificar de qué manera, cómo y con quien se va a realizar los juegos estructurados. - Tomamos acuerdos y decidimos sobre la cantidad de participantes para el juego estructurado. - Establecer las normas y las reglas concretas para el desarrollo de los juegos estructurados. 	- Lista de cotejo
		Desarrollo del juego		<ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos el juego estructurado teniendo en cuenta las reglas previamente establecidas. - Participamos en el desarrollo del juego estructurado acompañado de la docente. 		
		Socialización		<ul style="list-style-type: none"> - Interactuamos sobre el desarrollo del juego estructurado. - Comentamos que dificultad se presentó en el momento de juego. - Ordenados y guardamos los materiales y juguetes del juego. 		
<p>PROB. ESPECÍFICOS</p> <p>- ¿Cuál será el nivel de inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?</p> <p>- ¿Cómo serán los juegos estructurados para mejorar la inteligencia</p>	<p>OBJ. ESPECÍFICOS</p> <p>- Evaluar el nivel de inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p> <p>- Diseñar los juegos estructurados para mejorar la inteligencia</p>	<p style="text-align: center;">Hipótesis específicas</p> <p>H1: 1. Al evaluar se logró identificar el nivel de inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p> <p>H0: 1. Al evaluar no se logró identificar el nivel de inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p> <p>H1: 2. Al diseñar los juegos estructurados para su aplicación</p>	Variable dependiente INTELIGENCIA INTERPERSONAL	Empatía	<ul style="list-style-type: none"> - Se preocupa por su compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal. - Presta atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero esta triste. - Busca entender las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero. - Tiene en cuenta los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con sus compañeros. - Se pone en el lugar de su compañero cuando ha sido agredido por otro compañero. - Resuelve discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros. - Felicita a su compañero cuando estos han logrado un objetivo. - Mantiene una actitud adecuada con sus compañeros frente a un problema que se presenta en el aula. 	- Lista de Cotejo

<p>para mejorar la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?</p> <p>- ¿De qué manera mejoraremos la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?</p> <p>- ¿Cuál será el nivel de inteligencia interpersonal después de la aplicación de los juegos estructurados en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022?</p>	<p>interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p> <p>- Aplicar los juegos estructurados para mejorar la inteligencia interpersonal de los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2021.</p> <p>- Evaluar el nivel de inteligencia interpersonal después de la aplicación del juego estructurado en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p>	<p>mejora la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p> <p>H0: 2. Al diseñar los juegos estructurados para su aplicación no mejora la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p> <p>H1: 3. Al aplicar los juegos estructurados mejora la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p> <p>H0: 3. Al aplicar los juegos estructurados no mejora la inteligencia interpersonal en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p> <p>H1: 4. Al evaluar el nivel de inteligencia interpersonal después de la aplicación de los juegos estructurados es positiva en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p> <p>H0: 4. Al evaluar el nivel de inteligencia interpersonal después de la aplicación de los juegos estructurados no es positiva en los estudiantes del segundo grado de la I.E. René Eusebia Guardián Ramírez, Amarilis, Huánuco 2022.</p>	<p>Relaciones interpersonales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se desenvuelve interactuando con sus compañeros en el desarrollo de las actividades. - Consulta a sus compañeros para tomar decisiones en grupo. - Es líder dentro de un grupo en el desarrollo de las actividades del aula. - Promueve el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula. - Respeta las opiniones de sus compañeros en las actividades del aula. - Se hace responsable siendo parte de un grupo en las actividades del aula. <hr/> <p>Flexibilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se adapta con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula. - Demuestra tolerancia con su compañero durante las actividades del aula. - Se integra con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula. - Supera diferentes obstáculos que se presenten durante las actividades en el aula. - Acepta el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo. - Se adapta sin dificultad frente a las actitudes positivas que demuestran sus compañeros.
--	--	--	---

ANEXO 2



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



RESOLUCION N° 0179-2019-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 26 de setiembre del 2019

Visto, el expediente N° 0708-2019 presentado por la alumna Esther Jhanet CHÁVEZ RAMIREZ, quien solicita asesor metodológico de tesis.

CONSIDERACIÓN:

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, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 280-2015-R-CU-UDH del 16 de marzo del 2015 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación I;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria, 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° 229-2019-P-UDH del 05 de agosto del 2019;

SE RESUELVE:

Artículo único: **DESIGNAR** al Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna **Esther Jhanet CHÁVEZ RAMIREZ**, de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Paola Elizabeth Pajuelo Garay
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG

Distribución: EAP Educación. Interesado. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo

RESOLUCION N° 0071-2022-D-FCEyH-UDH
Huánuco, 05 de julio del 2022

Visto, el expediente N° 354072-0000002661 la alumna **Esther Jhanet CHÁVEZ RAMIREZ**, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado **"EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022"**.

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 **Esther Jhanet CHÁVEZ RAMIREZ** presenta el Proyecto de **"EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022"** y con Informe N° 020-FCEyH-UDH-2022 del docente Dr. Joel Guido Aguirre Palacín; Informe N° 003-PPG-D-FCEYH-UDH-2022 de la Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay y el Informe N° 021-2022-LPT-UDH de la Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre, recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

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

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 001-2022-R-AU-UDH del 03 de enero del 2022;

SE RESUELVE:

Artículo único: APROBAR el Proyecto **"EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022"** correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades **Esther Jhanet CHÁVEZ RAMIREZ**, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/yql

Distribución: Fac Cs Educ y Hum P.A.P Educación Básica. Interesado. exp. Archivo.



“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”.

EL SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32925 “RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ”, DEL SECTOR 2, DE SAN LUIS, DISTRITO DE AMARILIS, PROVINCIA Y REGIÓN HUÁNUCO, QUE AL FINAL SUSCRIBE;

HACE CONSTAR

Que, la alumna Esther Jhanet CHÁVEZ RAMÍREZ, identificada con el DNI N°72542199 estudiante de la Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de Educación y Humanidades, ha realizado la aplicación de su proyecto de investigación titulado: **EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022**, del 30/08/2022 al 08/11/2022

Se expide la presente constancia a solicitud de la alumna, para fines que estime conveniente.

Amarilis, 17 de noviembre del 2022

MINISTERIO DE EDUCACION
GOBIERNO REGIONAL DE HUÁNUCO
DIRECCIÓN DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOCAL - HCO
E. GUARDIÁN RAMÍREZ
Sector 2 - Amarilis
Dr. Flornoy Z. Clemente Ostos
DIRECTOR

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32925 “RENÉ E. GUARDIÁN RAMÍREZ” – SECTOR 2 – SAN LUIS – AMARILIS

“Educar para vivir mejor”

ANEXO 3

LISTA DE COTEJO

(PRE TEST)

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO: SECCIÓN:

FECHA:

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Se preocupa por su compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal.		
02	Presta atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero esta triste.		
03	Busca entender las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero.		
04	Tiene en cuenta los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con sus compañeros.		
05	Se pone en el lugar de su compañero cuando ha sido agredido por otro compañero.		
06	Resuelve discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros.		
07	Felicita a sus compañeros cuando estos han logrado un objetivo.		
08	Mantiene una actitud adecuada con sus compañeros frente a un problema que se presenta en el aula.		
09	Se desenvuelve interactuando con sus compañeros en el desarrollo de las actividades.		
10	Consulta a sus compañeros para tomar decisiones en grupo.		
11	Es líder dentro de un grupo en el desarrollo de las actividades del aula.		
12	Promueve el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula.		
13	Respeto las opiniones de sus compañeros en las actividades del aula.		
14	Se hace responsable siendo parte de un grupo en las actividades del aula.		
15	Se adapta con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula.		
16	Demuestra tolerancia con su compañero durante las actividades del aula.		
17	Se integra con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula.		
18	Supera diferentes obstáculos que se presenten durante las actividades en el aula.		
19	Está de acuerdo con el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo.		
20	Se adapta sin dificultad frente a las actitudes positivas que demuestran sus compañeros.		

**LISTA DE COTEJO
(POST TEST)**

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

GRADO:..... SECCIÓN:.....

FECHA:.....

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Se preocupa por su compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal.		
02	Presta atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero esta triste.		
03	Busca entender las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero.		
04	Tiene en cuenta los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con sus compañeros.		
05	Se pone en el lugar de su compañero cuando ha sido agredido por otro compañero.		
06	Resuelve discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros.		
07	Felicita a sus compañeros cuando estos han logrado un objetivo.		
08	Mantiene una actitud adecuada con sus compañeros frente a un problema que se presenta en el aula.		
09	Se desenvuelve interactuando con sus compañeros en el desarrollo de las actividades.		
10	Consulta a sus compañeros para tomar decisiones en grupo.		
11	Es líder dentro de un grupo en el desarrollo de las actividades del aula.		
12	Promueve el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula.		
13	Respeto las opiniones de sus compañeros en las actividades del aula.		
14	Se hace responsable siendo parte de un grupo en las actividades del aula.		
15	Se adapta con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula.		
16	Demuestra tolerancia con su compañero durante las actividades del aula.		
17	Se integra con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula.		
18	Supera diferentes obstáculos que se presenten durante las actividades en el aula.		
19	Está de acuerdo con el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo.		
20	Se adapta sin dificultad frente a las actitudes positivas que demuestran sus compañeros.		



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Grandes Anapan, Manuel Eliab
 Cargo o Institución donde labora : Asesor
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre-test y Pos-test
 Teléfono : 962782212
 Lugar y fecha : Huánuco 18 de abril del 2022
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

Adecuado

IV. RECOMENDACIONES

Ninguna

Huánuco, 18 de abril del 2022

Firma del experto
DNI 22486555



**FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE
APRENDIZAJE**

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Grandes Anapan, Manuel Eliab
 Cargo o Institución donde labora : Asesor
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre-test y Pos-test
 Teléfono : 962782212
 Lugar y fecha : Huánuco 18 de abril del 2022.
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador de investigación	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

Si tiene secuencia las sesiones con relación a los indicadores del proyecto.

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

Ninguno

V. RECOMENDACIONES

Adecuado

Huánuco, 18 de abril del 2022

Firma del experto
DNI 22486555



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS - HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Dra. Pajuelo Garay, Paola
 Elizabeth Cargo o Institución donde labora : Docente metodológico
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre-test y Pos-test
 Teléfono : 962976464
 Lugar y fecha : Huánuco 16 de mayo del 2022
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

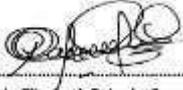
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico-científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 16 de mayo del 2022



.....
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
.....

Firma del experto
DNI 22521771

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres	: Dra. Pajuelo Garay, Paola Elizabeth
Cargo o Institución donde labora	: Docente metodológico
Nombre del Instrumento de Evaluación	: Pre-test y Pos-test
Teléfono	: 962976464
Lugar y fecha	: Huánuco 16 de mayo del 2022.
Autor del Instrumento	: Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	X	
	Competencia		
	Capacidad		
	Desempeño		
	Indicador de investigación	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES



 Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay

Huánuco, 16 de mayo del 2022

Firma del experto
DNI

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Sabino Mora, Gregoriana
 Cargo o Institución donde labora : Prof. Aula
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre-test y Pos-test
 Teléfono : 918454188
 Lugar y fecha : Huánuco 02 de abril del 2022
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

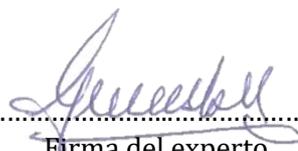
Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

Adecuado

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 02 de abril del 2022



 Firma del experto

DNI: 22416079

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Sabino Mora, Gregoriana
 Cargo o Institución donde labora : Prof. Aula
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre-test y Pos-test
 Teléfono : 918454188
 Lugar y fecha : Huánuco 02 de abril del 2022.
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	X	
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador de investigación	X	

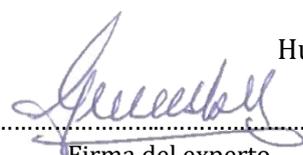
III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

Adecuado

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 02 de abril del 2022



 Firma del experto

DNI 22416079

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Borja Huamán, David Jesús
 Cargo o Institución donde labora : Sub director de la I.E.
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre-test y Pos-test
 Teléfono : 962075834
 Lugar y fecha : Huánuco 25 de abril del 2022
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

Adecuado

IV. RECOMENDACIONES

Ninguna

Huánuco, 25 de abril del 2022



 Firma del experto
 DNI 22518555

**FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE
APRENDIZAJE**

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Borja Huamán, David Jesús
 Cargo o Institución donde labora : Sub director de la I.E.
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre-test y Pos-test
 Teléfono : 962075834
 Lugar y fecha : Huánuco 25 de abril de 2022.
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración		
		SI	NO	
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X		
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X		
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X		
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X		
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	X		
	Competencia			
	Capacidad		X	
	Desempeño		X	
	Indicador de investigación	X		

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

Adecuado

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUA

V. RECOMENDACIONES

Ninguna

Huánuco, 25 de abril del 2022



 Firma del experto
 DNI 22518555

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Polino Chavéz, Heriberto Alfredo
 Cargo o Institución donde labora : Profesor P.P.P.
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre-test y Pos-test
 Teléfono : 962640151
 Lugar y fecha : Huánuco 30 de abril del 2022
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

Ninguna

IV. RECOMENDACIONES

Poner el encabezado en sus instrumentos.

Huánuco, 30 de abril del 2022



 Firma del experto
 DNI 80021381

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Polino Chavéz, Heriberto Alfredo
 Cargo o Institución donde labora : Profesor P.P.P.
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo
 Teléfono : 962640151
 Lugar y fecha : Huánuco 30 de abril del 2022.
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	X	
	Competencia		
	Capacidad		
	Desempeño		
	Indicador de investigación		

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

Adecuado

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Ninguna

Huánuco, 30 de abril del 2022



 Firma del experto
 DNI: 80021381



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Valerio Gonzales, Karin Miluzca
 Cargo o Institución donde labora : Profesora del área de Personal Social
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre-test y Pos-test
 Teléfono : 969696779
 Lugar y fecha : Huánuco 18 de abril del 2022
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

Adecuado

IV. RECOMENDACIONES

Seguir la secuencia de las actividades, según lo que planifica en su investigación.

Huánuco, 18 de abril del 2022

Firma del experto

DNI 40147585



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Valerio Gonzales, Karin Miluzka
 Cargo o Institución donde labora : Profesora del área de Personal
 SocialNombre del Instrumento de Evaluación : Pre-test y Pos-test
 Teléfono : 969696779
 Lugar y fecha : Huánuco 18 de abril de 2022.
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador de investigación	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

Adecuado

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

Ninguna

V. RECOMENDACIONES

Realizar el uso de sus materiales y seguir la secuencia de sus estrategias en susesión.

Huánuco, 18 de abril del 2022

.....

 Firma del experto
 DNI 40147585



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Claudio Caqui, Luzmila B.
Cargo o Institución donde labora : Prof. Nivel primaria
Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre-test y Pos-test
Teléfono : 945055657
Lugar y fecha : Huánuco 02 de mayo del 2022
Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

II. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

Adecuado

III. RECOMENDACIONES

Ninguna

Huánuco, 02 de mayo de 2022

Firma del experto
DNI 22516799

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: “EL JUEGO ESTRUCTURADO PARA MEJORAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RENÉ EUSEBIA GUARDIÁN RAMÍREZ, AMARILIS – HUÁNUCO 2022”.

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Claudio Caqui, Luzmila B.
 Cargo o Institución donde labora : Prof. Nivel primaria
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo
 Teléfono : 945055657
 Lugar y fecha : Huánuco 02 de mayo del 2022.
 Autor del Instrumento : Chávez Ramírez, Esther Jhanet

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación-Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador de investigación	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

Adecuado

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Ninguna

Huánuco, 02 de mayo del 2022



 Firma del experto
 DNI 22516799

ANEXO 4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa** : N°32925 René E. Guardián Ramírez
- 1.2. **Tema** : Me preocupo por mi compañero
- 1.3. **Área** : Personal Social
- 1.4. **Docente** : Esther Jhanet Chávez Ramírez
- 1.5. **Fecha** : 06/09/22
- 1.6. **Grado** : 2° Sección: B
- 1.7. **Tiempo** : 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Utiliza estrategias para manejar sus conflictos en el aula con ayuda de un adulto; de esta manera, propicia el buen trato entre compañeros	Se preocupa por su compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando la siguiente imagen.</p>  <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué harías si observas una situación similar? ¿Cómo actuarías?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen - Plumones 	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad:</p> <p>Hoy aprenderemos de cómo actuar con nuestro compañero que está pasando dificultades cuando han sido tratado mal, a través del juego de “La telaraña”.</p>		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: La Telaraña. - Se les dice que utilizaremos el siguiente material: un ovillo. - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes tendrán que colocarse al centro del salón formando entre todos un círculo. • El estudiante que iniciará el juego sostendrá el extremo del ovillo y sin soltarlo lanzará el ovillo a cualquiera de sus compañeros. • El estudiante que reciba el ovillo lo sujetara con una mano de la misma manera y procederá a lanzarlo a otro compañero que él crea conveniente. • Formarán una telaraña con la cuerda entre todos, y trabajando en equipo deben lograr desenredarse. • La docente determinará el final del juego cuando terminen de desenredarse. <p>Realizamos preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Quiénes tuvieron dificultad al momento de desenredarse?</p> <p>¿Cómo ayudaron a sus compañeros para lograr desenredarse en el juego de la telaraña?</p> <p>¿De qué manera puedo preocuparme por mis compañeros cuando está en una dificultad?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde observaron a un compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal, y les preguntamos si se preocuparon o no por su compañero. 	- Un ovillo	30



	<p>– Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a un compañero(a) y comunicar a la docente, cuando este a sido tratado mal o agredido, ya sea físicamente o verbalmente en el aula o fuera del aula, de esta manera estaremos protegiendo su bienestar física y psicológica.  <ul style="list-style-type: none"> • Durante el tiempo de juego cuando observamos que a un compañero no le dejan jugar en equipo, o le excluyen de participar en el juego, debemos preocuparnos por incluirlo. 		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?</p>		5

LISTA DE COTEJO

N°	ACTIVIDAD N° 1	INDICADOR	
		Se preocupa por su compañero que está pasando dificultades cuando ha sido tratado mal.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU		x
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE		x
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL		x
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH		x
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA		x
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY		x



- ❖ Los estudiantes escuchan la motivación de la sesión de aprendizaje.



- ❖ Los estudiantes están recibiendo indicaciones para el desarrollo del juego de "La telaraña".



- ❖ Los estudiantes en un círculo forman una telaraña sujetando con las manos el ovillo.



- ❖ La estudiante Elena, busca la manera de desenredarse con ayuda de sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2	Tema	: Escucho a mis compañeros
1.3	Área	: Personal Social
1.4	Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5	Fecha	: 08/09/22
1.6	Grado	: 2° Sección: B
1.7	Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias tratando con amabilidad y respeto. Cumple con sus deberes en el aula para el beneficio de todos y de acuerdo a su edad.	Presta atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero esta triste.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando la siguiente imagen.</p>  <p>Se realiza las siguientes interrogantes: ¿De qué trata la imagen mostrada? ¿Cómo vemos a los niños en la imagen?</p> <p>Se les dice el propósito de la actividad: Hoy aprenderemos de cómo prestar atención a nuestro compañero, buscando</p>	- Laptop - Imágenes	10



	escuchar sus necesidades cuando esta triste a través del juego “La regadera”.		
DESARROLLO	<p>– Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: La regadera.</p> <p>– Se les dice que utilizaremos el siguiente material: Una imagen de una regadera</p> <p>– Para iniciar el juego se da las siguientes reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se indica a los estudiantes que se coloquen al centro del salón y que formen entre todos, un círculo. • La docente designará a cualquiera de los estudiantes para que le entregué la regadera y con ella el estudiante deberá ir pasando entre sus compañeros • El estudiante que iniciará el juego sostendrá la regadera, comenzará con el estudiante que tiene al lado y empezará a hacer el gesto de echar agua de la regadera como si fuese una planta. • Al compañero que le toca hacer de planta deberá contarnos una situación donde se sintió triste. <p>Realizamos preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Prestaron atención a sus compañeros al momento que contaban una situación de tristeza? ¿Qué situaciones contaron nuestros compañeros durante el juego?</p> <p>– Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes.</p> <p>– Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde prestaron atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero estaba triste.</p> <p>– Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes.</p>	- Una imagen de regadera	30

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando observamos a algún compañero que esta desanimado sin ganas de jugar, debemos prestar atención, animarle y preguntarle porque se encuentra así.  <ul style="list-style-type: none"> • Cuando vemos que un compañero que está triste por haber sacado una mala calificación, debemos escucharle y animarle para que con nuestra ayuda pueda sentirse mejor. 		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?</p>		5

LISTA DE COTEJO

N°	ACTIVIDAD N° 2 Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
		Presta atención buscando escuchar sus necesidades cuando un compañero esta triste.	
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU		x
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE		x
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE		x
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL	x	
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE		x
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE		x
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA		x
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY		x



- ❖ Los estudiantes reciben las indicaciones y reglas antes de iniciar el juego “La regadera”.



- ❖ La estudiante Yhandy, inicia el juego sosteniendo la regadera, para que su compañero que está a su costado Liam cuente una situación en la que se sintió triste.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2	Tema	: Entiendo a mi compañero
1.3	Área	: Personal Social
1.4	Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5	Fecha	: 09/09/22
1.6	Grado	: 2° Sección: B
1.7	Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias tratando con amabilidad y respeto. Cumple con sus deberes en el aula para el beneficio de todos y de acuerdo a su edad.	Busca entender las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando la siguiente imagen.</p>  <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo vemos a los niños en la imagen?</p> <p>Se les dice el propósito de la actividad: Hoy aprenderemos de como entender las emociones de enojo y miedo que demuestra</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen - Plumones 	10



	nuestro compañero, a través del juego “La ruleta de hablar”.		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: La ruleta de hablar. - Se les dice que en este juego utilizaremos el siguiente material: una ruleta. - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • Se indica a los estudiantes que la ruleta generará un nombre de uno de los estudiantes. • El estudiante que salió en la ruleta de hablar deberá a contarnos situaciones que le provocaron enojo y miedo en su vida diaria. • Por un lado, se conseguirá que el estudiante tenga tiempo de hablar, y por el otro que cada estudiante aprenda a percibir las emociones de enojo y miedo que demuestra el otro compañero cuando sea su turno. <p>Realizamos preguntas acerca del juego: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron cuándo su compañero contaba una situación que le generó enojo y miedo? ¿Pudieron entender las emociones de enojo y miedo que expresaba su compañero al momento de su turno?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde observaron las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero, y si lograron entenderlo o no a su compañero. - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	- Una ruleta	30



	<ul style="list-style-type: none"> Al momento que vemos a compañero que se encuentra molesto porque no le prestaron algún juguete, en esta situación debemos buscar entenderlo y explicarle que sea paciente para cuando le toque su turno.  <ul style="list-style-type: none"> En alguna situación cuando un compañero nos cuenta que tiene miedo de salir a exponer al frente, en esta situación debemos buscar entenderlo y ponernos en su lugar y decirle que este calmado y que él puede hacerlo. 		
CIERRE	Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?		5

LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDAD N° 3	INDICADOR	
		Busca entender las emociones de enojo y miedo que demuestra su compañero.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU	x	
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL		x
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA		x
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR		x
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA		x
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ El estudiante Stiven inicia con el juego “La ruleta del hablar”, donde deberá girar y ver que compañero sale su nombre en la ruleta.



- ❖ El estudiante Liam nos cuenta una situación donde ha sentido enojo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2	Tema	: Me relaciono con mi compañero
1.3	Área	: Personal Social
1.4	Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5	Fecha	: 13/09/22
1.6	Grado	: 2° Sección: B
1.7	Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Utiliza estrategias para manejar sus conflictos en el aula con ayuda de un adulto; de esta manera, propicia el buen trato entre compañeros	Tiene en cuenta los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con sus compañeros.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase mostrando un video de los estados de ánimo.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Q25ZlPq_PIE</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Les gustó el video? ¿De qué trató el video? ¿Cómo pondrías en práctica lo observado en el video?</p>	- Video - Laptop	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad:</p> <p>Hoy aprenderemos de cómo relacionarnos con nuestros compañeros teniendo en cuenta sus estados de ánimo de alegría o ira, través del juego “Carrito y conductor”.</p>		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> – Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Carrito y Conductor. – Se les dice que en este juego utilizaremos el siguiente material: Una bufanda – Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • Se indica a los estudiantes que se coloquen en parejas, en cada pareja un estudiante hará de carrito y el otro de conductor. • El estudiante que hará de carrito deberá colocarse la bufanda cubriéndose los ojos para que únicamente sea guiado por el conductor. • Las parejas comenzaran a manejar sus carritos sin chocar en un tiempo determinado. • Al finalizar veremos que pareja logro permanecer durante el tiempo determinado sin chocarse. • Se invertirán los roles de las parejas para que los dos estudiantes puedan participar tanto de carrito, como de conductor. <p>Realizamos preguntas acerca del juego: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo sintieron cuando les tocó ser el carrito en el juego? ¿Se dieron cuenta si su compañero mostraba alegría o ira cuando se comunicaban con su compañero durante el juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> – Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. – Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde observan los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con sus compañeros, y les preguntamos si tuvieron en cuenta estos estados de ánimo de su compañero. 	- Bufandas	30



	<p>– Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durante el tiempo de juego, si vemos a un compañero que está reaccionando con ira hacia otro compañero, en esta situación debemos conversar con ellos a fin de que todos se lleven bien, y haya una buena convivencia diaria en el aula. <div data-bbox="517 443 1050 898" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;">  </div>		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?</p>		5

LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDAD N° 4	INDICADOR	
		Tiene en cuenta los estados de ánimo de alegría o ira, al relacionarse con sus compañeros.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN		x
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI		x
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU	x	
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE		x
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL	x	
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE		x
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL		x
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID		x
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes en parejas desarrollan el juego “Carrito y conductor”.



- ❖ Los estudiantes en parejas se movilizan por el salón siendo guiado por el otro estudiante que hace de conductor.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2	Tema	: Me pongo en lugar de mi compañero
1.3	Área	: Personal Social
1.4	Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5	Fecha	: 15/09/22
1.6	Grado	: 2° Sección: B
1.7	Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Utiliza estrategias para manejar sus conflictos en el aula con ayuda de un adulto; de esta manera, propicia el buen trato entre compañeros.	Se pone en el lugar de su compañero cuando ha sido agredido por otro compañero	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando una imagen.</p>  <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué observas en la imagen? ¿Qué harías si observas una situación similar? ¿Cómo actuarías?</p>	- Laptop	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad:</p> <p>Hoy aprenderemos a ponernos en lugar de nuestro compañero cuando ha sido agredido por otro compañero, a través del juego “El debate”.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: El debate. – Se les dice que en este juego utilizaremos los siguientes materiales: papel y lápiz. – Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: – Se pide a los niños y niñas que presenten una hoja y un lápiz y que presten atención a las indicaciones de la docente. – La docente propondrá un tema de debate, puede ser de un conflicto real o ficticio, por ejemplo: Pelear por un juguete – Los niños y niñas debaten el problema y escriben en sus hojas lo que piensan del tema propuesto. – Luego cada estudiante expone a manera de resumen lo que escribió en su hoja. <p>Realizamos preguntas acerca del juego: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste al escuchar lo que mencionaba tu compañero? ¿Cómo te sientes cuando sabes que uno de tus compañeros ha sido agredido?</p> <ul style="list-style-type: none"> – Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. – Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde observaron cuando su compañero ha sido agredido por otro compañero, y les preguntamos si se pusieron o no en el lugar de su compañero. – Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel - Lápiz 	<p>30</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando vemos a un compañero que ha sido agredido, debemos escuchar y ponernos en lugar del compañero que ha sido agredido para que juntos vayan a comunicar a la docente o algún adulto mayor. 		
CIERRE	Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?		5

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
	ACTIVIDAD N° 5	Se pone en el lugar de su compañero cuando ha sido agredido por otro compañero.	
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU		x
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE		x
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE		x
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL	x	
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE		x
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL		x
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH		x
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes escriben en sus hojas lo que piensan de tema propuesto del juego “El debate”.



- ❖ Los estudiantes están debatiendo en grupo, la estudiante Alison expone lo que escribió en su hoja.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 **Institución Educativa** : N°32925 René E. Guardián Ramírez
 1.2 **Tema** : Llego a un acuerdo con mis compañeros
 1.3 **Área** : Personal Social
 1.4 **Docente** : Esther Jhanet Chávez Ramírez
 1.5 **Fecha** : 16/09/22
 1.6 **Grado** : 2° Sección: B
 1.7 **Tiempo** : 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Utiliza estrategias para manejar sus conflictos en el aula con ayuda de un adulto; de esta manera, propicia el buen trato entre compañeros.	Resuelve discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando la siguiente imagen.</p>  <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo lo pondrías en práctica con tus compañeros?</p>	- Imagen	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad: Hoy aprenderemos de cómo resolver discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros, a través del juego “Búsqueda del tesoro”.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Búsqueda del tesoro. - Se les dice que en este juego se utilizará los siguientes materiales: Papelitos y un tesoro escondido. - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: - Previamente la docente escondió los papelitos que contienen las pistas y el tesoro escondido. - La docente deberá formar 5 grupos con todos los estudiantes del aula, y les explicará que primero buscarán los papelitos que contienen las pistas y por último encontrar el tesoro escondido, ayudándose entre todos los que conforman el grupo. - La docente deberá ver si es posible jugar en el aula o en el patio si se requiere más espacio. - El juego acaba cuando el primer grupo haya logrado encontrar “el tesoro escondido”. <p>Realizamos preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Pudieron escucharse entre todos del grupo para ponerse de acuerdo durante el juego? ¿Les fue fácil seguir buscando el tesoro resolviendo las discusiones entre compañeros?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde resolvieron discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	<p>- Papelitos - Tesoro escondido</p>	<p>30</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Al encontrarse en un grupo realizando alguna actividad y vemos que dos compañeros comienzan a discutir por qué no llegan a un acuerdo, en esta situación debemos ayudar a resolver esa discusión tratando de llevarse bien todo el grupo. 		
CIERRE	Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?		5

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
	ACTIVIDAD N° 6	Resuelve discusiones llegando a un acuerdo con sus compañeros.	
1	AQUINO POMA REYNA LUANA		x
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU		x
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL		x
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA		x
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA		x
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA		x
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY		x



- ❖ Los estudiantes están buscando los papelitos que contienen las pistas del juego “El tesoro escondido”.



- ❖ Los estudiantes Ángel y Aarón leen con ayuda de su grupo la pista que encontraron.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 **Institución Educativa** : N°32925 René E. Guardián Ramírez
- 1.2 **Tema** : Felicito a mis compañeros por sus logros
- 1.3 **Área** : Personal Social
- 1.4 **Docente** : Esther Jhanet Chávez Ramírez
- 1.5 **Fecha** : 27/09/22
- 1.6 **Grado** : 2° Sección: B
- 1.7 **Tiempo** : 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros, y los cumple.	Felicita a sus compañeros cuando estos han logrado un objetivo.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando una imagen.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se les realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo podemos poner en práctica lo que nos muestra la imagen?</p> <p>Se les dice el propósito de la actividad:</p> <p>Hoy aprenderemos a felicitar a sus compañeros cuando estos han logrado un objetivo al acertar en el juego de "Memoria".</p>	- Imágenes	10



<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Memoria. - Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: tarjetas con imágenes - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • La docente presentará el juego de memoria en la pizarra, e indicará que se formen 4 grupos entre todos los estudiantes. • Cada estudiante por grupo tendrá un turno para poder voltear dos tarjetas iguales. • Cuando algún estudiante logra revelar dos tarjetas iguales, sus demás compañeros de grupo deberán celebrarle el acierto que logró. • De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno para participar en el juego en un tiempo determinado por la docente. <p>Realizamos preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sientes cuando un(a) compañero(a) lograba voltear dos tarjetas iguales? ¿Cómo se sintieron cuándo sus compañeros de grupo les celebraban al acertar durante el juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde felicitaron a sus compañeros cuando estos han logrado un objetivo. - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	<p>- Tarjetas con imágenes</p>	<p>30</p>
--------------------------	---	--------------------------------	-----------



	<ul style="list-style-type: none"> • Durante la entrega de notas, si nuestro compañero saca una buena calificación, debemos alegrarnos y felicitarle por haber logrado su objetivo de aprobar el curso.  <ul style="list-style-type: none"> • Cuando nuestros compañeros han logrado ganar un partido de fútbol, debemos felicitarles por su victoria. 		
<p>CIERRE</p>	<p>Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?</p>		<p>5</p>

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		Felicita a sus compañeros cuando estos han logrado un objetivo.	
		SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU	x	
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE		x
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL	x	
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE		x
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA	x	
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes adivinan donde se encuentran las imágenes que se repiten del juego de “La memoria.”



- ❖ Las estudiantes Yasmin y Thiago celebran porque lograron acertar la imagen que se repite.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2 Tema	: Mantengo una actitud adecuada
1.3 Área	: Personal Social
1.4 Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez 2°
1.5 Fecha	: 29/09/22
1.6 Grado	: 2° Sección: B
1.7 Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Maneja conflictos de manera constructiva delibera sobre asuntos públicos.	Utiliza estrategias para manejar sus conflictos en el aula con ayuda de un adulto; de esta manera, propicia el buen trato entre compañeros.	Mantiene una actitud adecuada con sus compañeros frente a un problema que se presenta en el aula.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando un video.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=m_7m9UMa0_A</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Les gustó el video? ¿De qué trató el video? ¿Cómo puedes poner en práctica lo observado en el video?</p> <p>Se les dice el propósito de la actividad: Hoy aprenderemos de cómo mantener una buena actitud adecuada con nuestro compañeros frente a un problema que se presenta en el aula, a través del juego "Orden en las sillas".</p>	- Laptop	10
DESARROLLO	- Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Orden en las sillas.	- Sillas	



	<ul style="list-style-type: none"> - Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: Sillas - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • La docente indica a los estudiantes que cada uno deberá agarrar una silla y colocarse al costado de otro compañero con su silla. • Cada estudiante deberá ubicarse encima de su silla para comenzar el juego y estar atento a la indicación de la docente. • La docente dará inicio al juego diciendo alguna frase que comience por “orden en las sillas por...” seguidamente por la estatura, fecha de nacimiento, etc. • El objetivo del juego es que cada estudiante logre identificar el lugar donde pertenece, y termina el juego cuando todos los estudiantes logren encontrar su ubicación fácilmente de acuerdo a lo que mencione la docente. • La docente determinará el tiempo que durará el juego. <p>Realizamos preguntas acerca del juego: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron al ver que un compañero no tenía una actitud adecuada durante el juego? ¿Les fue fácil mantener una actitud adecuada frente a un problema que se presentó durante el juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde observaron a sus compañeros frente a un problema que se presentó en el aula, y les preguntamos si mantuvieron o no una actitud adecuada, frente a esa situación. - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 		30
--	--	--	----



	<ul style="list-style-type: none">• Cuando en un juego por equipos vemos que nuestro compañero(a) no puede solucionar algún problema, debemos tener una actitud adecuada con él o ella, no molestarnos sino enseñarle y ayudarlo a cómo jugar. 		
CIERRE	Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?		5

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
	ACTIVIDAD N° 8	Mantiene una actitud adecuada con sus compañeros frente a un problema que se presenta en el aula.	
		SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL		x
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU	x	
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.		x
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL		x
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA		x
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA	x	
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ		x
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes están ordenándose por fecha de nacimiento en el juego “Orden de las sillas”.



- ❖ Los estudiantes lograron ubicarse sobre las sillas en el lugar donde pertenecen en el juego “Orden de las sillas”.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2 Tema	: Interactúo con mis compañeros
1.3 Área	: Personal Social
1.4 Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5 Fecha	: 30/09/22
1.6 Grado	: 2° Sección: B
1.7 Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias tratando con amabilidad y respeto. Cumple con sus deberes en el aula para el beneficio de todos y de acuerdo a su edad.	Se desenvuelve interactuando con sus compañeros en el desarrollo de las actividades.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando la siguiente imagen.</p>  <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿De qué trata la imagen? ¿Qué están haciendo los niños en la imagen?</p>	- Imagen	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad:</p> <p>Hoy aprenderemos de cómo desenvolvernos interactuando con nuestros compañeros, a través del juego “Globos en el aire”.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Globos en el aire. – Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: Globos – Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • La docente indicará que todos los estudiantes se coloquen al centro del salón y que se dispersen por todos lados. • La docente indicará que se inflará dos globos y que los estudiantes deberán mantenerlos en el aire, dándole solo un toque por niño(a). • La docente inicia el juego lanzando los dos globos, si ve que los estudiantes pueden mantenerlos en el aire podrá colocar más globos para el juego de acuerdo a la dificultad que se les presente a los estudiantes. • El juego terminará cuando un globo haya tocado el suelo. <p>Realizamos preguntas acerca del juego: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron al interactuar con sus compañeros durante el juego? ¿Les fue fácil desenvolverse con sus compañeros, interactuando en el desarrollo del juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> – Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. – Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde se desarrollaron interactuando con sus compañeros en el desarrollo de las actividades. – Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	<p>- Globos</p>	<p>30</p>



	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando se trabaja en grupo todos los niños y niñas deben desenvolverse e interactuar con todos sus compañeros para que así conjuntamente logren su objetivo. 		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?</p>		5



LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		Se desenvuelve interactuando con sus compañeros en el desarrollo de las actividades.	
		SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU	x	
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL		x
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE		x
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE		x
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA	x	
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes inician con el juego estructurado “Globos en el aire”.



- ❖ Los estudiantes mantienen los globos en el aire dándole solo un toque.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2	Tema	: Tomo decisiones con mis compañeros
1.3	Área	: Personal Social
1.4	Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5	Fecha	: 04/10/22
1.6	Grado	: 2° Sección: B
1.7	Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias tratando con amabilidad y respeto. Cumple con sus deberes en el aula para el beneficio de todos y de acuerdo a su edad.	Consulta a sus compañeros para tomar decisiones en grupo.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando las siguientes imágenes.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo vemos a los niños en la imagen?</p>	- Imagen	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad:</p> <p>Hoy aprenderemos a consultar con nuestros compañeros para tomar decisiones en grupo, a través del juego de la “Charada”.</p>		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> – Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Charada. – Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: imágenes – Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • La docente escogerá a algún estudiante que realizará las mímicas de alguna cosa u objeto mostrado en una imagen de las cuales los demás estudiantes no sabrán y deberán adivinar a través de la representación del estudiante seleccionado. • Cuando algún estudiante se acerca a la posible respuesta de la charada, este podrá consultar con el estudiante que hace las mímicas, donde este solo podrá responder con un Sí o No, ya sea si adivina o no la representación que se hace. • Todos los demás estudiantes podrán participar en adivinar lo que expresa el estudiante que hace las mímicas. • Se puede variar entre otros estudiantes para que también sean quienes hagan las mímicas. <p>Realizamos preguntas acerca del juego: ¿Les gustó el juego? ¿Se sintieron a gusto consultando a sus compañeros? ¿Cómo te sientes cuando en un grupo todos consultan para tomar una decisión?</p> <ul style="list-style-type: none"> – Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. – Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde consultaron a sus compañeros para tomar decisiones en grupo. – Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	- Imágenes	30



	<ul style="list-style-type: none"> Al desarrollar una actividad en grupo debemos consultar a nuestros compañeros de grupo para saber cómo piensan al desarrollar una actividad para así tener en cuenta a todos los integrantes al momento de tomar una decisión en grupo. 		
CIERRE	Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?		5

LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDAD N° 10	INDICADOR	
		Consulta a sus compañeros para tomar decisiones en grupo.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI		x
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU		x
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL		x
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA		x
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL		x
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY		x



- ❖ El estudiante Stiven inicia con el juego de la “Charada”, en donde se le presenta una imagen para que realice las mímicas.



- ❖ Los estudiantes realizan mímicas para que sus demás compañeros adivinen lo que trata de expresar su compañero que está al frente.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

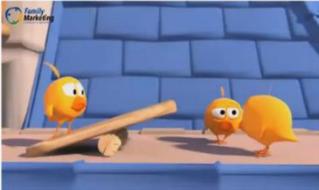
I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2	Tema	: Soy líder de mi grupo
1.3	Área	: Personal Social
1.4	Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5	Fecha	: 05/10/22
1.6	Grado	: 2° Sección: B
1.7	Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias tratando con amabilidad y respeto. Cumple con sus deberes en el aula para el beneficio de todos y de acuerdo a su edad.	Es líder dentro de un grupo en el desarrollo de las actividades del aula.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando un video.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=vv9tOx3dMEo</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Les gustó el video? ¿De qué trató? ¿Cómo pondrías en práctica lo observado en el video?</p>	- Laptop	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad:</p> <p>Hoy aprenderemos de cómo proponer estrategias de integración para una buena organización en grupo, a través del juego "Buscar al líder".</p>		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Buscar al líder. - Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: mascarillas - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • La docente indicará que los estudiantes formen grupos de 5 y 6. Cada grupo escogerá un nombre para su grupo, lo que se les ocurra, por ejemplo: los pumas, los leones, los invencibles. • En cada equipo se nombra un líder, éste debe aprenderse los nombres de cada integrante de su equipo. • Tapados los ojos con una mascarilla todos los grupos se distribuyen por el salón. Los líderes se ubican en diferentes lugares del espacio de juego. • A la indicación de la docente cada líder deberá llamar por sus nombres a cada integrante de su equipo, para que vayan a donde está el líder. • Los otros avanzarán a tientas y el líder deberá guiarlos, cuidando que no se choquen o se vayan a otro lado. Ganará el equipo que primero logre reunir a todos sus integrantes. <p>Realizamos preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Tuvieron una buena comunicación con su líder de equipo? ¿Se sintieron a gusto al ser los líderes de su equipo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde fueron líderes dentro de un grupo en el desarrollo de alguna actividad dentro del aula o no. 	- Mascarillas	30



	<p>– Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando somos parte de un grupo en el desarrollo de una actividad, debemos saber guiar y comunicarnos con nuestros compañeros, cuando desarrollamos alguna actividad. </div> <div style="text-align: center;">  </div>		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?</p>		5



LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDAD N° 11	INDICADOR	
		Es líder dentro de un grupo en el desarrollo de las actividades del aula.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU		x
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE		x
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL	x	
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE		x
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY		x



- ❖ Los estudiantes inician el juego llamado “Busca al líder”, donde con los ojos cubiertos son guiados por su compañero que es el líder de su grupo.



- ❖ Los estudiantes que hacen de líder de su grupo están llamando por sus nombres a sus compañeros, para que se puedan acercarse al líder.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2	Tema	: Trabajo en equipo con mis compañeros
1.3	Área	: Personal Social
1.4	Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5	Fecha	: 06/10/22
1.6	Grado	: 2° Sección: B
1.7	Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Comparte actividades con sus compañeros, respetando sus diferencias y tratándolos con amabilidad y respeto. Cumple con sus deberes en el aula, para beneficio de todos y de acuerdo a su edad.	Promueve el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando un video.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=AiM2sBK5J9k</p>  <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Les gustó el video? ¿De qué trató el video? ¿Cómo lo pondrías en práctica el video? Se les dice el propósito de la actividad:</p>	- Laptop - USB	10



	Hoy aprenderemos de cómo trabajar en equipo con sus compañeros, a través del juego “Vamos a crear un cuento”.		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Vamos a crear un cuento. - Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: papelote y plumones - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • Previamente la docente pegará un papelote en la pizarra junto con algunos plumones para que los estudiantes utilicen al participar. • La docente iniciará el juego “vamos a crear un cuento”, escribiendo una frase como iniciando un cuento, a lo que los estudiantes deberán continuar en turnos escribiendo en el papelote, continuando con otra frase que guarde coherencia con la anterior. • Cada estudiante deberá estar atento a lo que su compañero(a) anterior haya inventado como frase para agregar al cuento. • De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno para participar en el juego en un tiempo determinado por la docente. <p>Realizamos preguntas acerca del juego: ¿Les gustó el juego? ¿Se sintieron a gusto al ser parte de un trabajo en equipo con sus compañeros? ¿Se sintieron a gusto al crear un cuento entre todos, siendo cada frase de un estudiante parte del cuento?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde promovieron el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula. - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	- Papelote - plumones	30



	<ul style="list-style-type: none"> Al ser parte de un grupo en el desarrollo de una actividad, debemos promover el trabajo de todos los integrantes, para que cada uno haga su parte que le ha tocado hacer de manera responsable, respetando las diferentes ideas de sus compañeros y así todos puedan trabajar unidos. 		
CIERRE	Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?		5



LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDAD N° 12	INDICADOR	
		Promueve el trabajo en equipo con sus compañeros en las actividades del aula.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU	x	
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE		x
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL		x
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN		x
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ La estudiante Jazmín inicia el juego “Vamos a crear un cuento”, en donde está escribiendo una frase del cuento.



- ❖ Los demás estudiantes continúan en turnos escribiendo el cuento que están inventando.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 **Institución Educativa** : N°32925 René E. Guardián Ramírez
 1.2 **Tema** : Respeto las opiniones de mis compañeros
 1.3 **Área** : Personal Social
 1.4 **Docente** : Esther Jhanet Chávez Ramírez
 1.5 **Fecha** : 07/10/22
 1.6 **Grado** : 2° Sección: B
 1.7 **Tiempo** : 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democrática mente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Delibera sobre asuntos de intereses común enfatizando en los que se generan en la convivencia diaria en el aula, para promover y participar en las actividades colectivas orientadas al reconocimiento y respeto de sus derechos como niños y niñas, a partir de situaciones cotidianas	Respeta las opiniones de sus compañeros en las actividades del aula.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando una imagen.</p> <p style="text-align: center;">Respetar las opiniones de los demás</p>  <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo lo pondrías en práctica con tus compañeros?</p>	- Imagen	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad:</p> <p>Hoy aprenderemos de cómo respetar las opiniones de sus compañeros, a través del juego “A ver si acertamos”.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: A ver si acertamos. - Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: hoja bond de colores y lápiz. - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • La docente iniciará el juego “a ver si acertamos”, diciendo una pregunta para los estudiantes adivinen, por ejemplo: ¿Qué color es tu favorito? A lo que los estudiantes deberán escribir en la hoja sus respuestas a cada pregunta. • Cada estudiante deberá responder todas las preguntas, después de cada pregunta deberá mostrar a sus compañeros su respuesta para que puedan visualizar todos. • De esta manera todos los estudiantes tendrán respuestas diferentes o similares a sus demás compañeros(as), el juego durará un tiempo determinado por la docente. <p>Realizamos preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron al ver que alguno de sus compañeros respondió lo mismo que ustedes? ¿Supieron respetar las opiniones que daban sus compañeros aún si sus respuestas no coincidían con la de ustedes?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde respetaron las opiniones de sus compañeros en las actividades del aula. - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	<p>- Lápiz - Hoja bond de colores</p>	<p>30</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Cuando estamos en una situación en grupo, donde cada estudiante debe exponer una opinión, debemos respetar la opinión de nuestros compañeros sin excluir a nadie. 		
CIERRE	Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?		5



LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDAD N° 13	INDICADOR	
		Respetar las opiniones de sus compañeros en las actividades del aula.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU		x
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL	x	
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA		x
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes están escribiendo en sus hojas las respuestas de cada pregunta que se les dijo del juego “A ver si acertamos”.



- ❖ Los estudiantes muestran sus respuestas a sus compañeros para que vean si estas coinciden con sus respuestas o no.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2 Tema	: Soy responsable de mi grupo
1.3 Área	: Personal Social
1.4 Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5 Fecha	: 14/10/22
1.6 Grado	: 2° Sección: B
1.7 Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democrática mente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Delibera sobre asuntos de intereses común enfatizando en los que se generan en la convivencia diaria en el aula, para promover y participar en las actividades colectivas orientadas al reconocimiento y respeto de sus derechos como niños y niñas, a partir de situaciones cotidianas.	Se hace responsable siendo parte de un grupo en las actividades del aula.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando la siguiente imagen.</p>  <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo lo pondrías en práctica?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen - Plumones 	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad: Hoy aprenderemos de cómo ser parte de un grupo siendo responsable, a través del juego "Una carrera a ciegas".</p>		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Una carrera a ciegas. - Se les dice que en el juego se utilizará los siguientes materiales: bufandas - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • La docente indica a los estudiantes que formen grupos de 2 y que uno de ellos llevará una bufanda cubriendo los ojos. • Se hará carrera a ciegas con 3 grupos por ronda, la docente designara la meta que deberán llegar cada estudiante con los ojos cubiertos, siendo estos guiados por su compañero quien le dará indicaciones. • El equipo que logró llegar a la meta será el ganador. <p>Realizamos preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron al ser los responsables de que su compañero llegue a la meta? ¿Les fue difícil ser responsable de guiar a su compañero que está a ciegas?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde se hicieron responsables siendo parte de un grupo en las actividades del aula. - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	- Bufandas	30



	<ul style="list-style-type: none">• Cuando somos parte de un grupo debemos ser responsables y participativos cumpliendo con las actividades asignadas. 		
CIERRE	Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?		5

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
	ACTIVIDAD N° 14	Se hace responsable siendo parte de un grupo en las actividades del aula.	
1	AQUINO POMA REYNA LUANA		x
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU	x	
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL		x
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA	x	
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH		x
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA		x
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes están preparándose para iniciar el juego “Una carrera a ciegas”.



- ❖ Los estudiantes que están vendados sus ojos, son guiados por sus compañeros para que logren llegar a la meta.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2	Tema	: Cumplo con las reglas
1.3	Área	: Personal Social
1.4	Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5	Fecha	: 18/10/22
1.6	Grado	: 2° Sección: B
1.7	Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democrática mente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros, y los cumple.	Se adapta con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando una imagen.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo lo pondrías en práctica?</p> <p>Se les dice el propósito de la actividad: Hoy aprenderemos de cómo adaptarnos con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula, a través del juego “El sombrero que da la palabra”.</p>	- Imagen	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: El sombrero que da la palabra. - Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: sombrero 	- Un sombrero	30



	<p>– Para iniciar el juego se da las siguientes reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente indicará que cada estudiante que se ponga el sombrero deberá decir una oración con las palabras que la maestra le ira dando solo a él. • La docente iniciará el juego “el sombrero que da la palabra”, eligiendo según su criterio a cualquiera de los estudiantes. • De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno para participar en el juego en un tiempo determinado por la docente. <p>Realizamos preguntas acerca del juego: ¿Les gustó el juego? ¿Fue fácil adaptarse a las palabras que brindaba la docente durante el juego?, ¿Cómo?</p> <ul style="list-style-type: none"> – Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. – Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde se adaptaron con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula. – Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • Si somos parte de un juego o actividad en el aula, debemos siempre tener en cuenta las indicaciones y reglas que nos da la docente, para que así no pueda haber conflictos entre compañeros. </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div>		
CIERRE	Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?		5



LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDAD N° 15	INDICADOR	
		Se adapta con facilidad a las indicaciones y reglas en el aula.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU	x	
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL	x	
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes preparados para iniciar con el juego “El sombrero que da la palabra”



- ❖ Las estudiantes Ariana y Jazmín tienen el sombrero y deberán decir una oración con la palabra que se les diga.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 16

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2	Tema	: Soy tolerante con mis compañeros
1.3	Área	: Personal Social
1.4	Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5	Fecha	: 20/10/22
1.6	Grado	: 2° Sección: B
1.7	Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democrática mente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Delibera sobre asuntos de intereses común enfatizando en los que se generan en la convivencia diaria en el aula, para promover y participar en las actividades colectivas orientadas al reconocimiento y respeto de sus respetos como niños y niñas a partir de situaciones cotidianas	Demuestra tolerancia con sus compañeros durante las actividades del aula.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Iniciamos la clase presentando un video. https://www.youtube.com/watch?v=ZEL5UBLxAHM  Se realiza las siguientes preguntas: ¿Les gustó el video? ¿De qué trató el video? ¿Cómo lo pondrías en práctica el video?	- Laptop	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad:</p> <p>Hoy aprenderemos de cómo demostrar tolerancia y superar las dificultades que se presenta, a través del juego “Llevando la pelota”.</p>		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Llevando la pelota. <p>Se les dice que en el juego se utilizará los siguientes materiales: pelotas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes forman parejas en el centro del aula. • La docente les indica cual es el recorrido para llevar la pelota, señalando el punto de inicio y la meta. • La docente dará señal de inicio de la carrera, cada pareja deberá llevar la pelota sin usar las manos en todo el recorrido, pudiendo llevar así espalda con espalda, pecho con pecho o lo que se les ocurra, si se les cae la pelota la pareja deberá regresar al inicio del recorrido y comenzar nuevamente. • El juego terminará cuando la última pareja logre terminar el recorrido y se tendrá un ganador al primero en llegar a la meta. <p>Realizamos preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Fueron tolerantes con sus compañeros para lograr llevar la pelota? ¿Supieron demostrar tolerancia al momento que su compañero hizo caer la pelota?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde demostraron tolerancia con sus compañeros durante las actividades del aula. - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	- pelotas	30



	<ul style="list-style-type: none"> • Si somos parte de un grupo debemos ser tolerantes hacia nuestros compañeros, superando diferentes dificultades como cuando queremos jugar con un mismo juguete, entonces debemos tratar de llevarnos bien respetando los turnos para jugar. 		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?</p>		5



LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDAD N° 16	INDICADOR	
		Demuestra tolerancia con sus compañeros durante las actividades del aula.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL		x
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU		x
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL	x	
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA		x
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA		x
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes reciben las indicaciones para comenzar con el juego “Llevando la pelota”



- ❖ Los estudiantes llevan la pelota sin usar las manos en todo el recorrido para llegar a la meta y saber que pareja es el ganador.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 17

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 **Institución Educativa** : N°32925 René E. Guardián Ramírez
 1.2 **Tema** : Me integro a un grupo con mis compañeros
 1.3 **Área** : Personal Social
 1.4 **Docente** : Esther Jhanet Chávez Ramírez
 1.5 **Fecha** : 21/10/22
 1.6 **Grado** : 2° Sección: B
 1.7 **Tiempo** : 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias tratando con amabilidad y respeto. Cumple con sus deberes en el aula para el beneficio de todos y de acuerdo a su edad.	Se integra con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando un video.:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=vD5pWKwhNt8</p>  <p>Se realiza las siguientes preguntas ¿Les gustó el video? ¿De qué trató el video? ¿Cómo lo pondrías en práctica el video?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Video - Laptop - USB 	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad: Hoy aprenderemos de cómo integrarse con sus compañeros de grupo, a través del juego "Busca a tu grupo".</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Busca a tu grupo. - Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: imágenes - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • La docente pasará por cada estudiante con unas imágenes donde cada estudiante deberá agarrar solo uno. • La docente indicará a los estudiantes, que los estudiantes que muestren imágenes repetidas formaran un grupo, y que al momento que la docente haya terminado de repartir las imágenes todos los estudiantes buscarán entre todos a quienes tengan las mismas imágenes para formar su grupo. • De esta manera cada estudiante tendrá que ver con cuál de sus compañeros le toco hacer grupo, este juego terminará cuando los estudiantes logren identificarse en un grupo con mayor facilidad de acuerdo a las imágenes que les toque. <p>Realizamos preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Supieron integrarse a un grupo en el desarrollo del juego? ¿Cómo se sintieron al poder encontrar a su grupo e integrarse en el desarrollo del juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde se integraron con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	<p>- Imágenes</p>	<p>30</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Al realizar una actividad en el aula debemos integrarnos a un grupo participando colectivamente todos los integrantes del grupo, compartiendo las tareas de grupo. 		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?</p>		5



LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDAD N° 17	INDICADOR	
		Se integra con sus compañeros de grupo participando en las actividades del aula.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU	x	
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE		x
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL	x	
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE		x
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA	x	
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO		x
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes inician con el juego llamado “Busca a tu grupo”.



- ❖ Los estudiantes están buscando a sus compañeros que tienen las imágenes repetidas para que así puedan formar su grupo.



- ❖ Los estudiantes formando sus grupos con las imágenes que se repiten



- ❖ Los estudiantes felices porque lograron encontrar a su grupo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 18

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2	Tema	: Superando obstáculos
1.3	Área	: Personal Social
1.4	Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5	Fecha	: 25/10/22
1.6	Grado	: 2° Sección: B
1.7	Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democrática mente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Comparte actividades con sus compañeros, respetando sus diferencias y tratando con amabilidad y respeto. Cumple con sus deberes en el aula, para el beneficio de todos y de acuerdo a su edad.	Supera diferentes obstáculos que se presenten durante las actividades en el aula.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando un video.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ZDxJ6x4W3cw</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gustó el video? ¿De qué trató el video? ¿Cómo pondrías en práctica el video observado?</p> <p>Se les dice el propósito de la actividad: Hoy aprenderemos de cómo superar diferentes obstáculos que se les presenta durante las actividades en el aula, a través de un juego que se llama "Juego de las rimas".</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Video - Laptop 	10



<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Juego de las rimas. - Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: imágenes. - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • La docente previamente elaborará unas tarjetitas con palabras sencillas, estas las repartirá a cada estudiante para que lo trabaje a la hora del desarrollo del juego. • La docente iniciará el “juego de las rimas” diciendo a algún estudiante al azar que presente la tarjeta que le tocó y mencione palabras que rimen con la palabra que le toco en su tarjeta. • Cada estudiante deberá estar atento a su turno para poder mencionar y pegar en pizarra sus palabras que rimen con la palabra que le toco en su tarjeta. • De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno para participar en el juego en un tiempo determinado por la docente. <p>Realizamos preguntas acerca del juego:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Superaron el obstáculo de buscar que palabras riman durante el juego? ¿Cómo se sintieron al lograr superar los diferentes obstáculos en el desarrollo del juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde superaron diferentes obstáculos que se presentaron durante las actividades en el aula. - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	<p>- Tarjetas</p>	<p>30</p>
--------------------------	--	-------------------	-----------

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando estamos realizando una actividad en el aula, y se presente algún obstáculo como que a un compañero se le pierda algún útil escolar, entonces todos los compañeros deben buscar una alternativa de solución para así todos juntos puedan encontrar el útil escolar que se ha perdido. 		
CIERRE	Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?		5



LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		Supera diferentes obstáculos que se presenten durante las actividades en el aula.	
		SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU	x	
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.		x
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE		x
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL	x	
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA	x	
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY		x



- ❖ Los estudiantes inician con el “Juego de rimas”, presentan las tarjetas que les tocó y mencionan las palabras que riman.



- ❖ Los estudiantes pegan en la pizarra las tarjetas con palabras que riman.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 19

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2	Tema	: Aceptando cambios
1.3	Área	: Personal Social
1.4	Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5	Fecha	: 27/10/22
1.6	Grado	: 2° Sección: B
1.7	Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democrática mente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Comparte actividades con sus compañeros, respetando sus diferencias y tratando con amabilidad y respeto. Cumple con sus deberes en el aula, para el beneficio de todos y de acuerdo a su edad.	Acepta el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando la siguiente imagen.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿De qué tratan las imágenes? ¿Cómo lo pondrías en práctica lo que observan en la imagen?</p>	- Imagen	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad:</p> <p>Hoy aprenderemos a cómo aceptar el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo, a través del juego “Imitando a una estatua”.</p>		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Imitando a una estatua. - Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: bufanda e imágenes. - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • La docente iniciará el juego “imitando a una estatua”, eligiendo a algún estudiante al azar, quien deberá tener los ojos vendados, para que sea quien imite a la estatua que la docente mostrará en una imagen con los demás estudiantes. • Cada estudiante deberá estar atento a la estatua muestre la docente y en turnos designados por la docente deberán indicarle a su compañero con los ojos vendados que deba hacer una posición tratando de imitar a la estatua. • De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno de imitar a la estatua con los ojos vendados en el juego, en un tiempo determinado por la docente. <p>Realizamos preguntas acerca del juego: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron cuando un compañero realizaba un cambio en nuestro compañero que imitaba a la estatua? ¿Aceptaron el cambio que realizó su compañero en el desarrollo del juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde observaron el cambio que realizó algún compañero en una actividad en grupo, y les preguntamos si acepto o no aquel cambio del compañero. - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bufanda - imágenes 	30



	<ul style="list-style-type: none"> • Si nos encontramos desarrollando alguna actividad en grupo, debemos respetar la decisión que toma el otro compañero, siendo este para el bien del grupo, así propiciamos el buen trato entre compañeros. 		
CIERRE	Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?		5

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		Acepta el cambio que realiza algún compañero en una actividad en grupo.	
		SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE	x	
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL	x	
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU	x	
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANAE	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL		x
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA		x
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA	x	
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA		x
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH	x	
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ		x
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR		x
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA		x
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes atentos inician con el juego “Imitando a una estatua”, la estudiante Alondra esta vendada sus ojos imitando a una estatua, sus demás compañeros están indicándole que posición debe de hacer.



- ❖ Las estudiantes Alison y Shanaya imitando a una estatua y siendo guiadas por sus demás compañeros.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 20

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa	: N°32925 René E. Guardián Ramírez
1.2 Tema	: Me adapto a mis compañeros
1.3 Área	: Personal Social
1.4 Docente	: Esther Jhanet Chávez Ramírez
1.5 Fecha	: 28/10/22
1.6 Grado	: 2° Sección: B
1.7 Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Convive y participa democrática mente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúa con todas las personas. - Construye normas y asume acuerdos y leyes. - Maneja conflictos de manera constructiva - delibera sobre asuntos públicos. - Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<p>Comparte actividades con sus compañeros, respetando sus diferencias y tratando con amabilidad y respeto.</p> <p>Cumple con sus deberes en el aula, para el beneficio de todos y de acuerdo a su edad.</p>	Se adapta sin dificultad frente a las actitudes positivas que demuestran sus compañeros.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase presentando un video</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zWts3pT52g0</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gustó el video?</p> <p>¿De qué trató el video?</p> <p>¿Cómo pondrías en práctica lo observado en el video?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - USB 	10



	<p>Se les dice el propósito de la actividad:</p> <p>Hoy aprenderemos de cómo adaptarnos sin dificultad frente a las actitudes que demuestran sus compañeros. a través del juego “Dibujo en equipo”.</p>		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los estudiantes para realizar el juego estructurado titulado: Dibujo en equipo. - Se les dice que en el juego utilizaremos los siguientes materiales: plumones y papelotes. - Para iniciar el juego se da las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none"> • La docente iniciará el juego “dibujo en equipo”, haciendo 5 grupos de estudiantes, organizando en turnos para que cada estudiante pueda dibujar en orden. • Cada estudiante deberá dibujar aquello que la docente le indique previamente a cada grupo. • El primer estudiante de cada grupo deberá dibujar solo una parte del dibujo y dejar que su siguiente compañero continúe con lo que se viene dibujando. • De esta manera todos los estudiantes tendrán su turno para participar en el juego en un tiempo determinado por la docente. <p>Realizamos preguntas acerca del juego: ¿Les gustó el juego? ¿Pudieron adaptarse sin dificultad frente a lo que había dibujado su compañero en el juego? ¿Les fue fácil adaptarse frente a una actitud positiva que mostraba su compañero en el desarrollo del juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos con atención sus respuestas de los estudiantes. - Pedimos a los estudiantes que compartan alguna situación donde se adaptaron sin dificultad frente a las actitudes positivas que demostraron sus compañeros. - Reforzamos el indicador explicándoles algunas situaciones con ayuda de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones - papelotes 	30

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando nos encontramos en un grupo donde nuestros compañeros tienen una actitud positiva, debemos adaptarnos a la actitud de nuestros compañeros, para así tener una buena convivencia en el aula. 		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo las superamos?</p>		5



LISTA DE COTEJO

	ACTIVIDAD N° 20	INDICADOR	
		Se adapta sin dificultad frente a las actitudes positivas que demuestran sus compañeros.	
N°	Apellidos y nombres	SI	NO
1	AQUINO POMA REYNA LUANA	x	
2	AGUIRRE LEMAYMANTA JAZMIN	x	
3	CAMPO CAMPOS AARON ANDREE		x
4	CANRE TUCTO VALERIA KAZUMI	x	
5	CHAVEZ LLICUA SHEILA MISHHELL		x
6	ELGUERA CORI SAYURI YAMISU		x
7	ESCANDON HERNANDEZ CLAUDIA MARIA D.	x	
8	ESPINOZA PAREDES ALESSANDRO ENRIQUE	x	
9	ESPINOZA URETA ALEXA DANA E	x	
10	ESTELA NOLASCO JACK DANIEL	x	
11	FABIAN GAMEZ YHANDY ELENA	x	
12	FRETEL BONILLA MARYORI ADRIANA	x	
13	GRIJALVA MAIZ SHANAYA		x
14	JORGE ESCOLASTICO YAMILETH ZAMARA	x	
15	MALLQUI PARDO NATHANIEL ARIANA	x	
16	MARTINEZ MARTEL HILARY JAMILE	x	
17	MARTINEZ MARTEL HILARY KATHERINE	x	
18	MELGAREJO EULOGIO FERNANDA VALERIA		x
19	MOGANO TRUJILLO EVANZSAUL	x	
20	NAVARRO SOSA ANGEL DAVID	x	
21	NUÑEZ CAICO JANDI JULIETH		x
22	PAREDES AGUIRRE THIAGO LUIZ	x	
23	PAUCAR SANTIAGO JHONNIER STIVEN	x	
24	ROJAS PALOMINO LIAM FRANCO	x	
25	URETA QUIROZ ANDRYUS SOUN JHYU WR	x	
26	VALLE CALERO ALLISON DAYESKA	x	
27	VALLE HERRERA ASTRID ALONDRA	x	
28	VARA ESTEBAN ARACELY YHANDY	x	



- ❖ Los estudiantes inician con el juego “Dibujo en equipo”, se les indica que dibujaran en grupo.



- ❖ Los estudiantes esperando su turno para dibujar en el papelote y así todos puedan participar en grupo.

