

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



TESIS

**“Los juegos cooperativos para el desarrollo de la
competencia construye su identidad en los estudiantes del
tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan
Velasco Alvarado, Huánuco – 2023”**

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

AUTORA: Lucas Espinoza, Sonia

ASESOR: Grandes Anapan, Manuel Eliab

HUÁNUCO – PERÚ

2025

U

D

H

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

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

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Calidad educativa y desarrollo académico

AÑO DE LA LÍNEA 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): 77904509

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 44144355

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	4123 9006	0000-0002-3695-6237
2	Valerio Gonzales, Karim Miluzca	Maestra en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación	4014 7585	0000-0002-2221-8815
3	Salas Viscarra, Alain Devane	Magister en administración de la educación	4058 9828	0000-0001-5484-408X



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 4:00 horas del día 18 del mes de julio del año 2025, 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
Mg. Karim Miluzca Valerio Gonzales	Secretaria
Mg. Alain Devane Salas Viscarra	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0262-2025-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUÁNUCO – 2023"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación Sonia LUCAS ESPINOZA, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

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

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

Siendo las 6:00 horas del día viernes 18 del mes de julio del año 2025, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

.....
Presidente (a)

Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre
Código Orcid: 0000-0002-3695-6237
DNI: 41239006

.....
Secretario (a)

Mg. Karim Miluzca Valerio Gonzales
Código Orcid: 0000-0002-2221-8815
DNI: 40147585

.....
Vocal

Mg. Alain Devane Salas Viscarra
Código Orcid: 0000-0001-5484-408X
DNI: 40589828



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: SONIA LUCAS ESPINOZA, de la investigación titulada "Los juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco - 2023", con asesor(a) MANUEL ELIAB GRANDES ANAPAN, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 00110-2023-D-FCEYH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 20 % 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, 24 de abril de 2025



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

154. Lucas Espinoza, Sonia.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

distancia.udh.edu.pe

Fuente de Internet

6%

2

repositorio.udh.edu.pe

Fuente de Internet

3%

3

Submitted to unsaac

Trabajo del estudiante

2%

4

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%



RICHARD J. SOLIS TOLEDO

D.N.I.: 47074047

cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA

D.N.I.: 71345687

cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

DEDICATORIA

A Dios, por su amor infinito, misericordia y familia

A mis padres, Víctor y Eloísa, por su constante apoyo en mi crecimiento tanto personal como profesional.

A mi pareja, Ernesto por el apoyo y fortaleza para la ejecución del trabajo de investigación.

A mis hijos Lenin y Carlos, y a mi familia, que siempre me apoyan incondicionalmente.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Huánuco, a la Facultad de la Educación y Humanidades, a mis profesores por orientarme en mi camino educativo, así como por el esfuerzo y tiempo que me dedicaron a lo largo de estos años de formación profesional.

A mi asesor el Mg Manuel Eliab Grandes Anapan, por su guía a lo largo de todo el proceso de planificación, realización y evaluación del estudio.

Al director y todo el personal docente y administrativos que conforman parte de la I.E Juan Velasco Alvarado por haberme brindado las facilidades para el cumplimiento del estudio.

A los participantes del ámbito escogido, quienes formaron parte de la implementación del estudio, para ambos grupos que fueron estudiados.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	III
ÍNDICE	IV
ÍNDICE DE TABLAS.....	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CAPÍTULO I.....	13
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	13
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	16
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	16
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	16
1.3. OBJETIVOS	17
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	17
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	17
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
CAPÍTULO II.....	20
MARCO TEÓRICO.....	20
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	20
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES	22
2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES	23
2.2. BASES TEÓRICAS	24
2.2.1. TEORÍAS PEDAGÓGICAS	24
2.2.2. JUEGO COOPERATIVO.....	27
2.2.3. CONSTRUYE SU IDENTIDAD	32
2.4. HIPÓTESIS	43
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL	43

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICA	44
2.5. VARIABLES.....	45
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	45
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE	45
2.5.2. VARIABLE INTERVINIENTE.....	46
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE	47
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	49
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	50
3.2.1. POBLACIÓN	50
3.2.2. MUESTRA Y MÉTODO DE MUESTREO	51
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS ..	52
3.3.1. TÉCNICA	52
3.3.2. INSTRUMENTO	52
3.4. TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.....	53
3.4.1. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS	53
3.4.2. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	53
CAPÍTULO IV	56
RESULTADOS	56
4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS	56
4.1.1. RESULTADOS DE PRE TEST	56
4.2.1. RESULTADOS DEL POST TEST	64
4.2. RESULTADOS INFERENCIALES	71
4.2.1. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS Y PRUEBA DE HIPOTESIS.....	71
4.2.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	72
CAPÍTULO V	75
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	75
5.1. CON LAS BASES TEÓRICAS.....	75

5.2. CON EL PROBLEMA FORMULADO	76
5.2. CON LA HIPÓTESIS	77
CONCLUSIONES	78
RECOMENDACIONES.....	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	80
ANEXOS	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población en los estudiantes del tercer grado de primaria	50
Tabla 2 Distribución de la muestra los estudiantes del tercer grado de primaria	51
Tabla 3 Resultados del pre test de la aplicación de los juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia construye su identidad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, 2023	58
Tabla 4 Resultados del post test de la aplicación de los juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia construye su identidad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, 2023	65
Tabla 5 Comparación de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado 2023	71
Tabla 6 Resultados estadísticos de muestras emparejadas	73
Tabla 7 Correlaciones de muestras emparejadas	73
Tabla 8 Resultados de la prueba T de Student	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de la aplicación de los juegos cooperativos mejoran la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, 2023.....	63
Figura 2 Resultados del pos test del grupo experimental y grupo control de la aplicación de los juegos cooperativos mejoran la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, 2023.	70
Figura 3 Comparativo de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado 2023	72

RESUMEN

El siguiente título de investigación: Los juegos cooperativos para el fortalecimiento de la competencia construye su identidad en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco, 2023, tuvo como propósito principal determinar la efectividad de los juegos cooperativos en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023. Metodológicamente fue aplicado, con enfoque cuantitativo y nivel explicativo. Se empleó un diseño cuasiexperimental, con una población de 58 estudiantes divididos en grupo experimental (29 alumnos de la sección B) y grupo de control (29 de la sección A). Para la recolección de datos, se empleó la técnica de observación con una lista de cotejo. Los resultados mostraron que, en el pretest, de los 29 alumnos que formaban parte del grupo experimental el 29.00% sí desarrolla la competencia presentaba ciertos niveles de desarrollo, mientras que de los 29 estudiantes del grupo control el 22.00% sólo desarrolla la competencia. Los hallazgos del post test permitieron comprobar la efectividad de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la competencia ya que en el grupo experimental el 95.00% de los estudiantes alcanzó dicha habilidad, mientras que en el grupo control solo el 16.00% mostró este desarrollo en la muestra de estudiantes del tercer grado del nivel primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado.

Palabras clave: Juegos cooperativos, construye su identidad, Autovaloración, Autorregulación emocional y Reflexión ética.

ABSTRACT

The following research title: Cooperative games to strengthen the competence to build their identity in third grade primary school students of the Juan Velasco Alvarado Educational Institution, Huánuco, 2023, had as its main purpose to determine the effectiveness of cooperative games in the development of the competence to build their identity in third grade primary school students of the Juan Velasco Alvarado Educational Institution, Huánuco - 2023. Methodologically it was applied, with a quantitative approach and explanatory level. A quasi-experimental design was used, with a population of 58 students divided into an experimental group (29 students from section B) and a control group (29 from section A). For data collection, the observation technique with a checklist was used. The results showed that, in the pretest, 29.00% of the 29 students in the experimental group did develop the skill and showed some levels of development, while of the 29 students in the control group, 22.00% only developed the skill. The posttest findings demonstrated the effectiveness of cooperative games in strengthening the skill, as 95.00% of the students in the experimental group achieved this skill, while only 16.00% of the control group showed this development in the sample of third-grade students at the Juan Velasco Alvarado Elementary School.

Keywords: Cooperative games, constructing their identity, Self-esteem, Emotional self-regulation, and Ethical reflection.

INTRODUCCIÓN

El estudio examina cómo la competencia construye su identidad en los estudiantes, quienes forman su identidad a partir de las relaciones con las personas que los cuidan y, posteriormente, con aquellos que son significativos en su vida, como parientes, cuidadores, docentes y compañeros. Sin embargo, durante la formación de la identidad, que se muestra como una competencia que debe desarrollarse en el ámbito escolar, los estudiantes enfrentaban varias dificultades. Por ejemplo, tenían problemas para identificar sus rasgos físicos y cualidades, y no eran conscientes de su derecho a ser llamados por su nombre. Además, les resultaba complicado reconocerse como miembros de su familia, del grupo de clase o de la institución educativa. Asimismo, experimentaban dificultades para escoger y participar en diversas actividades recreativas, para expresar sus emociones mediante movimientos corporales, gestos y palabras, también para identificar eventos de riesgo o reconocer a las personas que les brindaban seguridad. También mostraban poca práctica de rutinas de organización, aseo personal y cuidado del entorno en el que se desenvolvían. Estas dificultades se atribuían a la falta de apoyo de los padres, la violencia familiar, la baja autovaloración, la inseguridad, la falta de consideración hacia el género opuesto, así como el uso inadecuado y la influencia perjudicial de las redes sociales. La carencia de guía respecto al autocuidado corporal y la ausencia de prácticas relacionadas con los valores también obstaculizaban su capacidad para construir una identidad saludable.

El estudio sobre esta problemática se llevó a cabo con el objetivo de satisfacer la necesidad de promover la competencia construye su identidad en los alumnos de tercer grado de primaria. Para lograr este propósito, se emplearon juegos cooperativos, a través de los cuales los estudiantes lograron valorarse a sí mismos, gestionar sus emociones de manera autónoma, reflexionar y razonar éticamente, así como abordar su sexualidad de manera holística y responsable. Por ello, el objetivo general fue determinar la efectividad de los juegos cooperativos en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023. Se planteó como hipótesis: La competencia: construye su identidad mejora con los juegos

cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

La construcción de la identidad se basa en las historias, valores y experiencias que el estudiante ha adquirido desde la etapa de su niñez, la identidad que poseen se va formando a partir de los recuerdos y las experiencias que va adquiriendo a lo largo de su vida. La identidad se construye en base a la relación del individuo con su entorno y empieza cuando la persona tiene conciencia de sí misma, de ser un individuo diferente a las personas que lo rodean y se define a sí mismo. Además, cuando la identidad es dada de forma positiva posibilita el fortalecimiento de la autoestima (MINEDU, 2016).

Al hablar de la identidad de un sujeto, ya sea de forma individual o colectiva, se alude a procesos que posibilitan que esa persona, en un determinado momento y contexto particular, desarrolle la capacidad de autoconocimiento. Esta autoconciencia se manifiesta en su habilidad para no asemejarse a los demás, sentirse identificados con ciertas categorías, cultivar un sentido de pertenencia, reflexionar sobre su propia existencia y construir una narrativa que otorgue continuidad a su identidad a lo largo de cambios y transformaciones (De la Torre, 2001).

Se observó los resultados del análisis de los instrumentos y técnicas, en cuanto a la competencia después de aplicar los juegos cooperativos, se obtuvieron resultados positivos en el grupo experimental, en contraste con el grupo control.

El estudio se presenta en cinco capítulos, dispuestos a continuación: El primer capítulo abordó el problema de investigación, incluye su formulación, objetivos, justificación, así como la viabilidad y limitaciones. En el segundo capítulo, se examina el marco teórico, que incluye los antecedentes relevantes, la definición de términos clave, y la exposición de la hipótesis y variables. El tercer capítulo describe el diseño y el método, especificando el tipo y nivel de estudio, la población y la muestra, junto con las técnicas e instrumentos que se emplearon. El cuarto capítulo se centra en el análisis estadístico, la interpretación de los resultados y la discusión de los hallazgos. Finalmente, en el quinto capítulo, se lleva a cabo una discusión sobre los resultados.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La identidad no debe entenderse como un conjunto de rasgos distintivos de un grupo o individuo, sino como una manifestación en constante transformación del pensamiento consciente, que se configura a partir del crecimiento de las capacidades mentales y de la interacción profunda entre la expresión verbal y los actos comunicativos (Salzmann, 2019)

En el contexto internacional se define la identidad en niños, como la agrupación de características únicas y particularidades que distinguen a un individuo, diferenciándolo de los demás y formando su personalidad. La identidad comienza a definirse y a formarse durante los primeros años de existencia (Educa y Aprende, 2023).

Asimismo, la Organización Mundial para la Educación Preescolar OPEM (2021) menciona que en los primeros años de vida la identidad se forma progresivamente a partir de las vivencias personales de cada niño, desarrollándose en el vínculo con las personas de su entorno, quienes influyen en la manera en que el niño comprende y da significado a su trayectoria individual.

A nivel nacional, se proponen la adopción de políticas destinadas a fomentar una educación intercultural inclusiva, destacando la necesidad de ajustar los diseños curriculares a nivel regional y local (Consejo Nacional de Educación, 2020).

Es fundamental señalar que el Estado debe permitir a las regiones adaptar los currículos a las realidades locales. Sin embargo, debido a su enfoque centralista, esto se ve restringido (Tesén y Ramírez, 2021).

La Educación Sexual Integral y la competencia construye su identidad permiten a los alumnos identificar, a través de la interactividad constante entre su individualidad y el entorno en el que se desenvuelven, las múltiples identidades que los caracterizan (MINEDU, 2021).

El Perú en 2019, se ubica en el puesto 64 de los 77 países, podemos deducir que a la fecha después de la pandemia, el sector educativo es perceptible que tiene bajo rendimiento académico esto se da por los diversos

problemas que se da ya sea social, económico, cultural o por otras índoles y sobre todo porque los estudiantes no se sientan seguro con su aprendizaje debido a la falta de construir su identidad (Fundación Telefónica del Perú [EDUCARED], 2019).

Las habilidades socioemocionales en la Evaluación muestral de 2022 donde son las destrezas o aptitudes, relacionado con la expresión, caracterización y manejo de emociones propias, la comprensión de la emoción ajena, la manifestación de empatía, la toma de decisiones con responsabilidad y el establecimiento de relaciones satisfactorias y saludables con los demás. En cuanto a autoeficacia académica el 20.7 % percibe que puede manejar y gestionar su forma de aprender, en autoeficacia emocional el 18% percibe que tiene la capacidad de enfrentar situaciones emocionalmente difíciles. En cuanto a la autoeficacia social, el 7% de los estudiantes siente que puede comunicarse e interactuar efectivamente con el resto, así como afrontar retos sociales. En lo que respecta a la autorregulación conductual un 31.5 % indica que es capaz de planificar y regular su comportamiento para lograr sus objetivos en circunstancias variantes, en la autonomía el 41.7 % informa que actúa según su propia voluntad, respetando sus principios y normas, en cuanto a relación el 64.9 % indica que se disfruta y conecta de la compañía de las personas que le son cercanas, en la empatía cognitiva el 41.3 % indica que es capaz de identificar y entender las emociones de los demás, en la responsabilidad el 52.4 % informa que está dispuesto a asumir las consecuencias de sus acciones y los hallazgos que estas conllevan. Y en toma de decisiones el 54.6 % indica que sigue un proceso que le facilitan tomar decisiones de manera adecuada (MINEDU, 2022).

En Huánuco, desde el momento de su nacimiento, cada niño tiene el derecho a recibir un nombre. Es esencial que el registro de cada niño se realice de forma inmediata tras su nacimiento, dado que los padres están obligados registrar al infante. De acuerdo con el Registro Nacional de Identificación y Estado Civil al finalizar el año, a nivel regional el número de niños, niñas y adolescentes con DNI es de 292,095. De este total, el 50.9% son varones y el 49.1% son mujeres. Con base en el cuadro presentado, las provincias que concentran el mayor número de registros de DNI en niños, niñas y adolescentes son, en primer lugar, la provincia de Huánuco con casi

la mitad del total regional, seguida por Leoncio Prado, Pachitea y Huamalíes, que también reflejan una participación significativa. En el otro extremo, se encuentran Huacaybamba, Lauricocha y Yarowilca, cuyas cifras apenas superan el uno por ciento del total (Mesa de Concertación para la lucha de la Pobreza [MCLCP], 2019).

Según un estudio realizado en Huánuco el autor Quijano (2021) en las instituciones de nuestra ciudad se prioriza el área de matemática y comunicación, ya que son consideradas fundamentales en la Educación Básica Regular, dejando de lado esta área crucial que facilita el desarrollo psico-socioemocional de los niños, no permitiendo así el desarrollo de su identidad.

En este contexto en la I.E. Juan Velasco Alvarado, las características observadas en los alumnos es que tienen dificultades para describir sus rasgos físicos y cualidades, dificultad para reconocer a aquellas personas que ofrecen seguridad y dificultad para comunicarse, desconocimiento de las causas que origina su estado emocional, no se aprecian a sí mismos, no logran gestionar sus emociones, ni reflexionar o razonar éticamente, dado que no se cuestionan y carecen de una perspectiva crítica sobre las situaciones, en muchos casos no interactúan entre ellos, como hay algunos rasgos de agresividad, los niños no están formando bien su identidad, porque no tiene definido sus cualidades e intereses y sienten vergüenza de quererse tal como es y como persona valiosa, y carecen de seguridad y confianza propio de sus tradiciones y costumbres.

Las causas del problema son: poco apoyo de los padres, violencia familiar, la inseguridad, poca autoestima, el escaso respeto hacia el género opuesto en el entorno familiar, la influencia nociva de los medios comunicativos, el uso inapropiado de las redes sociales, la ausencia de guía sobre el autocuidado corporal y la mala promoción de valores, para que ellos puedan construir su identidad saludable.

Las consecuencias se deben a que el niño puede enfrentar dificultades para apreciarse, lo que resulta en una baja autoestima y temor a interactuar con sus pares y a tomar decisiones. También, no son capaces de gestionar sus emociones adecuadamente, lo que puede manifestarse en conductas agresivas, falta de hábitos adecuados para el cuidado de su cuerpo, falta de

respeto hacia el sexo opuesto y una escasa práctica de la competencia. La incapacidad para regular sus emociones puede derivar en comportamientos conflictivos o depresivos.

En respuesta a lo mencionado, como una posible solución al problema, se propusieron los juegos cooperativos para mejorar la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023. En esta actividad formativa, los estudiantes desempeñarán un papel activo, y durante la implementación del proyecto, adquirirán habilidades para construir su identidad, valorarse a sí mismos, autorregular sus emociones e interactuar en su entorno social. Al finalizar este proyecto, se espera lograr cambios positivos en las actitudes y conductas, promoviendo el aprecio por la construcción de su identidad.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE1. ¿Cuál es el nivel de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023?

PE2. ¿Cuál es el nivel del desarrollo la capacidad valora a sí mismo durante la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023?

PE3. ¿Cuál es el nivel del desarrollo la capacidad autorregula sus emociones durante la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023?

PE4. ¿Cuál es el nivel del desarrollo la capacidad reflexiona y argumenta éticamente durante la aplicación de los juegos cooperativos

en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023?

PE5. ¿Cuál es el nivel del desarrollo de la capacidad vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez durante la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023?

PE6. ¿Cuál es el nivel del desarrollo de la competencia construye su identidad después de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la efectividad de los juegos cooperativos en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1. Identificar el nivel del desarrollo de la competencia: Construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

OE2. Aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la capacidad valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

OE3. Aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

OE4. Aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

OE5. Aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la capacidad vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

OE6. Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad después de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio se justifica debido a que es necesario mejorar la competencia en estudio en la muestra de estudiantes de tercero de primaria del ámbito elegido. Con este fin, se introdujeron los juegos cooperativos, puesto que favorece el desarrollo de habilidades sociales, así como de capacidades motrices y cognitivas.

En lo teórico, se utiliza las investigaciones para recopilar información de tesis, artículos científicos, libros, información que ayudó sustentar las variables estudiadas mediante sustento teórico de los juegos cooperativos como una estrategia clave para la mejora de la competencia construye su identidad.

En lo práctico permitirá que los educadores, toda la población y los padres de familia asimilen la relevancia de potenciar la competencia en estudio empleando diversas estrategias, con los juegos cooperativos y los resultados sirvan como antecedentes para que sean utilizados por los investigadores y la comunidad educativa.

En lo académico permitirá que los educadores hagan uso en su programa, unidad, sesión los juegos cooperativos para mejorar la competencia.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo del estudio, las limitaciones fueron conseguir fuentes bibliográficas especializadas físicas, y virtuales para buscar la información en los antecedentes de la investigación con datos actualizados de los últimos

cinco años (2019 al 2023), como en las plataformas virtuales, bases de datos en internet y los repositorios de las universidades. La asistencia es otra de las limitaciones ya que al inicio de clases un número son los matriculados y otro los que asisten de manera permanente, hay inasistencias por problemas de enfermedad, personales, por problemas familiares entre otros.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación fue viable, porque se contó con los recursos humanos (director, docentes, estudiantes, padres de familia, docentes universitarios), Recursos materiales adecuado para la ejecución del proyecto con la técnica la observación, el instrumento la lista de cotejo y las sesiones de aprendizajes, Recursos financieros que fueron asumido por el mismo investigador, disponibilidad de tiempo por el investigador. Además, se contó con el permiso del director de la IE, de los docentes de aula los estudiantes y los padres de familia.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Guataquí y Rúgeles (2021) desarrolló un estudio sobre El juego cooperativo como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en estudiantes de primaria del Colegio La Palestina (Trabajo de grado). Para optar el Título de Licenciado en Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia. Objetivo: Contribuir a las prácticas educativas de la Institución La Palestina por medio del juego cooperativo como estrategia didáctica con el fin de afianzar las relaciones interpersonales de los estudiantes en primaria. Su metodología fue de enfoque cualitativo y con un método hermenéutico. La población está conformada por las maestras responsables y alumnos de diferentes niveles del colegio, con quienes se tuvo la oportunidad de interactuar en algún momento. Inicialmente, su participación fue fundamental para investigar la realidad que dio origen a la pregunta problema. La muestra está constituida por varios grados de educación primaria. Sin embargo, inicialmente se había considerado ejecutarlo con un solo ámbito. No obstante, debido a las circunstancias, la propuesta se amplió a todos los grados de primaria. Observó que es un problema que presnetan todas las asignaturas, lo que llevó a trabajar con esta población en su totalidad. Los instrumentos incluyen la observación participativa, entrevistas semiestructuradas y, finalmente, grupos de discusión en miniatura. Estos métodos facilitan el proceso de investigación y permiten adaptar soluciones potenciales de manera efectiva. En conclusión, el juego cooperativo, elegido como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y las habilidades sociales, es efectivo ello debido a que permite buscar metas en común, facilitando la creación de lazos y la exploración de habilidades sociales esenciales para convivir. Además, se observa que, aunque la virtualidad puede dificultar el desarrollo de estas competencias, hay alternativas, como la

propuesta presentada, que equilibran la individualidad del entorno digital con los desafíos grupales que promueven la interacción.

Wilches y Ortiz (2019) desarrolló una Propuesta pedagógica basada en juegos cooperativos, para fortalecer la inclusión (como estrategia de convivencia) en los estudiantes del grado cuatrocientos tres de primaria del colegio República de Guatemala para optar el Título de Licenciatura en Educación de la Universidad Libre, Bogotá, Colombia. Objetivo: Desarrollar una propuesta pedagógica, basada en la pedagogía de la cooperación que pretenda mejorar la inclusión, en los estudiantes del grado 403, del colegio República de Guatemala. La metodología es de enfoque cualitativo. La población lo conformaron 403 alumnos del grado cuarto, en cuanto a su muestra estuvo compuesta por 36 estudiantes. Los instrumentos: la observación, a través de diarios de campo como herramientas, así como la entrevista. Como conclusión la propuesta del juego cooperativo, seleccionado como la estrategia fortalecedora de la inclusión, podría ser utilizada debido a que permite una buena convivencia ayudando a crear vínculos. La propuesta presentada da lugar a dinámicas que fomentan la motivación, el diálogo, la toma de decisiones y el desarrollo de productos en conjunto.

Quiroga et al. (2021) desarrolló un estudio sobre Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo, realizada en la Universidad de Chile, para optar el grado de doctor. Para el cual tuvo como objetivo describir la construcción de identidad personal de niños y adolescentes entre 6 y 18 años, Metodología fue de enfoque cualitativo y de nivel descriptivo, constructivista evolutivo. Su muestra fueron 119 adolescentes y niños entre 6 y 18 años, escolarizados. Concluye que, el análisis de las autobiografías facilitó la identificación de los tres procesos que conforman la identidad personal en la infancia y adolescencia, en coherencia con los fundamentos del constructivismo evolutivo. En esta construcción del yo, los niños y adolescentes logran definirse como sujetos singulares, diferenciándose a través de elementos específicos como sus características físicas y emocionales, preferencias, aficiones y experiencias significativas, sobre todo en aquellas en las que perciben que destacan o poseen ciertas competencias.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Madrid (2020) estudió sobre la Construcción de la identidad en estudiantes de un colegio de alto rendimiento: talento académico y competencias interculturales.2020. Tesis de doctoral, Universidad Femenina del Sagrado Corazón, Lima. El objetivo: analizar experiencias narradas por seis estudiantes talentosos del Colegio Mayor Secundario presidente del Perú – COAR Lima, sobre cómo han ido construyendo su identidad en relación con el talento académico y las competencias interculturales, mientras eran estudiantes de esta institución. Metodología: Fue de enfoque cualitativo y de naturaleza fenomenológica, empleó entrevistas semiestructuradas en una muestra aquellos alumnos que tenían un alto rendimiento académico de 3° a 5° y un examen psicopedagógico. Los resultados mostraron el entorno ofrecido por el CMSPP-COAR y su impacto en la formación de la identidad, permitiendo un examen más profundo de aspectos como el compromiso social y nacional, la autoconciencia, el pensamiento crítico y reflexivo, la motivación, el perfeccionismo, la competencia, la autoestima y la confianza personal, la búsqueda de reconocimiento, y las competencias interculturales.

Cipra (2023) en su estudio titulado Cuentos infantiles para desarrollar la identidad personal en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria, para optar el grado de licenciado en la Universidad Nacional de Trujillo. El objetivo de determinar cómo los cuentos infantiles mejoran el desarrollo de la identidad personal en los estudiantes del tercer grado de educación primaria, la metodología fue aplicada, cuantitativo, la población y muestra lo conformaron 20 estudiantes. El trabajo concluye en que, mediante la implementación de cuentos infantiles en el aula, logró mejorar significativamente la identidad personal de los estudiantes del tercero de primaria. Esto se hizo evidente porque lograron reconocer lo que prefieren, así como sus rasgos personales, cualidades, gustos, competencias y habilidades. Además, fueron capaces de reconocer sus áreas de mejora, transformando los aspectos negativos en oportunidades para desarrollar su propio cuento.

Luis (2019) en su tesis titulada Construcción de la identidad cultural en niños y niñas de educación inicial, realizada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, para optar el título de bachiller en educación, se planteó como objetivo analizar la relevancia de la construcción de la identidad cultural en niños y niñas de educación inicial. La investigación fue de enfoque cualitativa mediante la revisión de la bibliografía. Concluye que, los niños y niñas están en una etapa temprana de reconocimiento y valoración de su cultura, lo cual es fundamental para la construcción de una identidad cultural positiva. Las metodologías que los maestros de educación inicial apliquen para incentivar y establecer entornos interculturales resultarán esenciales para que formen su identidad, influyendo de manera determinante en su desarrollo personal. A su vez, su desarrollo influye en la formación de una sociedad más inclusiva y respetuosa junto a cada uno de sus integrantes, favoreciendo interacciones saludables entre los ciudadanos y minimizando la probabilidad de perpetuar problemáticas sociales como la desigualdad y la discriminación.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES

León (2022) estudió sobre Los juegos cooperativos en el desarrollo de la autoestima en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas- 2021, para optar el título en Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. El objetivo de la investigación es evaluar si al aplicar los juegos cooperativos mejoran la autoestima de los estudiantes. Metodología es de tipo aplicada y el diseño que se utilizó fue el Cuasiexperimental. Muestra: fue de 59 estudiantes de 5 años. Conclusiones: Los resultados demostraron una influencia positiva en el grupo experimental, pues el 89% consiguieron fortalecer la competencia construye su identidad. En contraste, este avance no se reflejó en el grupo control, donde únicamente el 49.9% logró desarrollar dichas habilidades.

Quijano (2021) en su tesis titulada La asamblea en aula para desarrollar la competencia: construye su identidad en los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 33073 de Santa Rosa Baja, Huánuco,

para optar el grado de Licenciada en Educación en la Universidad de Huánuco para optar el grado de licenciada, tuvo como objetivo determinar de qué manera la asamblea de aula permite el desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños, la metodología empleada fue de tipo aplicada, de diseño cuasi experimental y de enfoque cuantitativo, la muestra lo conformaron 59 estudiantes. Concluye con hallazgos positivos en el grupo experimental, donde el 89% mejoraron la competencia construye su identidad en contraste con el grupo control, donde el 49.9% alcanzó dicha habilidad.

Mosquera y Cisneros (2019) en su tesis titulada Las canciones infantiles como influencia en la identidad de los niños de 5 años de la I.E.I. GUE Leoncio Prado de Huánuco – 2018, realizada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán para optar el grado de licenciado, tuvo como objetivo establecer la influencia de las canciones infantiles en la identidad en los niños y niñas de la I.E.I. de la GUE Leoncio Prado de Huánuco – 2018, metodológicamente fue de tipo aplicativo-cuantitativo, de nivel descriptivo y de diseño cuasiexperimental, la muestra lo conformaron todos los alumnos y tuvo una muestra de 50 alumnos. Concluye que la implementación de canciones infantiles con didácticas, habilidad y lúdicas, tienen influencia en la mejora de la identidad y estableció la efectividad de las canciones infantiles para desarrollar la identidad con las dimensiones psicoafectivas, sociocultural, ética y biológicas en ambos grupos antes y después de su aplicación en la muestra estudiada.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. TEORÍAS PEDAGÓGICAS

A. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VYGOTSKY

Esta teoría indica que los niños desarrollan su aprendizaje por medio de las interacciones de los amigos, familiares y la sociedad ya que la característica principal de las funciones elementales es que están completamente establecidas por los estímulos provenientes del entorno. En cuanto a las funciones superiores, su rasgo distintivo es la autogeneración de estímulos, lo que implica la generación y utilización

de estímulos artificiales que se transforman en las causas directas del comportamiento (Vygotsky, 1979).

El aporte de la teoría subraya la relevancia de la autoidentificación, la interacción social y la aportación del acervo cultural en el proceso de adaptación y aprendizaje mutuo de las personas desde sus primeros años. La propuesta implica el desarrollo de directrices para disminuir las barreras de aprendizaje asociadas a la multiculturalidad (costumbres y tradiciones), también se centra en las particularidades de los estudiantes. Es el momento propicio para fomentar su autoestima, así como sus nociones y conceptos previos relacionados con la identidad, la socialización, el sentido de pertenencia y la interacción en grupo. Esto es precisamente lo que se plantea en este estudio.

B. TEORÍA DEL CONSTRUCTIVISMO DE JEAN PIAGET

Es fundamental comprender la génesis y evolución del pensamiento, ya que el desarrollo de la socialización está directamente relacionado con el nivel de madurez alcanzado por niños y niñas. Por esta razón, se hará mención a la teoría del constructivismo. Piaget argumentó que el desarrollo mental de los niños se presenta como una secuencia de tres grandes construcciones, donde cada una es una extensión de la anterior, reconstruyéndola principalmente en un nuevo nivel para luego superarla. A medida que los niveles de pensamiento evolucionan cualitativamente, las capacidades que los niños y las niñas adquieren se reflejan en sus acciones, indicando una mayor complejidad en sus estructuras mentales a medida que crecen. Con el tiempo, al avanzar en su desarrollo de maduración cognitiva, comprenden que la identidad permanece constante, aunque la apariencia externa de un individuo pueda diferir de la suya, como sucede cuando observan a alguien usando una peluca.

Las cuatro etapas de desarrollo de Jean Piaget

Periodo sensoriomotor (0- 2 años). En esta etapa, el niño interactúa con su entorno haciendo uso de reflejos innatos, que va ajustando y afinando mediante el ensayo y error. A medida que empieza a comprender que sus acciones pueden generar cambios en su entorno, se despierta en él un deseo creciente de explorar (por ejemplo,

arrastrarse para alcanzar un objeto que le atrae). Además, comienza a desarrollar la habilidad de prever ciertos eventos (como lanzar un juguete desde su silla alta para llamar la atención) (UNIR, 2020).

Periodo preoperatorio (2-7 años). Aquí el niño domina su capacidad de representación, formando retratos mentales de su entorno. Reproduce acciones de sus mayores y de sus compañeros, manifiesta un juego simbólico evidente y mejora significativamente sus habilidades lingüísticas (UNIR, 2020).

Periodo de las operaciones concretas (8-12 años). Aquí el niño comienza a emplear el razonamiento lógico para realizar inferencias sobre los acontecimientos y su entorno. Esto ocurre porque sus saberes previos se organizan en estructuras más coherentes y complejas. Un niño en esta etapa puede deducir que, si se vierte agua de un tazón a un vaso alto, el volumen de agua permanece igual, pese a que parezca que hay más en el segundo recipiente. En la etapa anterior, habría cometido un error al interpretar este cambio (UNIR, 2020).

Periodo de las operaciones formales (12-16 años). Aquí el individuo adquiere una habilidad cognitiva más avanzada: el razonamiento hipotético-deductivo. Donde demuestra que, al enfrentar una situación problemática, el adolescente evalúa sus opciones y explora diversas hipótesis sobre sus posibles causas o efectos. Mientras que en etapas anteriores el razonamiento se basaba en la experiencia concreta, ahora el adolescente puede abordar problemas de manera abstracta, sin necesidad de haber tenido una experiencia directa. Además, en esta fase destaca su capacidad de reflexionar sobre el razonamiento propio (UNIR, 2020).

Jean Piaget, en su teoría sobre la identidad, plantea que esta está vinculada con las otras estructuras cognitivas de los infantes. Según Piaget, la construcción de la identidad se da a través de los procesos de acomodación y asimilación. En cuanto a la acomodación, este proceso implica la modificación de los esquemas previos en función de nuevas experiencias. Asimismo, la asimilación trata de incorporar estímulos externos, como objetos, eventos o individuos, a los saberes que el niño ya posee. Piaget establece como premisa que los individuos son activos

desde el momento de su nacimiento, con capacidades innatas que les permiten estructurar la realidad y construir conocimientos. Este proceso da origen al desarrollo de la inteligencia, que está estrechamente relacionado con el entorno en el que se desenvuelven (Olguien, 2015).

C. TEORÍA DE BRONFENBRENNER

La teoría sustenta que el desarrollo humano se da por medio de la interacción entre las personas y el entorno en el que se desenvuelven. Este autor se refiere a este concepto como ambiente ecológico, definiéndolo como el conjunto de estructuras en serie, donde cada una está contenida dentro de la siguiente (Bronfenbrenner, 1987).

Un aspecto importante de esta teoría en relación con la identidad y el aprendizaje sociocultural se centra en los diversos tipos de interacciones sociales que implican elementos dinámicos y cambios constantes en roles y entornos. Bronfenbrenner se refiere a estas interacciones como transacciones ecológicas, las cuales se producen dentro de estructuras como los hogares y aulas de los estudiantes, los centros infantiles, la comunidad educativa, la ciudad, así como los estamentos y políticas gubernamentales.

El aporte de esta teoría a la propuesta se basa en la cuidadosa selección de actividades que deben realizarse antes de integrar al grupo estudiantil en los procesos de aprendizaje. Tal como lo sugiere Bronfenbrenner, estas actividades deben ser diversas y buscar una creciente complejidad, permitiendo así que cada persona se afirme ante distintas situaciones de aprendizaje y se convierta en un individuo autónomo, crítico y con una identidad propia.

2.2.2. JUEGO COOPERATIVO

2.2.2.1. DEFINICIÓN

Se consideran estrategias diseñadas para disminuir las expresiones de agresividad en las actividades lúdicas, fomentando actitudes de cooperación, sensibilización, solidaridad y comunicación. Permiten el contacto y la aproximación a la naturaleza. Fomenta la colaboración de todos, priorizando los

propósitos grupales sobre los individuales. Los individuos juegan en colaboración con el resto, no en competencia; el propósito es superar obstáculos y desafíos, no vencer a los demás (Pérez, 1998).

Se trata de un modelo de aprendizaje que, en contraste con los enfoques individualistas y competitivos, promueven la cooperación grupal para que cada persona desarrolle tanto su propio aprendizaje como el de sus compañeros. En este modelo, existen, por lo tanto, dos objetivos principales: alcanzar los objetivos establecidos en la tarea asignada y garantizar el aprendizaje de todos los integrantes del grupo (Pérez, 1998).

Los juegos cooperativos pueden satisfacer el anhelo de participar en actividades recreativas entretenidas y adaptadas al nivel de habilidad individual, simplemente por el gusto de disfrutar (Orlick, 2002)

De acuerdo a lo expresado por Orlick, podemos entender una definición más clara sobre los juegos cooperativos, ya que él manifiesta que los jugadores se satisfacen al compartir actividades que les divierte y que al divertirse el niño obtiene placer, pero también para lograr dicha satisfacción deben apoyarse mutuamente para conseguir un objetivo en común, más bien cada participante debe buscar vencer sus limitaciones, miedos y armonizar su ser interior (Orlick, 2002).

El juego cooperativo favorece al desarrollo de una buena construcción de identidad generando la paz entre jugadores y como consecuencia desencadena emociones positivas como la alegría, el goce y la magia el cual permite unificar ideas, fuerzas para lograr un objetivo en común, afianzando la solidaridad entre los integrantes de equipo de juego aportando a la autorregulación de sus emociones (Omeñaca, 2002).

Podemos manifestar que el juego cooperativo debe ser utilizado en la educación como recurso o estrategia con la finalidad de promover principios y valores en los estudiantes (Omeñaca, 2002).

2.2.2.2. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Pallares (1978) menciona las 4 destacadas características que son muy importante:

Trabajo juntos: que todos los participantes aspiren a un fin común cooperando en unión con el grupo.

Todos ganan o pierden: si se consigue un trabajo de equipo la finalidad es que todos ganan o pierden en caso contrario.

Elementos no humanos del juego: los participantes se enfrentarán a los componentes no humanos del juego, en vez de rivalizar entre sí.

Combinación de habilidades: los participantes combinarán diversas habilidades que desarrollaron cada individuo del grupo la cual unirá el esfuerzo para conseguir la finalidad del juego.

En el estudio se ha considerado como características para los juegos cooperativos lo que a continuación se señalan.

Según Omeñaca y Ruiz. (2005), sostienen que tiene las siguientes características:

- Durante toda la educación obligatoria, los estudiantes otorgan un gran valor a las actividades lúdicas como fuente de alegría y entretenimiento. Este aspecto se destaca en todos los niveles educativos.
- La consideración de la colaboración y la ayuda, como elementos inherentes al juego disminuye progresivamente a medida que avanzan los distintos ciclos que integran la educación obligatoria.
- La percepción del juego como actividad recreativa aumenta en los diferentes ciclos educativos.
- Al finalizar la educación primaria, algunos estudiantes reconocen la importancia de la actividad lúdica como una forma de aprendizaje, aunque este reconocimiento disminuye en la educación secundaria obligatoria.

- Por último, únicamente los estudiantes de educación secundaria consideran la actividad lúdica como un medio para descansar y relajarse.

Según Orlick, T. (2002), manifiesta que poseen diversas cualidades positivas que están estrechamente vinculadas con la colaboración en grupo. A continuación, se mencionan algunas de ellas:

- Libre de competencia: El propósito de estos juegos es que todos los participantes cooperen entre sí para lograr una meta compartida. Como resultado, todos juegan y disfrutan sin la presión que genera la competencia entre los estudiantes. El foco principal del participante radica en el acto de participar en sí mismo.
- Libre de eliminación: Este tipo de juegos está concebido para que todos puedan integrarse activamente. Su objetivo es fomentar la inclusión, no la exclusión.
- Libre para crear: Crear implica construir, y para hacerlo, es fundamental que todos aporten sus ideas y opiniones. Las normas son adaptables, y los participantes tienen la posibilidad de trabajar juntos para ajustar la dinámica y las reglas del juego conforme se requiera.
- Libre de agresión: Con los juegos, se pretende eliminar aquellas acciones que puedan llevar a comportamientos agresivos o violentos hacia los demás.

Las diferencias que podemos encontrar entre ambas características son las siguientes:

- En base a lo sustentado por Omeñaca y Ruiz (2005), debemos decir que, son una fuente de alegría y felicidad, para lo cual es necesario que todos ayuden y colaboren buscando un fin común, también es importante resaltar que durante la educación primaria estas actividades son un medio para que los estudiantes se relacionen entre grupos iguales, y que en la educación secundaria estas

actividades son tomadas como una vía de descanso o relajación.

- De acuerdo a lo mencionado por Orlick, (2002), debemos manifestar que, el juego cooperativo genera a que todos los integrantes del grupo de juego participen, y se apoyen para lograr su meta, estos juegos están diseñados para integrar a todos por igual sin excluir a ningún participante, para ello es importante que todos cooperen dando sus opiniones para armar sus estrategias, contribuyendo de esa manera a la eliminación de agresiones y violencia entre estudiantes o participantes de juego.
- En función a las dos características presentadas por ambos autores, el trabajo de investigación se sustenta particularmente en las características de Orlick (2002), por los beneficios que generan los juegos cooperativos.

2.2.2.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO COOPERATIVO

Se considera los siguientes valores como importante en los juegos cooperativos:

La construcción de relaciones sociales positivas fomenta comportamientos prosociales, fundamentados en vínculos afectivos, constructivos y solidarios.

La empatía: Habilidad para adoptar la postura de otro individuo, entendiendo su perspectiva, inquietudes, expectativas, necesidades y su contexto.

La cooperación: Es esencial para abordar tareas y resolver conflictos de manera colaborativa, mediante relaciones fundamentadas en la reciprocidad, en lugar del control y el poder.

La comunicación: Fomentando la capacidad de comunicar de manera deliberada y genuina los estados de ánimo, percepciones, conocimientos, emociones y puntos de vista.

La participación: En contextos culturales donde predominan prácticas excluyentes y selectivas, los juegos cooperativos

fomentan la inclusión y el involucramiento de todos los integrantes, tanto como un valor fundamental como una habilidad clave.

El aprecio y el auto concepto positivo: Fomentando una autoimagen positiva y el autorreconocimiento, apreciando y comunicando la relevancia de los demás.

La alegría: Es un fin que no debe ser ignorado, ya que el propósito de todo proyecto educativo, en cualquier etapa, es formar individuos felices. En los juegos cooperativos, al suprimir el temor al fracaso y al rechazo, usualmente vinculado a los juegos competitivos, se revela con claridad la meta final: la alegría (Orlick, 2002).

2.2.3. CONSTRUYE SU IDENTIDAD

2.2.3.1. DEFINICIÓN

La identidad. Hablar de la identidad, ya sea individual o colectiva, hace referencia a las fases que posibilitan que dicho individuo, en un contexto y momento específicos, sea consciente de sí mismo. Esta autoconciencia se refleja, en mayor o menor grado, en su capacidad para distinguirse del resto, y sentirse identificado con ciertas condiciones, desarrollar un sentido de pertenencia, reflexionar sobre su propia identidad y construir una narrativa que le permita mantener continuidad a lo largo de sus cambios y transformaciones. Asimismo, se refiere a la necesidad que tienen los individuos de formar una identidad tanto individual como colectiva, especialmente debido a la estabilidad y seguridad que esta les brinda. Es satisfactorio experimentar un sentido de pertenencia a distintos grupos sociales, los cuales se ven a sí mismos con una armonía y continuidad, producto de las representaciones, cualidades y significados que se construyen y comparten colectivamente (De La Torre, 2007).

La identidad de los estudiantes. Corresponde a ser el desarrollo permanente que este tiene en base a la responsabilidad y la construcción que puede conllevar la formación como individuo, en donde este requiere de mantener no solo la formación personal,

sino que corresponde hacia la identificación y la valoración de dicha identidad en base a las historias o las experiencias que cada ser humano puede llegar a mantener (Eble y Hu, 2020).

Mientras que, la base fundamental de toda formación individual se ve representada a la formación y comunicación que el niño puede mantener en base a lo que se aprende dentro del ámbito familiar, con lo cual se cuenta con la prevalencia de la autonomía y la seguridad, en donde más adelante se tiene que entender el concepto dinámico de la persona, la cual permite que se pueda mantener la valoración y la responsabilidad individual (Eble y Hu, 2020).

Así mismo, la identidad procede de un conjunto de características que permiten que el individuo cuente con la conformación de relaciones interpersonales, en donde la estructura del lenguaje en sí misma, conlleva a que el resto de los individuos cuente con un conjunto de logros que desarrollen al ser humano, en donde las ideas propias, las actitudes y las creencias generan que la identidad propia pueda ser aceptada por el mismo individuo y el resto de los individuos con los que se relaciona (Eble y Hu, 2020).

La identidad personal. La psicología considera que con el paso del tiempo, cada individuo elabora una representación interna de sí mismo que da respuesta a la interrogante esencial: ¿quién soy? Dicha representación constituye lo que se conoce como identidad personal. Se entiende como un proceso que comienza en los primeros años de vida y se va formando progresivamente a lo largo del tiempo (Sanchis, 2020).

La adolescencia representa una etapa crucial en el desarrollo de la identidad personal, ya que es el momento en que el individuo reorganiza y resignifica sus vivencias de la infancia para formar una visión coherente y singular de sí mismo. Este artículo examina detalladamente las transformaciones psicológicas que se producen durante este periodo. No obstante, es importante destacar que la construcción de la identidad no concluye en la adolescencia, sino

que continúa a lo largo de la vida como un proceso dinámico y en constante evolución, influenciado por las diversas experiencias que la persona vive durante su adultez (Sanchis, 2020).

Competencia construye su identidad. El alumno conoce y estima su cuerpo, identifica sus sentimientos, reconoce sus pensamientos y manera de actuar por medio de la distinción de identidades que lo caracterizan (social, étnica, cultural, etc.) como resultado de interacciones con el entorno y en diferentes contextos en los que estos se desarrollan (comunidad, familia y colegio). Además de que el alumno construya su propia identidad, es necesario que este reconozca las características que lo vuelven único, así como las que lo vuelven similar a los demás. La formación de la identidad abarca diversas habilidades fundamentales, entre las que se incluyen la autovaloración, la gestión consciente de las emociones, la capacidad de reflexionar y actuar con base en principios éticos, así como el ejercicio de una sexualidad vivida con plenitud y responsabilidad (Ministerio de Educación [MINEDU] ,2016).

La construcción de la identidad está basada en las historias, valores y experiencias que el alumno ha adquirido desde la etapa de su niñez, en otras palabras, la identidad que poseen se va formando a partir de los recuerdos y las experiencias que va adquiriendo al pasar de los años. La identidad se construye en base a la relación del individuo con su entorno y empieza cuando la persona tiene conciencia de sí misma, de ser un individuo diferente a las personas que lo rodean y se define a sí mismo. Además, cuando la identidad es dada de forma positiva posibilita el fortalecimiento de la autoestima (MINEDU,2016).

2.2.3.2. VENTAJAS IDENTIDAD DEL ESTUDIANTE

La identidad comienza a partir de que la persona es consciente de sí misma como un individuo diferente a los que lo rodean y se define a sí mismo, por lo mismo que el entorno influye significativamente en la construcción de su identidad. Las ventajas

de la formación de la identidad favorecen a la autoestima de todo individuo, la misma que proviene de la asimilación y también de la reflexión de la opinión de personas que forman parte de su entorno. Es por ello que cuando una persona no presenta identidad tiende a poseer baja autoestima, lo cual tiene repercusión en sus relaciones sociales y también en el rendimiento intelectual (Walsh, 2018).

Por lo mismo que una construcción positiva de identidad en el alumno es esencial y requiere de la intervención de padres y docentes, en cuanto la identidad se forma en base a la interacción con el entorno, las experiencias o vivencias de la persona y la imagen que le brinda las figuras cercanas a él. De igual manera, para alcanzar una identidad en el alumno es imprescindible que en su entorno se fomente el desarrollo de sus habilidades sociales, así como su autonomía (Walsh, 2018).

2.2.3.3. IDENTIDAD SOCIAL

La identidad social compartida entre los individuos dentro de un grupo afecta su comportamiento hacia otros grupos y la manera en que estos grupos se ven mutuamente. Estas percepciones y acciones, a su vez, moldean la identidad social de los miembros en los grupos que interactúan. La inclinación a definirse a sí mismo como parte de un grupo puede llevar a la discriminación entre grupos, resultando en actitudes y comportamientos positivos hacia los miembros del grupo, mientras que se generan percepciones y conductas negativas hacia aquellos que están fuera. Esta discriminación intergrupala da paso al prejuicio y a la formación de estereotipos, mientras que mecanismos como la facilitación social y la polarización grupal promueven conductas extremas hacia las personas que no son parte del grupo (Worchel, et al., 2018).

2.2.3.4. IDENTIDAD Y CRISIS

Las crisis influyen en la personalidad. Cuando la incertidumbre y las situaciones adversas o dolorosas prevalecen en la vida personal, las personas pueden atravesar lo que Frankl

denomina vacío existencial una sensación de que la vida ha perdido su significado. No obstante, incluso en situaciones donde no parece haber salida ni esperanza, y no podemos cambiar los hechos, se nos invita a generar una transformación interna (Frankl, 1977).

2.2.3.5. VALORACIÓN DE UNO MISMO

Todas las personas requieren tener autoestima para vivir y actuar de manera efectiva; es esencial para un desarrollo saludable. Naturalmente, aunque su ausencia no nos llevará a la muerte, una baja autoestima puede afectar negativamente nuestra vida y nuestra capacidad para realizar nuestras tareas. Nadie está completamente desprovisto de autoestima positiva; todos tenemos la capacidad de cultivarla (Espina, 2020).

2.2.3.6. CUALIDADES DE UNA PERSONA

Se define como la propiedad que distingue a un sujeto u objeto. A menudo, esta noción se refiere a la naturaleza de una experiencia difícil de articular. Las cualidades son características que buscan diferenciar y definir a las personas. Estas características pueden estar presentes desde el nacimiento o desarrollarse a lo largo del tiempo. Si bien existen cualidades con connotaciones negativas, generalmente solemos identificar y describir a las personas en función de los aspectos positivos que las distinguen (Psicología-Online, 2023).

2.2.3.7. LAS HABILIDADES Y LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD

Existe un conjunto de diez habilidades esenciales que todas las personas deberían cultivar en el transcurso de su vida: empatía, comunicación asertiva, autoconocimiento, pensamiento creativo, relaciones interpersonales, toma de decisiones, manejo de emociones, solución de problemas y conflictos, manejo de tensiones y estrés, y pensamiento crítico (Psicología-Online, 2023).

2.2.3.8. LA AUTORREGULACIÓN

Se define como la habilidad de autocontrol, tanto a nivel emocional como conductual. Esta capacidad se desarrolla de manera gradual, permitiendo que el niño aprenda poco a poco a utilizar palabras para expresar sus sentimientos, a reflexionar antes de tomar acción y a entender las repercusiones de sus acciones.

Entre los elementos que inciden en la autorregulación se encuentran:

Edad y grado de desarrollo: La madurez del niño afecta su capacidad para autorregularse.

Temperamento: Se refiere a la inclinación biológica a exhibir determinados comportamientos o respuestas emocionales, influye tanto en la fuerza con la que se viven las emociones que se experimentan como en las estrategias de autorregulación que se eligen.

Funciones ejecutivas: Estos comprenden un conjunto de procesos mentales que permiten controlar y organizar la conducta. Incluyen habilidades como la concentración, la planificación, el pensamiento lógico y la capacidad para inhibir impulsos de manera voluntaria.

Calidad del apego: Se relaciona con la forma en que los niños interactúan con sus padres o cuidadores, incluyendo la manera en que estos responden a sus necesidades emocionales, interpretan sus señales y ofrecen un entorno seguro y estrategias de contención.

Factores ambientales: Elementos como el ruido, la tensión, la fatiga y el hambre pueden tener un impacto significativo en la habilidad de un niño para controlarse a sí mismo (Mena et al., 2018).

2.2.3.9. CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD

Autorregula sus emociones: la autorregulación de las emociones de las personas es la capacidad que se tiene para poder guardar el control acerca de los sentimientos y las emociones personales, conforme a lo que sucede alrededor, en donde dicho control no permitirá que se modifique la realidad del entorno, sino que permitirá que se pueda contar con un mayoritario nivel de aceptación acerca de lo que una persona puede llegar a generar en base a un determinado contexto (MINEDU, 2016).

Reflexiona y argumenta éticamente: la reflexión y la argumentación ética, conlleva a que el estudiante pueda contar con diferentes emociones que dejen en exposición hacia las situaciones cotidianas, en donde el criterio ético de toda persona puede exponerse a la luz, debido a que la regulación y el control de los criterios en los que se mide el comportamiento, puedan llegar a verse aplicados bajo el origen de la acción en sí misma (MINEDU, 2016).

Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez: la vivencia de la sexualidad de todo estudiante requiere que este pueda contar con la identificación de situaciones de alto impacto que permitan que se pueda mantener el control del comportamiento personal, en donde se tiene que reconocer que cualquier reacción que se tenga, puede llegar a tener una determinada reacción la cual afecta a la calidad de vida que se ven involucradas (MINEDU, 2016).

Así mismo, la explicación que se tiene acerca de las responsabilidades y las tereas alcanzadas en los estudiantes, comprende a la responsabilidad de mantener lazos de amistad que pueden conformar el desarrollo del apoyo mutuo y el entendimiento acerca de la importancia de la amistad, en donde esta tendencia no solo requiere que el menor pueda generar un mayoritario aporte acerca de la comprensión y las garantías personales de respeto,

sino que este se empiece a hacer responsable de sus actos mismos (MINEDU,2016).

2.2.3.10. ÁREA DE PERSONAL SOCIAL

La situación actual de nuestro país exige la formación de ciudadanos democráticos, con capacidad crítica, reflexiva y de investigación, que aprecien no solo su propia cultura, sino también la de otros. Además, es crucial que tomen conciencia de su función como protagonistas de la historia, comprometidos activamente en el proceso de convertirse en impulsores del cambio social (MINEDU, 2016).

Dentro de este enfoque, se busca fomentar el desarrollo de ciudadanos que reconozcan su identidad nacional y comprendan que integran una sociedad plural con una historia en común. La meta es formar individuos comprometidos con la participación activa en la creación de un proyecto colectivo, sustentado en principios de convivencia democrática, respeto mutuo y cohesión social, con el propósito de garantizar el bienestar de todos (MINEDU, 2016).

2.2.3.11. ENFOQUES QUE SUSTENTAN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL

En este ámbito, el proceso de enseñanza y aprendizaje está guiado por un marco teórico y metodológico centrado en los enfoques de formación personal y ciudadanía activa.

- El enfoque de desarrollo personal destaca el proceso mediante el cual los individuos se forman como seres completos, con la finalidad de aprovechar al máximo sus habilidades y capacidades innatas. Este proceso es constante e involucra cambios biológicos, cognitivos, emocionales, conductuales y sociales que se manifiestan con el pasar de los años. Este proceso no solo ayuda a los individuos desarrollar una comprensión más profunda y enriquecida de sí mismos, sino que también les permite relacionarse de manera más integral con el entorno natural y social.

Del mismo modo, este enfoque subraya la relevancia de cultivar la capacidad de reflexión y de construir una mirada crítica y con fundamento ético, que permita interactuar con el entorno de manera responsable y con plena conciencia de las propias acciones (MINEDU, 2016).

- La ciudadanía activa reconoce a cada individuo como ciudadano con deberes y derechos, implicándose de manera activa en la vida social y promoviendo la convivencia democrática. Además, alienta la apertura hacia el enriquecimiento mutuo, el aprendizaje intercultural y el establecimiento de una relación equilibrada con el entorno. Para lograr dicho propósito, se resalta la necesidad de fomentar procesos de análisis crítico sobre la dinámica de la vida en comunidad y la responsabilidad que cada persona asume dentro de ella. Asimismo, fomenta la deliberación sobre asuntos que nos involucran como ciudadanos y la toma de acciones que mejoren el mundo, con el fin de crear un espacio más propicio para la convivencia y el respeto de los derechos de todos. Este enfoque implica, además, la interpretación y valoración de los procesos históricos, económicos, ambientales y geográficos, los cuales son esenciales para desarrollar una ciudadanía consciente, informada y activamente involucrada con la realidad que la rodea (MINEDU, 2016).

2.2.3.12. PROCESOS DIDÁCTICOS CONSIDERADOS DE PERSONAL SOCIAL

Problematización: Se trata de que los estudiantes planteen preguntas en base a un tema sugerido, ya sea relacionado con diferentes situaciones o experiencias vividas. En otras palabras, se trata de cuestionar el tema planteado, despertando el interés de los estudiantes y permitiéndoles comprenderlo mejor. Problematizar consiste en cuestionar un concepto, hecho o tema específico, analizando y discutiendo sus aspectos más complejos o difíciles. Es importante señalar que abordar un tema de estudio desde la

problematización no implica necesariamente tratar la problemática, sino profundizar en su análisis (MINEDU, 2016).

Análisis de información: Es la etapa buscan y utilizan diversas fuentes de información para profundizar su comprensión sobre la problemática en estudio. Estas fuentes pueden ser variadas: orales, escritas, visuales, diálogos, entre otras. Esto significa que los educadores tienen la responsabilidad de proporcionar fuentes bibliográficas adecuadas que permitan a los estudiantes ampliar y profundizar su análisis sobre la problemática investigada. Al ofrecer una variedad de datos, para proporcionar múltiples perspectivas o enfoques que les permitan comprender mejor la situación presentada (MINEDU, 2016).

Acuerdo o toma de decisiones: Tras revisar la información, los estudiantes deben elaborar una respuesta a la problemática tratada. Esta respuesta se origina a partir de la reflexión y el acuerdo colectivo, o, en su caso, de una decisión personal que les corresponde asumir. El propósito principal es que los estudiantes, ya sea de manera individual o grupal, asuman un compromiso sobre cómo enfrentar el escenario presentado (MINEDU, 2016).

2.2.3.13. DESEMPEÑOS TERCER GRADO DE PRIMARIA

Cuando el alumno forja su identidad y logra el nivel previsto en el ciclo IV, realiza acciones como:

Expone sus rasgos personales, talentos, capacidades y logros que le producen satisfacción, reconociéndose como alguien valioso con cualidades exclusivas.

Comparte las expresiones culturales, prácticas tradicionales y costumbres familiares que fortalecen su sentido de pertenencia y le generan orgullo por sus raíces.

Explica sus emociones en situaciones diarias, reconociendo las causas y efectos de las mismas, y las gestiona mediante diferentes estrategias.

Reconoce situaciones que le generan bienestar o incomodidad, explicando de forma simple las razones que motivan esos sentimientos.

Expone que tanto niñas como niños tienen la misma capacidad para asumir responsabilidades y realizar tareas por igual, además de poder construir vínculos de amistad en condiciones de equidad.

Identifica a las personas de confianza a quienes puede acudir en contextos de riesgo o cuando su privacidad se ve amenazada (MINEDU, 2016).

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS

Juegos cooperativos: Son actividades que fomentan la armonía y la paz entre los miembros de un equipo de juego, promoviendo la cooperación y la creación conjunta de nuevas estrategias para alcanzar un objetivo común. Estos juegos contribuyen a que los niños y niñas experimenten felicidad al participar en ellos.

Problematización: Implica que los estudiantes formulen interrogantes basadas en un tema presentado que esté relacionado con diferentes experiencias o situaciones vividas; en otras palabras, cuestionar el tema con el propósito de captar su interés y poder explicarlo en profundidad. Problematizar consiste en poner en duda un concepto, hecho o asunto particular, examinando y debatiendo sus componentes más complejos o desafiantes.

Análisis de información: Es el punto donde consultan y emplean diferentes fuentes de información para obtener una comprensión más profunda de la problemática que están investigando. Estas fuentes pueden abarcar información oral, escrita, visual, diálogos, entre otras. Para ello, es necesario que los docentes ofrezcan la bibliografía adecuada, permitiendo a los estudiantes realizar una investigación profunda sobre el tema en cuestión.

Acuerdo o toma de decisiones: Después de analizar la información, deben formular una respuesta a la problemática abordada. La respuesta surge tras un proceso de reflexión y consenso entre ellos o, en su caso, a partir de una decisión individual. El objetivo final es que los estudiantes lleguen a un

compromiso, ya sea individual o colectivo, sobre cómo abordar y enfrentar la situación presentada.

Construye su identidad

Es la identificación de sí mismo, el quién soy yo y a donde voy, con la cual se diferencia de su personalidad haciéndole único como personas.

Se valora a sí mismo

La valoración de es la forma en que cada uno de las personas se percibe a sí mismo como; eficaz, capaz y el valor de reconocer sus actitudes que tiene en sus propios recursos y el aprecio de sus virtudes y defectos de manera equilibrada.

Autorregula sus emociones

Es la habilidad de gestionar las propias emociones de manera equilibrada, sin reprimirlas ni ignorarlas, formando parte del diálogo de uno mismo.

Reflexión y argumenta éticamente

La reflexión es importante en la formación del estudiante ya que se formarán éticamente una persona competente, al permitirle emitir juicios de valor fundamentados sobre diversas dimensiones de la conducta, como la moral, lo social, lo político, lo religioso, etc.

Ejercita su sexualidad de forma consciente, respetuosa y acorde a su etapa de desarrollo, integrando aspectos emocionales, físicos y sociales con responsabilidad.

Consiste en el reconocimiento personal como hombre o mujer, basado en la construcción de la identidad sexual, de género y la percepción del propio cuerpo, con el propósito de valorarlo y aceptarlo de manera positiva.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

Ha: La competencia: construye su identidad mejora con los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ho: La competencia: construye su identidad no mejora con los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICA

Ha1 El nivel del desarrollo de la competencia: Construye su identidad mejora en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ho1 El nivel del desarrollo de la competencia: Construye su identidad no mejora en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ha2 Los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de la capacidad valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ho2 Los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de la capacidad valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ha3 Los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ho3 Los juegos cooperativos no mejoran el desarrollo de la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ha4 Los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ho4 Los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ha5 Los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de la capacidad vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez en los estudiantes del tercer grado de

primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ho5 Los juegos cooperativos no mejoran el desarrollo de la capacidad vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ha6 Los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de la competencia construye su identidad después de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ho6 Los juegos cooperativos no mejoran el desarrollo de la competencia construye su identidad después de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Juegos cooperativos:

Son juegos diseñados para disminuir comportamientos agresivos, fomentando en su lugar la cooperación, el diálogo y la solidaridad entre jugadores, los juegos cooperativos hacen que los niños jueguen juntos para conseguir fines comunes en vez de unos contra otros para fines mutuamente excluyentes, promueve valores como el apoyo recíproco, la confianza entre pares, la tolerancia y la construcción conjunta de estrategias, así como el logro de acuerdos mediante el consenso entre los participantes (Orlick,2002).

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Competencia: construye su identidad

La identidad de los estudiantes es la valoración y el reconocimiento que un estudiante tiene acerca de sus capacidades y las cualidades que lo caracterizan para poder entender lo que le sucede internamente y lo que pasa a su alrededor (MINEDU, 2016).

2.5.2. VARIABLE INTERVINIENTE

Los docentes: Mejorar en la búsqueda y diseño de estrategias que faciliten su planificación de una buena construcción de la identidad por que se necesitan estudiantes que no solo tengas conocimiento también valores que se sientan parte de un país con una culturalidad integrada.

La familia: Que es la primera escuela de la vida donde de ellos tenemos los nuevos aprendizajes, que sean parte de la construcción de su identidad, aprendan a valorarse a sí mismo y aprendan a autorregular sus emociones y es donde tenemos mayores deficiencias con padres con baja autoestima, conflictivos, no saben manejar sus emociones y se repite en la escuela y en la sociedad.

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Variables	Operacionalización de las variables		Instrumentos
	Dimensiones	Indicadores	
INDEPENDIENTE: El juego cooperativo	1.Problematización	Pide ayuda durante el juego.	Lista de cotejo de Pre test y Pos test.
		Expresa ideas en el desarrollo de los juegos.	
		Demuestra disposición en la realización de actividades.	
	2.Análisis de información	Le gusta participar de los juegos con todos tus compañeros.	
		Anima a sus compañeros para que participen en los juegos.	
	3.Acuerdos o toma de decisiones.	Es comprensivo con sus compañeros que no pueden realizar alguna actividad en el juego.	
		Acoge con amabilidad a un compañero cuando se integra al juego.	
		Se relaciona armónicamente con sus compañeros.	
DEPENDIENTE: La competencia: construye su identidad	Se valora a sí mismo	Valora sus características físicas, así como sus cualidades y preferencias.	
		Reconoce sus habilidades que lo hacen ser únicos	
		Describe sus cualidades al momento de sus logros.	
		Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas.	
	Autorregula sus emociones	Se aceptan como únicos y valiosos.	
		Expresa diversión al realizar otras actividades como bailar, cantar y conversar.	
		Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as).	
		Utiliza juego de socialización para vencer la timidez.	
		Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables.	
		Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros.	
	Reflexión y argumenta éticamente	Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero.	
		Reflexiona el valor de ayudar a una persona discapacitada, como una acción correcta.	
		Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula.	

Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa

Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as).

Relaciona interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro.

Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer.

Reconoce a quien recurrir en situaciones de riesgo

Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar.

Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales.

Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este estudio según Sánchez y Reyes (2015), se consideró de tipo aplicada, también denominada utilitaria o constructiva, que se distingue por su orientación a poner en práctica los saberes teóricos en situaciones específicas y las repercusiones reales que surgen de dicha aplicación.

A lo largo del proceso investigativo, se consideró la implementación de juegos cooperativos como variable independiente, con el objetivo de mejorar la competencia construye su identidad como variable dependiente, en los estudiantes seleccionados de la I.E. Juan Velasco Alvarado.

3.1.1. ENFOQUE

El enfoque de acuerdo con Sánchez y Reyes (2015), es una investigación experimental porque nos posibilita comprobar supuestos e hipótesis explicativas mediante una relación directa de causa y efecto, lo cual exige el uso del método experimental.

Se consideró de ese enfoque dado que se introdujeron los juegos cooperativos con la finalidad de que los niños mejoraran la competencia construye su identidad. Para medir los resultados, se controló el impacto en el grupo experimental, mientras que el grupo control no recibió ninguna intervención.

3.1.2. ALCANCE O NIVEL

El nivel según Sánchez y Reyes (2015) pertenece a los estudios explicativos o de validación de hipótesis causales. Puede estar conectado con investigaciones tecnológicas, ya que su objetivo principal es modificar el fenómeno en estudio.

En la investigación se aplicaron los juegos cooperativos y se observaron los efectos que estos generaron en la competencia construye su identidad en los estudiantes seleccionados del ámbito de estudio.

3.1.3. DISEÑO

Para Sánchez y Reyes (2015) los diseños cuasiexperimentales se utilizan en contextos donde es casi imposible o complicado aplicar un

control experimental riguroso. Uno de estos escenarios es, exactamente, el entorno en el que se lleva a cabo el fenómeno social y la educación.

El diseño cuasiexperimental se planteó para dos grupos, el grupo control y el grupo experimental en el que se aplicó los juegos cooperativos, con el propósito de mejorar el desarrollo de la competencia en los estudiantes del tercer grado de primaria.

G. E: O1 X O2

G.C: O3 - O4

Leyenda:

G. E: Grupo experimental

G. C: Grupo control

O1 y O3: Aplicación del pre test.

O2 y O4: Aplicación del post test.

X: Implementación de la variable independiente.

-: Ausencia de la implementación.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

Son todos los integrantes de un grupo claramente definido de eventos, objetos y personas (Sánchez y Reyes, 2015).

La población estuvo conformada por 77 estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, cuyas edades oscilan entre 8 y 10 años de edad, de ambos sexos. Según el cuadro siguiente:

Tabla 1

Distribución de la población en los estudiantes del tercer grado de primaria

GRADO	SECCIÓN	fi	%
TERCERO	A	29	33.3
TERCERO	B	29	33.3
TERCERO	C	29	33.4
TOTAL		77	100.0

Nota. Nómina oficial de la I.E Institución Educativa Juan Velasco Alvarado– 2023.

3.2.2. MUESTRA Y MÉTODO DE MUESTREO

Sánchez y Reyes (2006) señala que es un grupo que tiene características similares a los grupos a los que se desean generalizar los hallazgos. En otras palabras, la muestra debe reflejar adecuadamente las características de la población.

La muestra estuvo compuesta todos los estudiantes del tercer grado de primaria, asignándose la sección B como grupo control y la sección A como grupo experimental, cada grupo estuvo conformado por 29 estudiantes del ámbito elegido.

El método utilizado fue el muestreo no probabilístico, Sánchez y Reyes (2015) mencionan que este tipo se utiliza con frecuencia debido a la simplicidad con la que se puede acceder a la muestra, aunque no siempre se conozcan las bases teóricas para su implementación.

El criterio de selección fue intencional. De la misma forma, Sánchez y Reyes (2015) mencionan que lo fundamental es que esta representatividad se basa en el criterio u opinión específica de quien lleva a cabo la selección de la muestra; por consiguiente, la evaluación de su representatividad es de carácter subjetivo.

Tabla 2
Distribución de la muestra

GRUPO DE ESTUDIO	VARONES	MUJERES	fi
Grupo experimental	13	13	26
Grupo control	14	14	28
	27	27	54

Nota. Nómina oficial de la I.E. Juan Velasco Alvarado – 2023.

Criterios de Exclusión

Estudiantes que no asistieron regularmente a clase.

Estudiantes que no estuvieron matriculados

Estudiantes que tuvieron algún impedimento físico para realizar los ejercicios o juegos.

Criterios de inclusión

Estudiantes que asistieron diariamente a clase.

Estudiantes que estuvieron matriculados.

Estudiantes que tuvieron todas sus capacidades físicas para realizar los ejercicios o juegos

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. TÉCNICA

LA OBSERVACIÓN

Se usó dicha técnica debido a que una observación, con fines definidos, permite tener un control adecuado.

La técnica escogida fue fundamental porque permitió identificar y comprender los comportamientos y actitudes de cada estudiante del tercer grado.

FICHAJE

Es una técnica que se utilizó para recopilar información respecto a cómo los estudiantes construyen su identidad. Resultó eficaz para estructurar la información y llevar a cabo el proyecto de investigación, desempeñando un papel clave en la definición del marco teórico a emplear, ya sea desde un enfoque positivista, crítico o analítico. Funciona como un organizador tanto individual como grupal de los datos recolectados, facilitando su conversión en conocimiento teórico.

3.3.2. INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO

Es un listado de afirmaciones que detallan con exactitud tareas específicas, procesos, acciones, resultados de aprendizaje o conductas positivas. Junto a cada enunciado, se presentan 2 columnas que el que observa lo emplea para señalar si una característica o conducta particular está presente o ausente, es decir, de forma dicotómica (Pérez, 2018).

En el trabajo desarrollado se empleó la lista de cotejo con el fin de conseguir información clara y confiable, mediante el cual se pudo identificar el comportamiento y la actitud que demostraron los estudiantes del tercer grado de primaria.

SESIONES DE APRENDIZAJE:

Se define como un conjunto de experiencias de aprendizaje en las que existe una interacción entre el estudiante, el educador y el tema de estudio, con el propósito de fomentar en el estudiante funciones cognitivas que les ayuden a desarrollar habilidades para aprender a adquirir conocimiento y reflexionar críticamente (Carbajal, 2010).

La aplicación de estas sesiones se desarrolló durante 20 sesiones, la cual nos permitió medir el nivel de la competencia convive y participa democráticamente, en la que se encontraban los estudiantes.

FICHA BIBLIOGRÁFICA

Se trata de fichas breves elaboradas para recoger información precisa de artículos o libros. Estas fichas fueron creadas como un recurso referencial, aportando datos relevantes de textos que son útiles para este estudio.

3.4. TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

3.4.1. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

Se usó el texto, porque proporcionó la narración y análisis de los datos presentados:

Los datos simples con pocas categorías se presentan mejor en forma de texto.

Las tablas son útiles para resumir sistemáticamente grandes cantidades de datos.

Los gráficos para resaltar la evidencia y las tendencias en los datos presentados.

3.4.2. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

La data recopilada fue analizada utilizando estadísticas descriptivas e inferenciales, incluyendo tablas de distribución de frecuencias y cálculos de la media aritmética. Además, se emplearon figuras de barras para presentar claramente cómo varían los hallazgos antes y después de llevar a cabo la estrategia Los juegos cooperativos en el área de Personal Social de los alumnos del tercer grado, quienes conforman la muestra.

- Estadística descriptiva

Se refiere a la presentación resumida de todas las observaciones realizadas durante una experiencia. Proporciona información genérica respecto al comportamiento de un fenómeno y, en el contexto de un estudio explicativo, revela cómo respondieron la variable dependiente a la influencia de la variable independiente (Sánchez y Reyes, 2015).

La estadística descriptiva permitió realizar la medición por medio de números, los resultados obtenidos de la variable dependiente, y representarlos a través de gráficos y tablas estadísticos.

La mediana: Se refiere al valor en una distribución que indica que el 50% de los casos se encuentran por encima de este punto; en términos estadísticos, este valor es equivalente al percentil 50 (Sánchez y Reyes, 2015).

La media aritmética: Comúnmente conocida como media y representada por $(\bar{x})$, se calcula dividiendo la suma de todos los valores de una variable por el número total de observaciones (Ruiz Muñoz, 2000).

La media aritmética nos ha servido para medir los datos de manera cuantitativa, para obtener el porcentaje de la suma de los resultados.

- La estadística inferencial:

Es la herramienta que permite al investigador determinar la significatividad de los hallazgos. Esta técnica se utilizó para hacer generalizaciones sobre una población a partir de una muestra, evaluando la probabilidad de que los hallazgos observados sean aplicables más allá de los datos recolectados (Sánchez y Reyes, 2015).

La estadística inferencial nos accedió a encontrar la significatividad en los resultados del trabajo de investigación, el cual se realizó a través de la comparación de los hallazgos de ambos grupos.

T DE STUDENT: Usado para analizar la diferencia entre dos muestras independientes y pequeñas que exhiben una distribución normal y uniformidad en sus varianzas (Sánchez, 2015).

Dicha prueba facilitó el análisis de los resultados obtenidos en relación con las variables estudiadas, permitiéndonos llegar a conclusiones pertinentes sobre el proyecto implementado.

TÉCNICA: ESTADÍSTICA

Tipo descriptiva. La media aritmética, tablas, gráficos y representaciones estadísticas, así como los gráficos de barras, se emplearon para mostrar de manera clara y precisa los resultados obtenidos antes y después de aplicar el método cooperativo en los estudiantes.

Tipo inferencial. La T de Student permitió obtener resultados significativos, ya que se compararon 2 grupos para identificar las posibles discrepancias entre estos, teniendo en cuenta que se consideró.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS

4.1.1. RESULTADOS DE PRE TEST

a) Referencia

Para la valoración del pretest, se establecieron 2 grupos de investigación: el experimental, compuesto por 29 estudiantes del 3er grado A, y el control, conformado por 29 estudiantes del 3er grado B. Ambos grupos pertenecen a la I.E. Juan Velasco Alvarado y del 3er grado de primaria, Huánuco – 2023,

Se tuvo como técnica la observación e instrumento (lista de cotejo) que contuvo como escala Si y No, en la recopilación de información de los estudiantes con los siguientes indicadores:

1. Valora sus características físicas, así como sus cualidades y preferencias.
2. Reconoce sus habilidades que lo hace ser únicos
3. Describe sus cualidades al momento de sus logros.
4. Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas.
5. Se aceptan como únicos y valiosos.
6. Expresa diversión al realizar otras actividades como bailar, bailar y conversar.
7. Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as).
8. Utiliza juego de socialización para vencer la timidez.
9. Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables.
10. Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros.
11. Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero.
12. Reflexiona el valor de ayudar a una persona discapacitada, como una acción correcta.

13. Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula.

14. Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as).

15. Relaciona interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro.

16. Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer.

17. Reconoce a quien recurrir en situaciones de riesgo

18. Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar.

19. Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales.

20. Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad.

Tabla 3

Resultados del pre test de la aplicación de los juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia construye su identidad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, 2023

RESULTADOS DEL PRE TEST		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
N°	INDICADORES	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Valora sus características físicas, así como sus cualidades y preferencias.	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%
2	Reconoce sus habilidades que lo hacen ser únicos	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%
3	Describe sus cualidades al momento de sus logros.	12	41.38%	17	58.62%	29	100.00%	6	20.69%	23	79.31%	29	100.00%
4	Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas.	11	37.93%	18	62.07%	29	100.00%	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%
5	Se aceptan como únicos y valiosos.	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%
6	Expresa diversión al realizar otras actividades como bailar y conversar.	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%
7	Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as).	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%
8	Utiliza juego de socialización para vencer la timidez.	2	6.90%	27	93.10%	29	100.00%	4	13.79%	25	86.21%	29	100.00%
9	Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables.	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%
10	Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros.	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%	3	10.34%	26	89.66%	29	100.00%
11	Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero.	12	41.38%	17	58.62%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
12	Reflexiona el valor de ayudar a una persona discapacitada, como una acción correcta.	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
13	Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula.	16	55.17%	13	44.83%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
14	Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as).	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%	4	13.79%	25	86.21%	29	100.00%

15	Relaciona interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro.	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%	6	20.69%	23	79.31%	29	100.00%
16	Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer.	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%	3	10.34%	26	89.66%	29	100.00%
17	Reconoce a quien recurrir en situaciones de riesgo	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%
18	Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar.	4	13.79%	25	86.21%	29	100.00%	1	3.45%	28	96.55%	29	100.00%
19	Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales.	6	20.69%	23	79.31%	29	100.00%	3	10.34%	26	89.66%	29	100.00%
20	Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad.	3	10.34%	26	89.66%	29	100.00%	4	13.79%	25	86.21%	29	100.00%
		29		71				22		78			

Nota. Base de datos del recojo del Pre test del instrumento de investigación (lista de cotejo) de los estudiantes del 3er grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se pudieron identificar los hallazgos que se detallan a continuación:

Grupo experimental

Entre los 29 estudiantes que conformaron el grupo:

1) La escala de (SI) mide la valoración que los estudiantes tienen sobre sus atributos físicos, junto con sus cualidades y preferencias representa el 31.03%, mientras que el (NO) 68.97%.

2) La escala de (SI) Reconoce sus habilidades que lo hacen ser únicos representa el 34.48%, mientras que el (NO) 65.52%.

3) La escala de (SI) Describe sus cualidades al momento de sus logros representa el 41.38%, mientras que el (NO) 58.62%.

4) La escala de (SI) cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas representa el 37.93%, mientras que el (NO) 62.07%.

5) La escala de (SI) Se aceptan como únicos y valiosos representa el 34.48%, mientras que el (NO) 65.52%.

6) La escala de (SI) Expresa diversión al realizar otras actividades como bailar, bailar y conversar representa el 31.03%, mientras que el (NO) 68.97%.

7) La escala de (SI) Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as) representa el 24.14%, mientras que el (NO) 75.86%.

8) La escala de (SI) Utiliza juego de socialización para vencer la timidez representa el 6.90%, mientras que el (NO) 93.10%.

9) La escala de (SI) Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables representa el 31.03%, mientras que el (NO) 68.97%.

10) La escala de (SI) Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros representa el 27.59%, mientras que el (NO) 72.41%.

11) La escala de (SI) Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero representa el 41.38%, mientras que el (NO) 58.62%.

12) La escala de (SI) Reflexiona el valor de brindar apoyo a una persona con discapacidad, como una acción adecuada representa el 27.59%, mientras que el (NO) 72.41%.

13) La escala de (SI) Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula representa el 55.17%, mientras que el (NO) 44.83%.

14) La escala de (SI) Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as) representa el 31.03%, mientras que el (NO) 68.97%.

15) La escala de (SI) Se relacionan interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro representa el 26.47%, mientras que el (NO) 73.53%.

16) La escala de (SI) Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer representa el 27.59%, mientras que el (NO) 72.41%.

17) La escala de (SI) Reconoce a quien recurrir en situaciones de riesgo representa el 27.59%, mientras que el (NO) 72.41%.

18) La escala de (SI) Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar representa el 13.79%, mientras que el (NO) 86.21%.

19) La escala de (SI) 19. Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales representa el 20.69%, mientras que el (NO) 79.31%.

20) La escala de (SI) Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad representa el 10.34%, mientras que el (NO) 89.66%.

Grupo Control

Entre los 29 estudiantes que conformaron el grupo:

1) La escala de (SI) mide la valoración que los estudiantes tienen sobre sus atributos físicos, junto con sus cualidades y preferencias representa el 31.03%, mientras que el (NO) 68.97%.

2) La escala de (SI) Reconoce sus habilidades que lo hacen ser único representa el 24.14%, mientras que el (NO) 75.86%.

3) La escala de (SI) Describe sus cualidades al momento de sus logros representa el 20.69%, mientras que el (NO) 79.31%.

4) La escala de (SI) Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas representa el 24.14%, mientras que el (NO) 75.86%.

5) La escala de (SI) Se aceptan como únicos y valiosos representa el 31.03%, mientras que el (NO) 68.97%.

6) La escala de (SI) Expresa diversión al realizar otras actividades como danzar, bailar y conversar representa el 24.24%, mientras que el (NO) 75.86%.

7) La escala de (SI) Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as) representa el 27.59%, mientras que el (NO) 72.41%.

8) La escala de (SI) Utiliza juego de socialización para vencer la timidez representa el 13.79%, mientras que el (NO) 86.21%.

9) La escala de (SI) Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables representa el 27.59%, mientras que el (NO) 72.41%.

10) La escala de (SI) Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros representa el 10.34%, mientras que el (NO) 89.66%.

11) La escala de (SI) Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero representa el 34.48%, mientras que el (NO) 65.52%.

12) La escala de (SI) Reflexiona el valor de brindar apoyo a una persona con discapacidad, como una acción adecuada representa el 34.48%, mientras que el (NO) 65.52%.

13) La escala de (SI) Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula representa el 34.48%, mientras que el (NO) 65.52%.

14) La escala de (SI) Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as) representa el 13.79%, mientras que el (NO) 86.21%.

15) La escala de (SI) Se relacionan interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro representa el 20.69%, mientras que el (NO) 79.31%.

16) La escala de (SI) Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer representa el 10.34%, mientras que el (NO) 89.66%.

17) La escala de (SI) Reconoce a quien recurrir en situaciones de riesgo representa el 27.59%, mientras que el (NO) 72.41%.

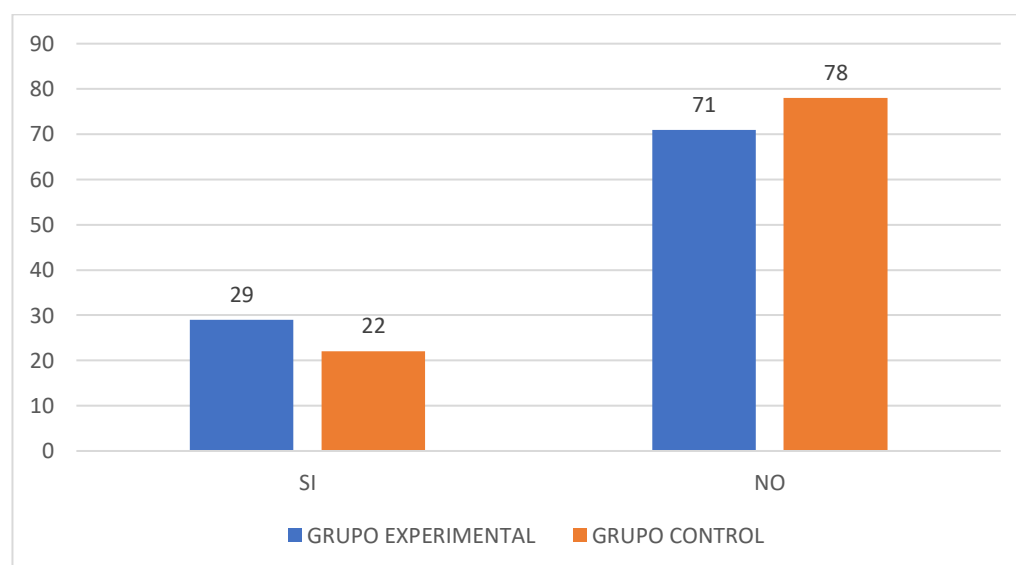
18) La escala de (SI) Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar representa el 3.45%, mientras que el (NO) 96.55%.

19) La escala de (SI) Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales representa el 10.34%, mientras que el (NO) 89.66%.

20) La escala de (SI) Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad representa el 13.79%, mientras que el (NO) 86.21%.

Figura 1

Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de la aplicación de los juegos cooperativos mejoran la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, 2023



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°3 de la Aplicación del pre test.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los hallazgos que se muestra en la figura N° 01, correspondiente al pre test, es posible notar que: En el grupo experimental, únicamente el 29% de los estudiantes si responden a la competencia convive y participa democráticamente, y no el 71% de estudiantes no responde.

Mientras que en el grupo control, solo el 22% si responden a la competencia convive y participa democráticamente, y No el 78% de estudiantes no responde.

De manera general, se puede apreciar que el grupo control muestra dificultades con la convivencia y participación democrática, como el grupo experimental en un término casi similar. Por esta razón se tuvo que trabajar con el grupo experimental viendo la urgente necesidad de mejorar a la convivencia y participación democrática.

4.2.1. RESULTADOS DEL POST TEST

Para la valoración del post test, se establecieron 2 grupos de investigación: el experimental, compuesto por 29 estudiantes del 3er grado A, y el control, conformado por 29 estudiantes del 3er grado B. Ambos grupos pertenecen a la I.E. Juan Velasco Alvarado y se centraron en los estudiantes de 3er grado de primaria, Huánuco – 2023.

Se tuvo como técnica la observación e instrumento (lista de cotejo) que contuvo como escala Si y No, en la recopilación de información de los estudiantes de los 2 grupos de investigación, con sus respectivos indicadores.

Tabla 4

Resultados del post test de la aplicación de los juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia construye su identidad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, 2023

RESULTADOS DEL PROST TEST		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
N°	INDICADORES	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Valora sus características físicas, así como sus cualidades y preferencias.	29	100.00%	0	0.00%	29	100%	4	13.79%	25	86.21%	29	100%
2	Reconoce sus habilidades que lo hacen ser únicos	29	100.00%	0	0.00%	29	100%	3	10.34%	26	89.66%	29	100%
3	Describe sus cualidades al momento de sus logros.	29	100.00%	0	0.00%	29	100%	2	6.90%	27	93.10%	29	100%
4	Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas.	28	96.55%	1	3.45%	29	100%	4	13.79%	25	86.21%	29	100%
5	Se aceptan como únicos y valiosos.	28	96.55%	1	3.45%	29	100%	4	13.79%	25	86.21%	29	100%
6	Expresa diversión al realizar otras actividades como bailar, bailar y conversar.	24	82.76%	5	17.24%	29	100%	5	17.24%	24	82.76%	29	100%
7	Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as).	27	93.10%	2	6.90%	29	100%	6	20.69%	23	79.31%	29	100%
8	Utiliza juego de socialización para vencer la timidez.	27	93.10%	2	6.90%	29	100%	4	13.79%	25	86.21%	29	100%
9	Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables.	25	86.21%	4	13.79%	29	100%	7	24.14%	22	75.86%	29	100%
10	Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros.	27	93.10%	2	6.90%	29	100%	2	6.90%	27	93.10%	29	100%
11	Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero.	29	100.00%	0	0.00%	29	100%	8	27.59%	21	72.41%	29	100%
12	Reflexiona el valor de ayudar a una persona discapacitada, como una acción correcta.	29	100.00%	0	0.00%	29	100%	9	31.03%	20	68.97%	29	100%
13	Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula.	28	96.55%	1	3.45%	29	100%	8	27.59%	21	72.41%	29	100%
14	Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as).	26	89.66%	3	10.34%	29	100%	3	10.34%	26	89.66%	29	100%
15	Relaciona interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro.	27	93.10%	2	6.90%	29	100%	4	13.79%	25	86.21%	29	100%

16	Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer.	28	96.55%	1	3.45%	29	100%	6	20.69%	23	79.31%	29	100%
17	Reconoce a quien recurrir en situaciones de riesgo	29	100.00%	0	0.00%	29	100%	5	17.24%	24	82.76%	29	100%
18	Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar.	27	93.10%	2	6.90%	29	100%	3	10.34%	26	89.66%	29	100%
19	Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales.	28	96.55%	1	3.45%	29	100%	2	6.90%	27	93.10%	29	100%
20	Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad.	26	89.66%	3	10.34%	29	100%	4	13.79%	25	86.21%	29	100%
		95		5		100		16		84		100	

Nota. Base de datos del recojo del post test del instrumento de investigación (lista de cotejo) de los estudiantes del 3er grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los resultados del pos test presentados en la tabla 4, se pudieron identificar las siguientes observaciones:

Grupo experimental

De los 29 estudiantes que conformaron el grupo:

1. La escala de (SI) Valora sus características físicas, así como sus cualidades y preferencias representa el 100.00%, mientras que el (NO) 0.00%.
2. La escala de (SI) Reconoce sus habilidades que lo hacen ser único representa el 100.00%, mientras que el (NO) 0.00%.
3. La escala de (SI) Describe sus cualidades al momento de sus logros representa el 100.00%, mientras que el (NO) 0.00%.
4. La escala de (SI) Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas representa el 96.55%, mientras que el (NO) 3.45%.
5. La escala de (SI) Se aceptan como únicos y valiosos representa el 96.55%, mientras que el (NO) 3.45%.
6. La escala de (SI) Expresa diversión al realizar otras actividades como bailar, bailar y conversar representa el 82.76%, mientras que el (NO) 17.24%.
7. La escala de (SI) Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as) representa el 93.10%, mientras que el (NO) 6.90%.
8. La escala de (SI) Utiliza juego de socialización para vencer la timidez representa el 93.10%, mientras que el (NO) 6.90%.
9. La escala de (SI) Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables representa el 86.21%, mientras que el (NO) 13.79%.
10. La escala de (SI) Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros representa el 93.10%, mientras que el (NO) 6.90%.
11. La escala de (SI) Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero representa el 100.00%, mientras que el (NO) 0.00%.

12. La escala de (SI) Reflexiona el valor de ayudar a una persona discapacitada, como una acción correcta representa el 100.00%, mientras que el (NO) 0.00%.

13. La escala de (SI) Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula representa el 96.55%, mientras que el (NO) 3.45%.

14. La escala de (SI) Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as) representa el 89.66%, mientras que el (NO) 10.34%.

15. La escala de (SI) Se relaciona interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro representa el 93.10%, mientras que el (NO) 6.90%.

16. La escala de (SI) Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer representa el 96.55%, mientras que el (NO) 3.45%.

17. La escala de (SI) Reconoce a quien recurrir en situaciones de riesgo representa el 100.00%, mientras que el (NO) 0.00%.

18. La escala de (SI) Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar representa el 93.10%, mientras que el (NO) 6.90%.

19. La escala de (SI) 19. Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales representa el 96.55%, mientras que el (NO) 3.45%.

20. La escala de (SI) Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad representa el 89.66%, mientras que el (NO) 10.34%.

Grupo Control

De los 29 estudiantes que conformaron el grupo:

1. La escala de (SI) Valora sus características físicas, así como sus cualidades y preferencias representa el 13.79%, mientras que el (NO) 86.21%.

2. La escala de (SI) Reconoce sus habilidades que lo hacen ser único representa el 10.34%, mientras que el (NO) 89.66%.

3. La escala de (SI) Describe sus cualidades al momento de sus logros representa el 6.90%, mientras que el (NO) 93.10%.

4. La escala de (SI) Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas representa el 13.79%, mientras que el (NO) 86.21%.

5. La escala de (SI) Se aceptan como únicos y valiosos representa el 13.79%, mientras que el (NO) 86.21%.

6. La escala de (SI) Expresa diversión al realizar otras actividades como danzar, bailar y conversar representa el 17.24%, mientras que el (NO) 82.76%.

7. La escala de (SI) Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as) representa el 20.69%, mientras que el (NO) 79.31%.

8. La escala de (SI) Utiliza juego de socialización para vencer la timidez representa el 13.79%, mientras que el (NO) 86.21%.

9. La escala de (SI) Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables representa el 24.14%, mientras que el (NO) 75.86%.

10. La escala de (SI) Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros representa el 6.90%, mientras que el (NO) 93.10%.

11. La escala de (SI) Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero representa el 27.59%, mientras que el (NO) 72.41%.

12. La escala de (SI) Reflexiona el valor de ayudar a una persona discapacitada, como una acción correcta representa el 31.03%, mientras que el (NO) 68.97%.

13. La escala de (SI) Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula representa el 27.59%, mientras que el (NO) 72.41%.

14. La escala de (SI) Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as) representa el 10.34%, mientras que el (NO) 89.66%.

15. La escala de (SI) Se relacionan interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro representa el 13.79%, mientras que el (NO) 86.21%.

16. La escala de (SI) Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer representa el 20.69%, mientras que el (NO) 79.31%.

17. La escala de (SI) Reconoce a quien recurrir en situaciones de riesgo representa el 17.24%, mientras que el (NO) 82.76%.

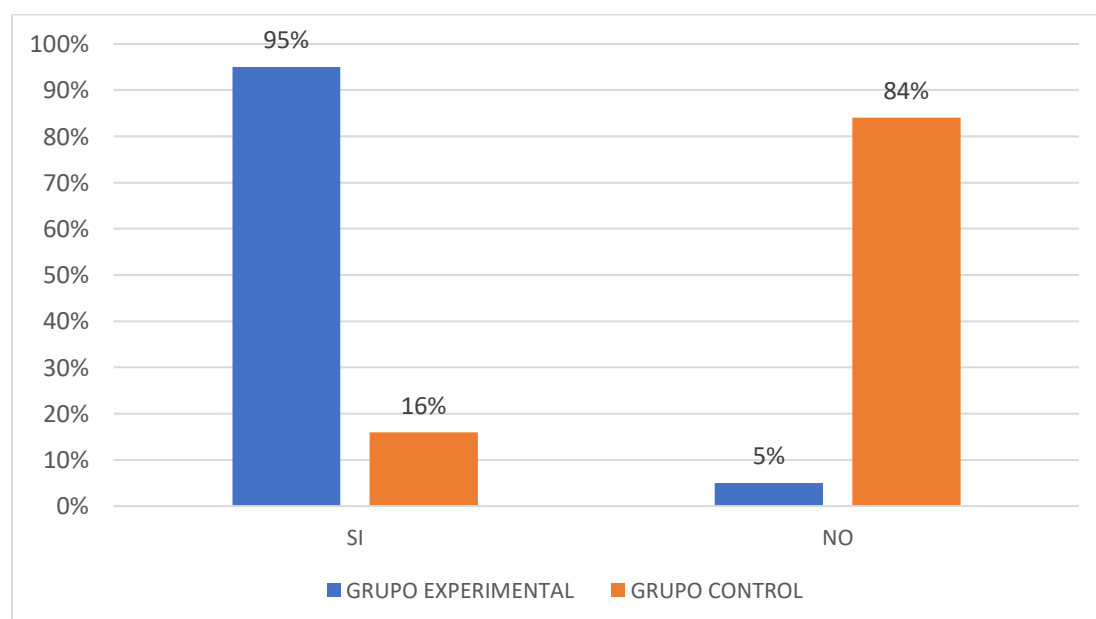
18. La escala de (SI) Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar representa el 10.34%, mientras que el (NO) 89.66%.

19. La escala de (SI) Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales representa el 6.90%, mientras que el (NO) 93.10%.

20. La escala de (SI) Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad representa el 13.79%, mientras que el (NO) 86.21%.

Figura 2

Resultados del pos test del grupo experimental y grupo control de la aplicación de los juegos cooperativos mejoran la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, 2023.



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°4 de la aplicación del pos test

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los hallazgos que se muestra en la figura N° 02, correspondiente al post test, es evidente que, dentro del grupo experimental, 95.00% de los estudiantes si responden a la competencia construye su identidad, y un 5.00% de estudiantes no responde.

Mientras que en el grupo control, solo el 16.00% si responden a la competencia construye su identidad, y un 84.00% de estudiantes no responde.

En líneas generales, se puede apreciar que el grupo experimental muestra un desarrollo más favorable en comparación con el grupo control, debido a que en el grupo experimental se brindó la aplicación de las 20 sesiones, lo cual mejoró en la construcción de su identidad en los estudiantes de la I.E. Juan Velasco Alvarado, 2023.

4.2. RESULTADOS INFERENCIALES

4.2.1. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS Y PRUEBA DE HIPOTESIS

Se consideraron los porcentajes que indican el progreso logrado a través de los juegos cooperativos en relación con la competencia construye su identidad, tanto en el pretest como en el posttest. Los hallazgos obtenidos son los siguientes:

Tabla 5

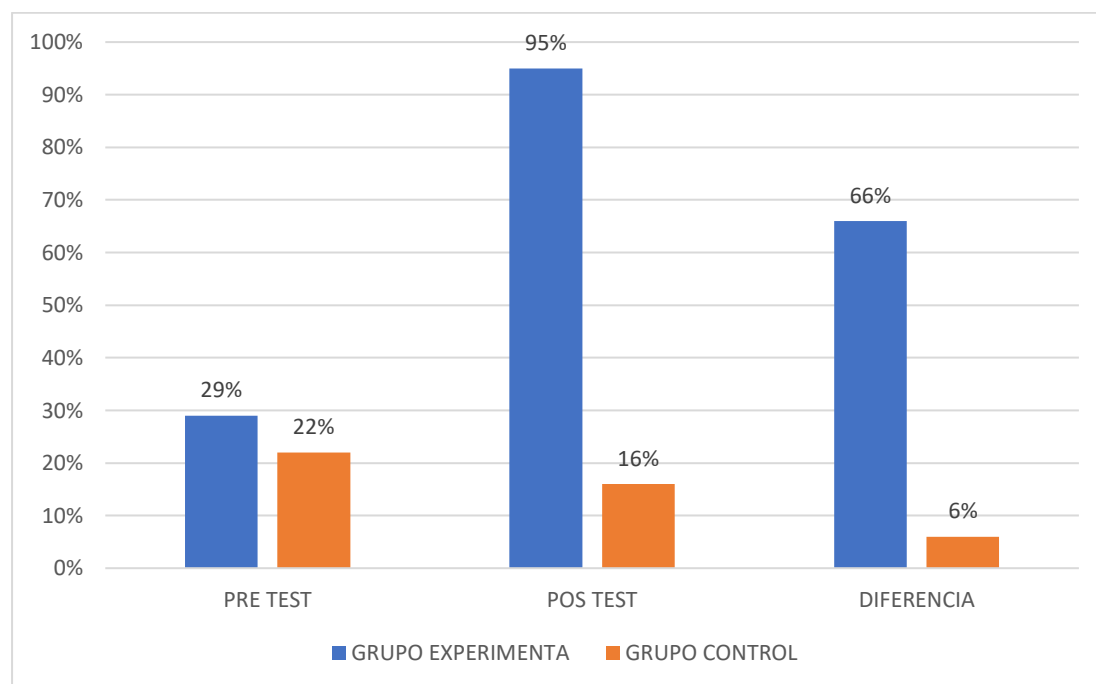
Comparación de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado 2023

Grupo de estudio	Porcentaje		Diferencia
	Pretest	Post test	
Experimental	29%	95%	66%
Control	22%	16%	6%

Nota. tabla 3 y tabla 4.

Figura 3

Comparativo de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado 2023



Nota. Datos obtenidos de la tabla 3 y 4 de los resultados del pre test y pos test del GE y GC.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A partir de la tabla 5 y la figura 3, se muestran los resultados respaldados por los porcentajes finales obtenidos a través de la escala, lo que demuestra claramente la efectividad de la intervención de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la construcción de la identidad. A continuación, se muestran los resultados:

- En el grupo control, el nivel de significancia alcanzó el 6.00%, lo que sugiere un desarrollo limitado en las estrategias pedagógicas destinadas a fortalecer la competencia.
- En el grupo experimental, el nivel de significancia alcanzó el 66.00%, lo que indica que los juegos cooperativos impactaron positivamente en el fortalecimiento de la competencia en los estudiantes de tercer grado.

4.2.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

ANTE LA HIPÓTESIS GENERAL

Ha La competencia: construye su identidad mejora con los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Ho La competencia: construye su identidad no mejora con los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Los juegos cooperativos en los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023. Se ha podido verificar con los resultados del grupo experimental, donde se observó que en el pre test un 29.00% aún no habían desarrollado construye su identidad como se muestra en la tabla N°03, que presenta los hallazgos del pretest, posterior a la implementación del proyecto y las veinte sesiones a través de los juegos cooperativos, el grupo experimental mejoró considerablemente pues en el post test incrementó un 86.00% en cuanto desarrollo de construye su identidad gracias a los juegos cooperativos. Y el cambio de los resultados fueron notorios. Así, los resultados presentados en formato porcentual nos facultan para ratificar y respaldar la hipótesis alternativa que fue formulada al inicio del estudio.

Tabla 6
Resultados estadísticos de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	PRETEST	25,76	29	1,504	,279
	POST TEST	38,97	29	1,017	,189

Nota. Datos obtenidos del SPSS27.

Tabla 7
Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	PRETEST & POST TEST	29	,088	,651

Nota. Datos obtenidos del SPSS27.

Tabla 8
Resultados de la prueba T de Student

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Pretest – post test	-13,207	1,740	,323	-13,869	-12,545	-40,878	28	,000

Nota. Datos obtenidos del SPSS27.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Dado que $p=0 < 0.05$, se rechaza la H_0 y se procede aceptar la H_a , esto sugiere que hay diferencias significativas entre las medias del pretest y posttest, lo que nos permite determinar que los juegos cooperativos mejoran de manera significativa la competencia construye su identidad en los estudiantes que formaron parte del estudio.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CON LAS BASES TEÓRICAS

En la discusión relacionada con las bases teóricas de la presente investigación se tomó en cuenta los siguientes aportes tales como:

Según Vygotsky (1978) es muy relevante la autoidentificación, la interacción social y la contribución del acervo cultural son aspectos de gran importancia para el proceso de adaptación y el aprendizaje mutuo de los seres humanos desde sus primeros años. La propuesta de desarrollar directrices para minimizar las barreras de aprendizaje vinculadas a la multiculturalidad (costumbres y tradiciones) también se centra en las particularidades de los estudiantes. Este es el momento óptimo para fomentar su autoestima y explorar sus nociones y conceptos previos sobre identidad, socialización, pertenencia e interacción grupal, que es precisamente lo que se plantea en este estudio. Como se muestra en los hallazgos donde el 95.00% de los alumnos construyen su identidad en armonía con sus compañeros y en el proceso de socialización en el aula, a través de la interacción positiva con sus compañeros.

Según MINEDU (2016) la construcción de la identidad esta basado en las historias, valores y experiencias que el estudiante ha adquirido desde la etapa de su niñez, la identidad que poseen se va formando a partir de los recuerdos y las vivencias que va acumulando a lo largo de su trayectoria. La identidad es construida basado a la relación del individuo con lo que lo rodea y empieza cuando la persona tiene conciencia de sí misma, de ser un individuo diferente a las personas que lo rodean y se define a sí mismo. Además, cuando la identidad es dada de forma positiva posibilita el fortalecimiento de la autoestima (MINEDU,2016).

En conclusión, los aportes del Ministerio de Educación han sido fundamentales para validar los objetivos que se han logrado. Gracias al trabajo realizado con los juegos cooperativos en 20 sesiones, los niños han alcanzado un mejor entendimiento de sí mismos, reconociendo sus rasgos personales, preferencias y habilidades. Estos avances se reflejan en los

resultados, donde el 95.00% de los niños fueron capaces de desarrollar la competencia.

Según De la Torre (2001) al referirnos a la identidad de un individuo o un grupo, nos estamos refiriendo a los procesos que facilitan el reconocimiento de su propia existencia y la autoconciencia en un contexto determinado. Esta conciencia de sí mismo se expresa en la habilidad para distinguirse de los demás, identificarse con categorías específicas, sentir un sentido de pertenencia, reflexionar sobre su propia identidad y contar su historia a lo largo de diversos cambios y transformaciones.

Con base en la contribución de De la Torre, el presente estudio sobre los Juegos Cooperativos ha sido esencial, ya que ha permitido identificar los temas y las acciones que se llevan a cabo en el aula. En este contexto, los estudiantes pudieron manifestar sus emociones y trabajar en el desarrollo de conocimientos y valores, lo que favoreció la construcción de su identidad. Este éxito se evidencia en los resultados, donde el 95.00% de la muestra del GE logró desarrollar la competencia a diferencia del 16.00% del GC que alcanzó dicho logro.

5.2. CON EL PROBLEMA FORMULADO

¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023?

Según los resultados obtenidos se responde al problema formulado, señalando que los juegos cooperativos mejoran de manera significativa la competencia construye su identidad, como se observa en los hallazgos obtenidos en la tabla N° 3, respecto al pre test, donde solo un 29.00% de los estudiantes construye su identidad en el aula, pero después de aplicar los Juegos Cooperativos en el post test se ha incrementado el porcentaje, logrando que el 95.00% de los estudiantes en la competencia construye su identidad en el aula, demostrado en las historias, valores y experiencias que el estudiante ha adquirido desde la etapa de su niñez, la identidad que poseen se va formando a partir de los recuerdos y las vivencias que va acumulando a lo largo de su trayectoria.

5.2. CON LA HIPÓTESIS

Determinar la efectividad de los juegos cooperativos en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Los hallazgos obtenidos, presentados en las tablas N°3 y 4, confirmaron lo esperado, mostrando claramente los resultados del pre y post test, donde antes de la aplicación de los Juegos Cooperativos, solo el 29.00% desarrollaba construye su identidad en el aula, pero después que se aplicaron los Juegos Cooperativos a través del desarrollo de veinte sesiones con los estudiantes del grupo en estudio (experimental) que han alcanzado mejorar la competencia construye su identidad, donde el 95.00% se valoran a si mismo y autorregulan sus emociones, reflexiona y argumenta éticamente, vive su sexualidad de manera integral, a nivel de la prueba de hipótesis también podemos confirmar las hipótesis alternas o de trabajo planteadas, donde se acepta que las aplicaciones los Juegos Cooperativos han mejorado significativamente la competencia construye su identidad de los estudiantes toda vez que el valor de la t de Student recae en la zona de rechazo de las hipótesis nulas, reforzando la premisa de las hipótesis alternas.

De modo que, estos logros alcanzados a nivel porcentual y de la prueba de hipótesis permitió aceptar la hipótesis formulada inicialmente.

CONCLUSIONES

El presente estudio tiene como conclusiones lo siguiente:

Al incorporar los Juegos Cooperativos como estrategia, hemos logrado desarrollar significativamente la competencia construye su identidad en el grupo experimental alcanzando el 95% Siempre practican dicha competencia y 5% No practican la competencia construye su identidad, de la manera que se evidencia en la tabla N° 4 y la figura N°2 de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Al los Juegos Cooperativos hemos podido lograr efectos positivos en se valora así mismo, en el grupo experimental obteniendo un, 10% en el pre test y un 90% en el pos test haciendo una diferencia de 78% tal como se evidencia en la tabla N° 3, 4 y figura 3, en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Al aplicar los Juegos Cooperativos hemos podido lograr efectos positivos en autoregula sus emociones, en el grupo experimental obteniendo un, 4% en el pre test y un 94% en el pos test haciendo una diferencia de 90% tal como se evidencia en la tabla N° 3, 4 y figura 3, en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

Los resultados del pre test y post test nos han posibilitado medir y comparar el nivel de la variable dependiente, obteniendo un 7% en el pretest, pero después de aplicar los Juegos Cooperativos en el post test se incrementó al 91% haciendo la diferencia de un 84 %, logrando una mejoría significativos en el desarrollo de la competencia, tal como se muestra en la tabla N° 5 y la figura 3 de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.

RECOMENDACIONES

Incluir nuevas técnicas y talleres en el proyecto curricular anual de la I.E. Juan Velasco Alvarado, que permitan a los estudiantes avanzar positivamente en su crecimiento de competencias, construcción de identidad y aprendizaje.

Para que los educadores de los centros educativos puedan efectivamente crear su propia identidad dentro de la comunidad educativa, deben incorporar técnicas innovadoras y talleres prácticos en sus clases. Esto les permitirá interactuar y relacionarse entre ellos.

A los padres que fomentan un entorno pacífico y el desarrollo adecuado de las capacidades de construcción de la identidad entre los miembros de la familia haciendo que sus hijos participen en actividades agradables que favorezcan su crecimiento cognitivo y personal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bronfenbrenner, U. (1987). *La ecología del desarrollo humano*. Editorial Paidós. / ciencia divulgación. Colecciones; transiciones, traductor Alejandra devoto. Número 352. <https://www.planetadelibros.com/libro-la-ecologia-del-desarrollo-humano/21592>
- Carbajal, N. (2010), La sesión de aprendizaje, [diapositivas de PowerPoint]. <https://es.slideshare.net/napocarbala/la-sesin-de-aprendizaje-5460431>
- Cipra, J. E. (2023). *Cuentos infantiles para desarrollar la identidad personal en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional De Trujillo]. Repositorio institucional UNT. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/4748496?show=full>
- De la Torre, C. (2001), *Las identidades, una mirada desde la psicología, La Habana: Centro de Investigación y Desarrollo de la cultura cubana Juan Marinello*. http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20191016040645/Las_identidades.pdf
- De la Torre, C. (2007). *Identidad, identidades y ciencias sociales contemporáneas: conceptos, debate y retos*, disponible en: <https://letrajoven.wordpress.com/2011/09/02/identidad-identidades-y-ciencias-sociales-contemporaneas-conceptos-debates-y-retos/>
- Eble, A. y Hu, F. (2020). Las creencias del niño, las creencias sociales y la coincidencia de identidad entre maestro y estudiante. *Revista de economía de la educación*, 77. 101994. https://books.google.com.ec/books?id=fy_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- Educa y Aprende. (2022). *Como trabajar la identidad en niños. 8 pautas para favorecerla. Escuela de padres*. Educaaprende. <https://educayaprende.com/desarrollo-de-la-identidad-en-ninos/>
- EDUCARE, (2019). *Informe del Programa Internacional de Evaluación de los Alumnos*. <http://umc.minedu.gob.pe/evaluaciones-internacionales/>

- Espina (2020). *La autoestima: valoración de uno mismo*.
<https://marisaespina.com/la-autoestima-y-valoracion-de-uno-mismo/#:~:text=Se%20siente%20bien%20consigo%20misma,manera%20de%20aprender%20y%20mejorar.>
- Frankl, V. (1977). *Identidad y crisis*.
<https://www.gitanos.org/publicaciones/guiapromocionmujeres/pdf/03.pdf>
- Guataquí, T y Rùgeles A (2021) *El juego cooperativo como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en estudiantes de primaria del Colegio La Palestina* [Tesis de Licenciatura de la Corporación Universitaria Minuto de Dios], Bogotá Colombia. Repositorio Institucional.
<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/13264>
- León (2022) *Los juegos cooperativos en el desarrollo de la autoestima en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-obas- 2021* [Tesis Licenciatura de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/7950>
- Luis, R. A. (2019). *Construcción de la identidad cultural en niños y niñas de educación inicial* [Tesis de pregrado, Pontifica Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional.
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Madrid, J (2020). *Construcción de la identidad en estudiantes de un colegio de alto rendimiento: talento académico y competencias interculturales.2020. [tesis de doctoral Universidad Femenino del Sagrado Corazón Lima]* Repositorio UNIFE-Institucional.
<http://hdl.handle.net/20.500.11955/706>
- Mena, I., Hollowey, F., Paredes, M. y Bugueño, X. (2018) *¿Cómo incorporar la Reflexión Ética en el diálogo con nuestros estudiantes?*
<https://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/equipo/ValoresEticaYDesarrolloSocioemocional/Fichas/Com>

o-incorporar-la-reflexion-etica-en-el-dialogo-con-nuestros-estudiantes-2018.pdf

Mesa de Concertación para la lucha de la Pobreza (2019) *Informe Regional sobre la situación de los niños, niñas y adolescentes*
<https://www.mesadeconcertacion.org.pe/storage/documentos/2019-12-05/informe-regional-nna-huanuco-final.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programación curricular educación primaria*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>

Ministerio de Educación. (2020) *Consejo Nacional de Educación. Proyecto Educativo Nacional - PEN 2036*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6910>

Ministerio de Educación. (2021). MINEDU. *Resolución Viceministerial*.
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1931935/RVM%20N%C2%B0%20169-2021-MINEDU.pdf.pdf>

Ministerio de Educación. (2022) *Evaluación Muestral de Estudiantes (EM) 2022*. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadossem2022/>

Mosquera, P., y Cisneros, M. (2019). *Las canciones infantiles como influencia en la identidad de los niños de 5 años de la I.E.I. GUE Leoncio Prado de Huánuco – 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio Institucional UNHEVAL.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/5028>

Olguin, C y Soto, S. (2015) *Organización de Identidad Personal en Niños y Niñas entre 6 y 11 años: Dimensiones de la Identidad*
<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/136431/Tesis%20final%20empaste.pdf?sequence=1>

Omeñanca y Ruiz (2005). *Juegos cooperativos y educación física, Definición de juegos cooperativos y teoría de juego como Pre ejercicio, Teoría de exceso de energía, Teoría de Reestructuración cognoscitiva* (3° ed.). Editorial Paidotribo.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=fy_qy1n84H8C&oi=fnd&pg=PA3&dq=juegos+cooperativos+y+educacion+fisica&ots=VCoJGk6qzv&sig=vDj9TFnoKULGdwSirKPHxDfO0zU#v=onepage&q=juegos%20cooperativos%20y%20educacion%20fisica&f=false

- Organización Mundial para la Educación Preescolar. (2021). *La construcción de identidades en la educación de la primera infancia*.
<https://omepworld.org/es/la-construccion-de-identidades-en-la-educacion-de-la-primera-infancia-beatriz-zapata-ospina/>
- Orlick (2002). *Características de juegos cooperativos*.
<http://juegoscooperativosuv.blogspot.com>.
- Pallares (1978). *Características de los juegos cooperativos*.
<https://zaguan.unizar.es/record/78662/files/TAZ-TFG-2018-1190.pdf>
- Pérez, C. (2018). *Uso de listas de cotejo como instrumento de observación. Una guía para el profesor*. https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf
- Pérez, C. (1998) *El juego cooperativo como transmisor de actitudes y valores positivos*. <https://core.ac.uk/download/pdf/211098386.pdf>
- Psicología-Online (2023) *Cualidades de una persona: qué son, cuáles son*.
<https://www.psicologia-online.com/cualidades-de-una-persona-que-son-cuales-son-y-ejemplos-4893.html>
- Quijano, J. B. (2021). *La asamblea en aula para desarrollar la competencia: construye su identidad en los niños de 05 años de la institución educativa N° 33073 de Santa Rosa Baja, Huánuco - 2018* [Tesis de Pregrado, Universidad de Huánuco] Repositorio institucional UDH.
<http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2910>
- Quiroga, F., Capella, C., Sepúlveda, G., Conca, B., y Miranda, J. (2021). *Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo*. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*,
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2021000200320
- Sánchez y Reyes (2015), *Metodología y diseños en la investigación científica*. Universitaria.
https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%C3%8DA_Y_DISE%C3%91OS_EN_LA_INVESTIGACI%C3%93N_CIENT%C3%8DFICA
- Sanchis, S. (2020). *identidad personal, características y cómo se construye*
<https://www.psicologia-online.com/que-es-la-identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye-5144.html>

- Salzmann, T. (2019). Cultura y representaciones sociales. 2019, vol.12, n.23, (101-132). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-81102017000200101&script=sci_abstract
- Tesén, J., y Ramírez, J. (2021). Fortalecimiento de la identidad cultural en la Educación Básica Regular. *Educare et Comunicare: Revista científica de la Facultad de Humanidades*, 9(1), 47-58. <https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/view/600/1209?download=pdf>
- UNIR. (2020). *Desarrollo Cognoscitivo*. <https://www.unir.net/educacion/revista/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo/>
- Vygotsky, Lev (1978) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Crítica Grupo Editorial Grijalbo, Barcelona-España. http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf
- Winches J y Ortiz L (2019) *Propuesta pedagógica basada en juegos cooperativos, para fortalecer la inclusión (como estrategia de convivencia) en los estudiantes del grado cuatrocientos tres de primaria del colegio República de Guatemala* [Tesis de Licenciatura de la Universidad Libre] Colombia. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/10901/18029>
- Worchel, et al. (2018). *Psicología Social* <https://silo.tips/download/psicologia-social-worchel-stephen-cooper-joel-goethals-george-olson-jamespsicolo>
- Ministerio de educación (2017). Programa Curricular de Educación Primaria (Primera Edición) Editorial Ministerio de Educación- Gobierno del Perú.

CÓMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Lucas, S. (2025). *Los juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUANUCO – 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES		INSTRUMENTOS	
				DIMENSIONES	INDICADORES		
PROB.GENERAL ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de la competencia: ¿construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado Alvarado, Huánuco – 2023?	OBJETIVO GENERAL Determinar el desarrollo de la competencia: construye su identidad con los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.	HIPÓTESIS Ha. La competencia: construye su identidad mejora con los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco - 2023.	V. INDEPENDIENTE: El juego cooperativo	1.Problematización	Pide ayuda durante el juego	Sesión de aprendizaje	
	OBJ. ESPECÍFICOS a. Identificar el nivel del desarrollo de la competencia: Construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan	Ho. La competencia: construye su identidad no			Expresa ideas en el desarrollo de los juegos		
					2.Análisis de información		Demuestra disposición en la realización de actividades
							Le gusta participar de los juegos con todos tus compañeros
							Anima a sus compañeros para que participen en los juegos
			3.Acuerdos o toma de decisiones	Es comprensivo con sus compañeros que no pueden realizar alguna actividad en el juego.			
	Acoge con amabilidad a un compañero cuando se integra al juego						
	Se relaciona armónicamente con sus compañeros						
	Valora sus características físicas, así como sus cualidades y preferencias.						

Velasco Alvarado, Huánuco – 2023. b. Aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la capacidad valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023. c. Aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023. d. Aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan	mejora con los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.	Se valora a sí mismo	Reconoce sus habilidades que lo hacen ser únicos	Cuestionario de Pre test. y Pos test.
			Describe sus cualidades al momento de sus logros	
			Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas.	
			Se aceptan como únicos y valiosos.	
		Autorregula sus emociones	Expresa diversión al realizar otras actividades como danzar, bailar y conversar.	
			Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as)	
			Utiliza juego de socialización para vencer la timidez.	
			Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables.	
		Reflexión argumenta éticamente	Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros.	
			Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero.	
			Reflexiona el valor de ayudar a una persona	

Velasco Alvarado, Huánuco – 2023. e. Aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la capacidad vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.		discapacitada, como una acción correcta.
		Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula
f. Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad después de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023.	Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa	Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as).
		Relaciona interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro.
		Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer
		Reconoce a quien recurrir en situaciones de riesgo
		Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar.
		Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales.
		Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad en relación al uso de redes sociales

ANEXO 2

RESOLUCIÓN DE PROYECTO Y RESOLUCIÓN DE ASESOR



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



RESOLUCION N° 00110-2023-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 24 de agosto del 2023

Visto, el expediente N° 434629-0000007076 presentado por la alumna **Sonia LUCAS ESPINOZA**, 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 del Programa 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 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° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

SE RESUELVE:

Artículo único: DESIGNAR al Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna **Sonia LUCAS ESPINOZA**, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/snpf

Distribución: Fac Cs Educ y Hum. PAP Educación. Interesado. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo



RESOLUCION N° 0125-2023-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 08 de setiembre del 2023

Visto, el expediente N° 438506-0000007313 la alumna **Sonia LUCAS ESPINOZA**, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado **"LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUÁNUCO - 2023"**.

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 **Sonia LUCAS ESPINOZA** presenta el Proyecto de **"LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUÁNUCO - 2023"** y con Informe N° 0055-2023-LPT-UDH de la docente Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre; Informe N° 009-JTP-FCEyH-UDH-2023-I del Mg. Jose Tacca Puma y el Informe N° 016-2023-OB-UDH del Mg. Jose Delgado y Manzano, 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° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

SE RESUELVE:

Artículo único: **APROBAR** el Proyecto **"LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUÁNUCO - 2023"** correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades **Sonia LUCAS ESPINOZA**, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



.....
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/ snpf

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

ANEXO 3

CONSTANCIA DE APLICACIÓN



CONSTANCIA DE EJECUCION DEL PROYECTO

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA “JUAN VELASCO ALVARADO” DE CAYHUAYNA, DISTRITO PILLCO MARCA, QUE AL FINAL SUSCRIBE.

HACE CONSTAR:

Que, la alumna **Sonia LUCAS ESPINOZA** en su condición de estudiante de la Universidad de Huanuco de la facultad de Ciencias de la Educacion y Humanidades de la Escuela Academica Profesional Educacion Basica Inicial y Primaria, ha ejecutado el Proyecto de Tesis titulado “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUANUCO- 2023” del 09/10/2023 hasta 17/11/2023.

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

Cayhuayna, 04 de diciembre del 2023.

A blue circular stamp of the UGEL Huánuco and a handwritten signature in blue ink over it. Below the signature, the name 'Lic. Alejandro D. Andres Carras' and the title 'DIRECTOR' are printed.

ANEXO 3

INSTRUMENTOS

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR PRE TEST DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA.

DATOS INFORMATIVOS:

1.-APELLIDOS Y NOMBRES:

2.-SECCIÓN: FECHA:

3.-GÉNERO: Femenino () Masculino ()

N°	INDICADORES	SI	NO
1	Valora sus características físicas, así como sus cualidades y preferencias.		
2	Reconoce sus habilidades que lo hacen ser únicos		
3	Describe sus cualidades al momento de sus logros.		
4	Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas.		
5	Se aceptan como únicos y valiosos.		
6	Expresa diversión al realizar otras actividades como bailar, bailar y conversar.		
7	Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as)		
8	Utiliza juego de socialización para vencer la timidez.		
9	Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables.		
10	Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros.		
11	Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero.		
12	Reflexiona el valor de ayudar a una persona discapacitada, como una acción correcta.		
13	Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula		
14	Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as).		
15	Se relaciona interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro.		
16	Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer		
17	Reconoce a quien recurrir en situaciones de riesgo		
18	Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar.		
19	Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales.		
20	Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad.		

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR POS TEST DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA.

DATOS INFORMATIVOS:

1.-APELLIDOS Y NOMBRES:

2.-SECCIÓN: FECHA:

3.-GÉNERO: Femenino () Masculino ()

N°	INDICADORES	SI	NO
1	Valora sus características físicas, así como sus cualidades y preferencias.		
2	Reconoce sus habilidades que lo hacen ser únicos		
3	Describe sus cualidades al momento de sus logros.		
4	Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas.		
5	Se aceptan como únicos y valiosos.		
6	Expresa diversión al realizar otras actividades como bailar, bailar y conversar.		
7	Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as)		
8	Utiliza juego de socialización para vencer la timidez.		
9	Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables.		
10	Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros.		
11	Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero.		
12	Reflexiona el valor de ayudar a una persona discapacitada, como una acción correcta.		
13	Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula		
14	Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as).		
15	Se relaciona interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro.		
16	Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer		
17	Reconoce a quien recurrir en situaciones de riesgo		
18	Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar.		
19	Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales.		
20	Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad.		

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA LA EXPERIMENTACIÓN (3)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA I. E. "JUAN VELASCO" HUANUCO, 2023.

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : JUAN VELASCO ALVARADO
Grado : 3.º A y B Turno: MAÑANA
Grupo Control : "B" Nº alumnos: 30
Grupo Experimental : "A" Nº alumnos: 29
Denominación del Experimento : Guía de observación y sesiones del proyecto
Responsable de la Experimentación:

Nº	Actividades	Fecha y Hora	Supervisión Prof. De PPP
1	Pre test : Aplicación del Instrumento (Grupo Experimental)	9-10-2023 7:40 AM	
2	Pre test : Aplicación del Instrumento (Grupo Control)	11-10-2023 7:40 AM	
3	1 sesión : "Nos conocemos y valoramos"	16-10-2023 7:40 AM	
4	2 sesión : "Somos únicos"	17-10-2023 7:40 AM	
5	3 sesión : "Lo logramos"	18-10-2023 7:40 AM	
6	4 sesión : "Envidiamos nuestra integridad"	19-10-2023 7:40 AM	
7	5 sesión : "Descubrimos que somos únicos y valiosos"	20-10-2023 7:40 AM	
8	6 sesión : "Nos divertimos con alegría"	23-10-2023 7:40 AM	
9	7 sesión : "Como superamos la timidez"	24-10-2023 7:40 AM	
10	8 sesión : "Socializamos para vencer la timidez"	25-10-2023 7:40 AM	
11	9 sesión : "Aprendemos a respirar para controlar la ira"	26-10-2023 7:40 AM	
12	10 sesión : "Disfrutamos la alegría en clase"	27-10-2023 7:40 AM	
13	11 sesión : "Nos debemos de cuidar nuestros cuerpos"	30-10-2023 7:40 AM	
14	12 sesión : "Como ayudar a las personas con discapacidad"	31-10-2023 7:40 AM	
15	13 sesión : "Aprendemos a relacionarnos con otras personas"	1-11-2023 7:40 AM	
16	14 sesión : "Todos somos iguales"	2-11-2023 7:40 AM	
17	15 sesión : "Dialogamos con respeto y unidad del aula"	3-11-2023 7:40 AM	
18	16 sesión : "Prevenimos la violencia de género"	6-11-2023 7:40 AM	
19	17 sesión : "Situaciones de riesgo"	7-11-2023 7:40 AM	
20	18 sesión : "Prevenimos la violencia psicológica"	8-11-2023 7:40 AM	
21	19 sesión : "No permito que nadie toque mi integridad personal"	9-11-2023 7:40 AM	
22	20 sesión : "Usamos los recursos personales de la familia para vivir nuestra sexualidad integral"	10-11-2023 7:40 AM	
23	Post test : Aplicación del Instrumento (Grupo Experimental)	13-11-2023 7:40 AM	
24	Post test : Aplicación del Instrumento (Grupo Control)	15-11-2023 7:40 AM	



Director IE

Lic. Alejandro D. Andrés Carlos
Directora

Prof. Aula

Prof. Aula

Prof. Prácticas Pre Prof

Prof. Prácticas Pre Prof

ANEXO 4

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUÁNUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Kanhuapoma Sánchez, Maria Bertha*
Cargo o Institución donde labora : *Docente por horas*
Nombre del Instrumento de Evaluación : *Pre Test (Lista de cotejo)*
Teléfono : *955753579*
Lugar y fecha : *04-10-2023*
Autor del Instrumento : LUCAS ESPINOZA, Sonia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *04* de *octubre* de 2023

[Firma manuscrita]
Firma del experto
DNI : *22409696*



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: Los juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia
constante de identidad en los estudiantes del Tercer grado de primaria de la
Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huanuco - 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Karhuapoma Sánchez, Maria Bertha
Cargo o Institución donde labora : Docente por horas
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo
Teléfono : 455 753 579
Lugar y fecha : 04-10-2023
Autor del Instrumento : LUCAS ESPINOZA, Sonia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 04 de Octubre de 2023

Firma del experto

DNI 22409696



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUANUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Alejandro Donato, Andrés Carlos
Cargo o Institución donde labora : Director
Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre Test (Lista de cotejo)
Teléfono : 980373317
Lugar y fecha : Huanuco - 09-10-2023
Autor del Instrumento : LUCAS ESPINOZA, Sonia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES



Huanuco, 09 de Octubre de 2023

Lic. Alejandro D. Andrés Carlos

DIRECTOR

Firma del experto

DNI 22515692



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUANUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Alejandro Donato, Andrés Carlos
Cargo o Institución donde labora : Director
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo
Teléfono : 980 373 317
Lugar y fecha : Huanuco - 09-10-2023
Autor del Instrumento : LUCAS ESPINOZA, Sonia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huanuco, 09 de octubre de 2023
Lic. Alejandro D. Andrés Carlos
Firma del experto
DNI : 22515652

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUÁNUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Peña Falcon, Maria Teresa*
Cargo o Institución donde labora : *Docente de aula*
Nombre del Instrumento de Evaluación : *Pre test (Lista de cotejo)*
Teléfono : *962 731 944*
Lugar y fecha : *Huánuco - 06 - 10 - 2023*
Autor del Instrumento : *LUCAS ESPINOZA, Sonia*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *06* de *octubre* de 2023

[Firma]
Firma del experto
DNI : *40149734*



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUANUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Peña Falcon, Maria Teresa
Cargo o Institución donde labora : Docente de aula
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo
Teléfono : 96 2 731 944
Lugar y fecha : Huanuco - 06-10-2023
Autor del Instrumento : LUCAS ESPINOZA, Sonia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huanuco, 06 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUÁNUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Grandes Anapan, Manuel Eliab
Cargo o Institución donde labora : Docente de la UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de Cotejo
Teléfono : 962782212
Lugar y fecha : 16/10/2023
Autor del Instrumento : LUCAS ESPINOZA, Sonia

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	

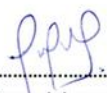
III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

Adecuado

IV. RECOMENDACIONES

Ninguna

Huánuco, 16 de octubre de 2023


Firma del experto
DNI 22486555



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUÁNUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Grandes Anapan, Manuel Eliab
Cargo o Institución donde labora : Docente de la UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación :
Teléfono : 962782212
Lugar y fecha : 16/10/2023
Autor del Instrumento : LUCAS ESPINOZA, Sonia

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	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

Adecuada

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

Ninguna

V. RECOMENDACIONES

Ninguna

Huánuco, 16 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI 22486555



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: Los juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia constructiva en la identidad en los estudiantes del Tercer grado de primaria de la Institución Educativa "Juan Velasco Alvarado" Huanuco - 2023.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Polino Chavez, Alfredo
Cargo o Institución donde labora : Docente de Práctica
Nombre del Instrumento de Evaluación : Práctico (Lista de cotejo)
Teléfono : 962646451
Lugar y fecha : 05-10-2023
Autor del Instrumento : LUCAS ESPINOZA, SONIA

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huanuco, 05 de octubre de 2023



Firma del experto

DNI 8021381



UDH
UNIVERSIDAD DE HUANUCO

UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUANUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Polino Llanos, Alvaro
Cargo o Institución donde labora : Docente de Práctica
Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre test (Lista de cotejo) Posttest
Teléfono : 962 64 0451
Lugar y fecha : 05 - 10 - 2023
Autor del Instrumento : LUCAS ESPINOZA, Sonia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huanuco, 05 de octubre de 2023


Firma del experto
DNI 80021381

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUANUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Paola Laray, Paola E*
Cargo o Institución donde labora : *Docente - UDH*
Nombre del Instrumento de Evaluación : *Pre test*
Teléfono : *962976464*
Lugar y fecha : *de Espinosa, 03/10/2023*
Autor del Instrumento : *LUCAS ESPINOZA, Sonia*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *03* de *Octubre* de 2023

Paola Laray
Firma del experto
DNI *22521771*

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUANUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres

: *Payuelo Laray, Paola E*

Cargo o Institución donde labora

: *Docente - UDH*

Nombre del Instrumento de Evaluación : Guia de observación

Teléfono

: *9624 76 464*

Lugar y fecha

: *La Esperanza, 03/10/2023*

Autor del Instrumento

: *LUCAS ESPINOZA, Sonia*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Incluir anexos y bibliografía

Huánuco, *03* de *octubre* de 2023



Firma del experto

DNI *2252 1771*



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUANUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Rafaela Reynoso, Verónica Genoveva
Cargo o Institución donde labora : Docente de primaria
Nombre del Instrumento de Evaluación : Prueba (Lista de cotejo)
Teléfono : 995 743 940
Lugar y fecha : Huanuco - 10-10-2023
Autor del Instrumento : LUCAS ESPINOZA, Sonia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huanuco, 10 de octubre de 2023



Firma del experto
DNI 22521634



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO, HUANUCO – 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Rafael Reynoso, Verónica Genoveva
Cargo o Institución donde labora : Docente de primaria
Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de cotejo
Teléfono : 995 743 940
Lugar y fecha : Huanuco - 10 - 10 - 2023
Autor del Instrumento : LUCAS ESPINOZA, Sonia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 10 de octubre de 2023

Firma del experto

DNI 22521634

ANEXO 5

SESIONES PEDAGÓGICAS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

TITULO: 1. Nos conocemos y valoramos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
- 2.- Área : Personal social
- 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
- 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
- 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
- 6.-Fecha :16 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Se valora así mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias	Valora sus características físicas, así como sus cualidades y preferencias.	Lista de Cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Rutina diaria - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos la canción video descubro como soy 	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	https://www.google.com/search?q=cancion+como+siy&rlz=1C1CHBD_esPE906PE906&oq=cancion+como+siy&aqs=chrome...69i57j0i13i512l2j0i13i30j0i22i30l3j0i8i13i30l3.7998j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid: beba2da9, vid: GcZCi0-JiUo Después de cantar la canción realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué nos enseña la canción? ¿todos describimos nuestras características? ¿En qué momentos debemos hacerlo? Comunicamos el propósito de la sesión: hoy aprenderán a conocerse mejor, para aceptarse como son y así convivir con los demás en un clima de respeto. Dialogamos y proponemos algunas normas: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Realizando las siguientes preguntas: ¿qué pasaría si todos tuviéramos el mismo nombre y apellido?, ¿qué sería lo positivo de eso?, ¿qué sería lo negativo?, ¿habría algo interesante en que ocurra algo así? Registra las respuestas en la pizarra Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo ADIVINA QUIÉN SOY Mencionamos las instrucciones del juego. Antes de iniciar la actividad, cerciórate de que todos hayan entendido. Se forman en parejas Da inicio al juego y permite que se formulen preguntas mutuamente. Pídeles que compartan sus respuestas para que comparen e identifiquen sus semejanzas y diferencias.	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Cuaderno	60 min

	Promueve un diálogo a través de algunas preguntas: ¿cuáles son sus principales habilidades?, ¿por qué a veces no coincidimos en los gustos? Se espera que ellos respondan que a veces no coinciden debido a que, no obstante ser todos estudiantes y tener edades similares, se diferencian por algunas características o habilidades. Análisis de la información: Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Invita a los estudiantes a comunicar por escrito cuáles son sus características físicas, sus habilidades y sus fortalezas. Seguidamente escuchamos sus respuestas y comenta que es un momento ideal para que se percaten, una vez más, de que a pesar de que todos son niños o niñas, no son necesariamente iguales; los diferencian muchas cosas, y también los unen otra Toma de decisiones Propicia un diálogo mediante preguntas como estas: ¿Reconocemos nuestras características físicas y cualidades? ¿Qué son las características físicas y cualidades? ¿Cuál es la diferencia entre características y cualidades de una persona? En consenso con toda la clase, construye una frase que resuma lo aprendido, luego, escríbela en la tira de cartulina y pégala en un lugar visible del aula. Por ejemplo: Me conozco y me acepto		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿Que los ayudo a conocer sus características y cualidades? ¿Qué tan importante es respetar la identidad de los demás?	❖ Pizarra ❖ Plumón	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular

LISTA DE COTEJO 01

N°	SESIÓN N°01 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Se valora a sí mismo	
		INDICADOR: Valora sus características físicas, así como sus cualidades y preferencias.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena		✓
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ , Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans		✓
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús		✓
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin		✓
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

TITULO: Somos Únicos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
- 2.- Área : Personal social
- 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
- 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
- 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
- 6.-Fecha :16 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Se valora así mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias	Reconoce sus habilidades que lo hacen ser únicos.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Rutina diaria - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos el video La identidad	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	 https://www.google.com/search?q=video+de+identidad Después de ver el video realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué es identidad? ¿todos tenemos identidad? ¿Somos únicos? Comunicamos el propósito de la sesión: SOMOS ÚNICOS Proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.	
DESARROLLO	Problematicación: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Por qué debemos de conocer nuestra identidad? ¿Qué pasaría no tuviéramos identidad? ¿Por qué Somos únicos? Anotamos sus ideas en la pizarra Para ello mencionamos a los estudiantes que vamos a desarrollar el juego cooperativo de: JUEGO DEL ESPEJO Jugar con espejos realizando diferentes expresiones gestuales: alegría, tristeza, enojo. Formamos grupos de cuatro, dibujar la parte que falta en una imagen (ojos, boca, nariz, orejas) cada estudiante solo completa una parte y pasa al siguiente compañero, hasta completar las partes de la cara dentro de un círculo.	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Lapicero ❖ Lápiz ❖ Cuaderno

**60
min**

	Recortar una cara y dibujar su cuerpo, repetir la actividad recortando el cuerpo y dibujando la cara Análisis de la información Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata La identidad, por somos únicos para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen sus cuadernos para poder trabajar. Propicia un diálogo mediante preguntas como estas: ¿Cómo definir la identidad de una persona? ¿Por qué somos únicos? ¿Nos aceptamos cómo somos? ¿Qué es el respeto a la identidad de otros? ¿qué entendiste por identidad?; En consenso con toda la clase, construye un lema que resuma lo aprendido. la docente hará reflexionar sobre que valiosos son cada uno de ustedes y porque debemos respetar la identidad de otras personas		
CIERRE	Evaluación: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿Qué tan importante es tener un nombre? ¿Qué tan importante es conocer nuestra identidad? ¿Por qué somos únicos?	❖ Pizarra ❖ Plumón	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular

LISTA DE COTEJO 02

	SESIÓN N°02 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Se valora a sí mismo	
		INDICADOR: Reconoce sus habilidades que lo hacen ser únicos.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ , Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI , Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS , Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO , Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO , Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro		✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

TÍTULO: Lo logramos

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
- 2.- Área : Personal social
- 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
- 4.-Docente de Aula : María Teresa, Peña Falcon
- 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
- 6.-Fecha :17 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Se valora así mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias	Describe sus cualidades al momento de sus logros.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<u>Rutina diaria</u> - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos el siguiente video 	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	https://www.youtube.com/watch?v=Alnif1s_aRo Después de ver el video realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué podemos observar en el video? ¿de qué se trata el video? ¿En qué momentos debemos hacerlo? ¿Por qué? Comunicamos el propósito de la sesión: VALORANDO NUESTRAS CUALIDADES Proponemos y dialogamos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿NUESTRAS CUALIDADES son importantes en nuestros logros? ¿Con que frecuencia valoramos nuestras cualidades? ¿Con quienes debemos practicar? Anotamos sus ideas en la pizarra Para ello mencionamos a los estudiantes que vamos a desarrollar el juego cooperativo de: EL CIRCULO El profesor instruye a los alumnos para que se enfoquen exclusivamente en las cualidades positivas de sus compañeros, tales como características (por ejemplo, simpatía, alegría, optimismo, sentido del humor, sentido común, solidaridad, entre otras), rasgos físicos que les resulten agradables (como un cabello bonito, una mirada atractiva, una sonrisa dulce, etc.), y habilidades (por ejemplo, aptitudes para la lectura, para las matemáticas, para organizar fiestas, etc.). Luego, los estudiantes se forman en círculo y cada uno escribe su nombre en la parte	❖ Plumón ❖ Lapicero ❖ Lápiz ❖ Cuaderno	60 min

	superior de una hoja de papel, que luego le entrega al compañero a su derecha. Así, el papel va circulando hasta que el propietario lo recibe con todos los elogios que sus compañeros han anotado sobre él. Análisis de la información: La docente pedirá que regresen a sus lugares para desarrollar las clases partiendo del juego ¿Por qué es importante reconocer nuestras cualidades positivas? ¿Si valoramos nuestras cualidades positivas será más fácil describirlos? La docente escucha a los niños sus respuestas de manera ordenada irá orientando a los alumnos. Toma de decisiones Pedimos que saquen sus cuadernos para poder trabajar Propicia un diálogo mediante preguntas como estas: ¿Qué es son las cualidades por qué es importante? ¿Por qué es importante el valorar nuestras cualidades personales? ¿Las cualidades ayudan al momento de nuestros logros? ¿por qué? En consenso con toda la clase, construye un lema que resuma lo aprendido. la docente hará reflexionar sobre que valiosos son cada uno de ustedes y porque debemos de practicar la higiene personal y de otras personas.		
CIERRE	Evaluación ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿Por qué es importante valorar nuestras cualidades personales?	❖ Pizarra ❖ Plumón	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

LISTA DE COTEJO 03

N°	SESIÓN N°03 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Se valora a sí mismo	
		INDICADOR: Describe sus cualidades al momento de sus logros.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis		✓
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	✓
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena		
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	✓
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro		✓
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4
TITULO: Cuidamos nuestra integridad.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :19 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su Identidad	Se valora así mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias	Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas.	Guia de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Rutina diaria - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos la canción: Yo se cuidar mi cuerpo Yo sé cuidar mi cuerpo Yo sé cuidar mi cuerpo, yo sé cuidar mi cuerpo... Si algún desconocido me empieza a llamar, yo no le hago caso y me voy corriendo a casa. Yo sé cuidar mi cuerpo, yo sé cuidar mi cuerpo... Y si alguien a la fuerza me quiere tocar,	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Cancion	15 min

	voy y se lo cuento a quien yo más quiero, para que me defienda del que me pueda dañar. Yo sé cuidar mi cuerpo, yo sé cuidar mi cuerpo... Después de cantar la canción realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué nos enseña la canción? ¿a quién debemos contar cuando un desconocido nos quiere tocar? ¿En qué momentos debemos hacerlo? Comunicamos el propósito de la sesión: Cuidemos nuestra integridad corporal evitando tocamientos indebidos Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Por qué debemos cuidar nuestra integridad corporal? ¿Cuándo cuidamos nuestro cuerpo? ¿cualquier persona puede tocar nuestro cuerpo? ¿Con quienes debemos conversar si sucede los tocamientos indebidos? Anotamos sus ideas en la pizarra Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de EL BAILE DE LOS PAÑUELOS Entregamos pañuelos a los estudiantes y les damos un momento para que los observen entre sí. Luego, ponemos música y les decimos que ahora sus pañuelos se transformarán en pañuelos bailarines. Les animamos a observar cómo se mueven sus pañuelos al compás de la música, motivándolos a jugar y disfrutar todos juntos al ritmo de la melodía.	❖ Lapicero ❖ Lápiz ❖ Cuaderno	60 min

	Análisis de la información: La docente pedirá que regresen a sus lugares para desarrollar las clases partiendo del juego ¿Por qué es importante cuidar nuestra integridad personal y los demás? ¿Cómo debemos cuidar nuestra integridad para no prevenir los tocamientos indebidos? La docente escucha a los niños sus respuestas de manera ordenada irá orientando a los alumnos. Toma de decisiones Pedimos que saquen sus cuadernos para poder trabajar Propicia un diálogo mediante preguntas como estas: ¿Qué significa cuidar la integridad personal? ¿Qué debo hacer para cuidar mi integridad personal? ¿Cuál es el derecho a la integridad personal? ¿Qué nos ayuda a proteger nuestra integridad? la docente ara reflexionar del porque debes conocer y cuidar tu muestro cuerpo que nadie lo puede tocar sin que lo permitas.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar? ¿Por qué es importante el cuidado de la integridad corporal?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular, guía de observación

LISTA DE COTEJO 04

	SESIÓN N°04 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Se valora a sí mismo	
		INDICADOR: Cuida de su integridad corporal, evitando situaciones inadecuadas con otras personas.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli		✓
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley		✓
4	BASILIO VELA, Briyith Yareli	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano		✓
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro		✓
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5
TITULO: Descubrimos que somos únicos y valiosos.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado

2.- Área : Personal social

3.-Grado : Tercero **Sección: A**

4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon

5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia

6.-Fecha :20 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Se valora así mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias	Se aceptan como únicos y valiosos.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Mostramos la siguiente imagen  Pregúntales lo siguiente: Además de nuestras características físicas, cualidades y habilidades,	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Lamina	10 min

	¿qué otros aspectos nos diferencian como personas únicas? ¿Compartimos los mismos gustos y preferencias? ¿Sabemos cuáles son nuestros propios gustos y preferencias? ¿Por qué piensan que es así? Comunicamos el propósito de la sesión: Descubrimos que somos únicos y valiosos Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué entendemos cuando hablamos de gustos y preferencias? Escucha las respuestas de los estudiantes y anótalas en la pizarra. Puedes proporcionar algunos ejemplos, como aquellos gustos y preferencias relacionados con los sentidos: el aroma de un platillo, el sabor de una fruta, la textura de un animal, o el canto de un pájaro. Luego, vuelve a preguntar: ¿Qué otros tipos de gustos existen? Anima a los estudiantes a que te den más ejemplos, como juegos, actividades, tipos de música, etc. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de NUESTROS GUSTOS Y PREFERENCIAS El juego consiste en que los grupos tendrán que describir dos gustos y preferencias de cada integrante, luego realizar un listado en el papelote, de cada uno de ellos, por último, tendrán que sistematizar en otro papelote cuales son los gustos y preferencias de los integrantes de cada grupo y finalmente exponen.	❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lápiz ❖ Musica	30 min

	Análisis de la información: Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata La palabra secreta, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Qué significa ser una persona única y valiosa? ¿Qué significa ser un ser único? ¿Cómo te sientes al ser una persona única y valiosa? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de los gustos y preferencias en nosotros. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar? ¿La importancia de aceptarnos cómo somos?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	5 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular, guía de observación.

LISTA DE COTEJO 05

N°	SESIÓN N°05 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Se valora a sí mismo	
		INDICADOR: Se aceptan como únicos y valiosos	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ , Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI , Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS , Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO ,Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO , Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6
TITULO: Nos divertimos con alegría

I. DATOS INFORMATIVOS

1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :23 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su Identidad	Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas; reconoce sus causas y consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar de otros)	Expresa diversión al realizar otras actividades como danzar, bailar y conversar.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: el docente presenta la siguiente imagen. 	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Lamina	15 min

	Pregúntales lo siguiente: ¿Qué vemos en la imagen? ¿Se están divirtiendo los niños?, ¿Estan alegres y felices? Comunicamos el propósito de la sesión: Nos divertimos con alegría Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿A qué nos referimos cuando hablamos de divertirnos? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Puedes dar algunos ejemplos, como señalar que hay diversas formas de divertirse bailando, danzando, o conversando. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de Bailando alrededor de la silla el docente hará conocer en que consiste las clases. ❖ La docente formara 7 grupos y colocara las 6 sillas para cada equipo. ❖ La docente pedirá ¡Ah, y algo de música! ❖ Se disponen las sillas en forma de círculo y orientadas hacia fuera, de manera que los niños puedan sentarse en ellas. ❖ Mientras suena alguna canción alegre, los niños deben girar alrededor de las sillas. ❖ Cuando la música se detiene, estos han de sentarse. ❖ Quedará eliminado el niño que se queden sin silla. ❖ Cada vez que para la música se va retirando una silla, y al final solo queda una sola.	❖ Sillas ❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lápiz ❖ Música	60 min

	Análisis de la información: Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata La palabra secreta, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Cómo se expresan las emociones a través del baile? ¿Que utiliza el baile para comunicarse y expresarse? ¿Qué emociones se transmiten al bailar? ¿Qué beneficios nos trae practicar la danza en grupo? la docente hará reflexionar la importancia de divertirnos con la música, danza o conversando.		
CIERRE	Evaluación meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿Qué importante es divertirnos con el baile y nuestros compañeros?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

LISTA DE COTEJO 06

	SESIÓN N°06 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Autorregula sus emociones	
		INDICADOR: Expresa diversión al realizar otras actividades como bailar, bailar y conversar.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena		✓
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	✓
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel		✓
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin		✓
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7
TITULO: Como superamos la tristeza

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :24 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas; reconoce sus causas y consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar de otros)	Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as)	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos el video ¿Qué es la tristeza?	❖ Pizarr a ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	 https://www.google.com/search?q=como+superar+la+tristeza+en+los+ni%C3%B1os&rlz=1C1CHBD_esPE906PE906& Después de haber visto el video se pregunta lo siguiente: ¿Qué es la tristeza?, ¿Quiénes se ponen triste?, ¿Cómo podemos dejar de estar triste?, ¿Por qué lo creen así? Comunicamos el propósito de la sesión: Como superamos la tristeza ❖ Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿A qué nos referimos cuando hablamos de la tristeza? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Puedes dar algunos ejemplos. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de ESTAMOS EN CONTACTO el docente hará conocer en que consiste. Los niños y niñas, organizados en parejas, deberán establecer contacto con el suelo utilizando una o varias partes de su cuerpo, de acuerdo con el número de puntos de contacto que indique el defensor. Si ambos están de pie, tendrán cuatro puntos de contacto con el suelo (los cuatro pies). Puedes ir aumentando o disminuyendo la cantidad de puntos de contacto. Para lograrlo, pueden utilizar sus manos, pies, dedos, codos,	❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lápiz	60 min

	entre otros. Posterior se dice que cambien de pareja para ir interactuando entre todos. Análisis de la información: La docente pedirá que regresen a sus lugares para desarrollar las clases partiendo del juego ❖ ¿Por qué es importante autorregular tus emociones? ❖ ¿Cuándo me siento triste puedo contestar a mis compañeros o padres? Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata La Tristeza, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos superar la tristeza? ¿Qué actividades podemos hacer? ¿Conversar con otra persona nos ayuda a dejar triste? ¿Por qué? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de dialogar entre nosotros para superar la tristeza. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿Que nos ayudamos para no estar tristes?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular, guía de observación

LISTA DE COTEJO 07

	SESIÓN N°07 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Autorregula sus emociones	
		INDICADOR: Supera su tristeza realizando otras actividades como dialogando con sus compañeros (as).	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	✓
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ , Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI , Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS , Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO ,Luis Angel		✓
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO , Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8
TITULO: Socializamos para vencer la timidez

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :25 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su Identidad	Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas; reconoce sus causas y consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar de otros)	Utiliza juegos de socialización para vencer la timidez.	Guia de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentando el video los niños que eran Tímidos.  Después de haber visto les Pregúntanos lo siguiente:	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	¿De qué trata el video?, ¿Conocemos que es la timidez?, ¿Qué realizamos para dejar de ser tímidos? Comunicamos el propósito de la sesión: Socializamos para vencer la timidez Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levanto la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿A qué nos referimos cuando hablamos de la tristeza? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Puedes dar algunos ejemplos, como señalar que la tristeza es una emoción. hay gustos y preferencias Para ello mencionamos a los estudiantes que jugaremos el juego de cooperativo: SIN TIMIDEZ EL GLOBO ARRIBA ❖ La docente formara 5 grupos ❖ Los jugadores se distribuyen libremente en el área de juego. ❖ Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese instante, el objetivo es evitar que el globo caiga al suelo, teniendo en cuenta que no se puede atrapar y que cada vez que una persona toca el globo, debe sentarse en el suelo. ❖ La meta del grupo es lograr que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo. ❖ Todos intervienen, nos socializamos mejor y somos mas expresivos y menos tímidos en participar. Análisis de la información: La docente pedirá que regresen a sus lugares.	❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lapiz ❖ Globo	60 Min

	Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata La timidez, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Solicitamos que saquen su cuaderno para comenzar a trabajar. Escribimos en la pizarra las siguientes preguntas: ¿Qué es la timidez? ¿Qué es la timidez? ¿Cuál es la diferencia entre timidez y vergüenza? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de la socialización para vencer la timidez. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

LISTA DE COTEJO 08

	SESIÓN N°08 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Autorregula sus emociones	
		INDICADOR: Utiliza juegos de socialización para vencer la timidez.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandra	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9
TITULO: Aprendemos a respirar para controlar la ira

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :26 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas; reconoce sus causas y consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar de otros)	Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables.	Guia de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentando el video de la ira:  https://www.youtube.com/watch?v=XIPDeMohL8&t=1s	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	Preguntamos lo siguiente: ¿Qué es la ira?, ¿Qué nos menciona en el video acerca de la ira?, ¿Todos tenemos ira y como actuamos?, ¿Por qué lo creen así? Comunicamos el propósito de la sesión: Aprendemos a respirar para controlar la ira Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematicación: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿A qué nos referimos cuando hablamos de la ira? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Puedes dar algunos ejemplos, como señalar que hay estados emocionales. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de LOS PAÑUELOS VIVIENTES DE ACUERDO A NUESTRA EMOCIÓN Nos colocamos en círculo y les voy a dar un pañuelo. Vamos a jugar con él entre nuestras manos, sintiendo su forma, textura y peso. Ahora, nos movemos por el espacio deslizando los pañuelos por el aire, lanzándolos, agitándolos y explorando todas las posibilidades de movimiento. Finalmente, los colocamos en el suelo. Chicos y chicas, el pañuelo va a cobrar vida, así que tenemos que despertarlo lentamente... Muy despacio... ¡ya se ha despertado! El pañuelo está contento, muy contento. Observen cómo se mueven (seguramente sus movimientos serán rápidos y ligeros; ¡muy bien, eso es como cuando estamos alegres!). Ahora, el pañuelo se ha molestado... está enojado, muy molesto (con movimientos directos y fuertes). Ahora, el pañuelo está triste (movimientos lentos, pausados y suaves). Ahora, el pañuelo siente miedo, mucho miedo (movimientos temblorosos y entrecortados). Parte 2: ¿Qué pasaría si coloco el pañuelo en mi cadera y el pañuelo está feliz? ¿Cómo se mueve mi cadera? ¿Y si lo tengo en mis manos y el pañuelo está molesto, con ira?	❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lapiz ❖ pañuelos	60 min

	Análisis de la información: La docente pedirá que regresen a sus lugares para desarrollar las clases partiendo del juego ¿CÓMO CONTROLAR LA IRA?  Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Qué es la ira? ¿Qué es la respiración para el control de la ira? ¿Cuáles son las técnicas de respiración? ¿Qué estrategias podemos utilizar para controlar la ira? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de conocer estrategias de respiración para el control de la ira.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar? ¿La importancia de aceptarnos cómo somos?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

	SESIÓN N°09 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Autorregula sus emociones	
		INDICADOR: Expresa estrategias de respiración para controlar la ira con sus compañeros en situaciones desagradables.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano		✓
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin		✓
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro		✓
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

TITULO: Disfrutamos la alegría en clase

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :27 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas; reconoce sus causas y consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar de otros)	Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos la canción El Himno de la Alegría.  Preguntamos lo siguiente: ¿De qué trata la canción?, ¿Conocemos la emoción de la	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Canción	15 min

	alegría?, ¿Cuándo estamos alegres?, ¿Por qué lo creen así? Comunicamos el propósito de la sesión: Disfrutamos la alegría en clase Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematicación: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿A qué nos referimos cuando hablamos de la alegría? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Puedes dar algunos ejemplos, como señalar la importancia de tener disfrute, gozo de la alegría en más momentos de nuestra vida diaria. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de LAS CARAS LO DICEN TODO ¿En qué consiste?: Los niños y niñas crearán un retrato utilizando los hula hula como marco de foto. ¿Cómo jugamos? Primero, formaremos equipos y utilizaremos chalecos para diferenciarnos, además de un hula hula. Deben prestar mucha atención a las situaciones que mencionaré, porque, como en una fotografía, tendrán que crear un retrato compuesto únicamente por caras utilizando el hula hula como marco. Aquí hay algunas situaciones que pueden utilizar: - Nos invitaron a un helado. - Ellos intentan golpearnos. - Esta película nos da miedo. - Hicimos algo malo, ¿y ahora? - Ese perro nos va a morder. - Tarde de juegos en casa. Pueden inventar otras situaciones que sean más relevantes para la realidad de los niños y niñas participantes. Es importante observar la pertinencia de las respuestas de los niños frente a las	❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lápiz	60 min

	situaciones planteadas. Quizá no haya una respuesta correcta, pero sí debe ser adecuada; por ejemplo, frente a un castigo, un niño puede reaccionar con tristeza, otro con enfado, pero no es esperado que responda con felicidad. Análisis de la información: Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata Expresa su alegría con buen sus compañeros, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Cómo se expresa la alegría ejemplos? ¿Cómo expresar felicidad en el salón de clases? ¿Cómo generar emociones positivas en los alumnos? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de la alegría con buen humor conviviendo con sus compañeros en el aula. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

	SESIÓN N° 10 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Autorregula sus emociones	
		INDICADOR: Expresa su alegría con buen humor y cantando con sus compañeros.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena		
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ , Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI , Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS , Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO ,Luis Angel	✓	✓
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús		
26	ROJAS CELESTINO , Briget Allison	✓	✓
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

TITULO: No debemos de coger objetos ajenos de nuestros compañeros

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero Sección: A
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :30 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Reflexiona y argumenta éticamente	Identifica situaciones y comportamiento que le causan agrado o desagrado y explica de manera sencillo.	Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: presentamos el audio del cuento para aprender a no tomar algo ajeno.  https://www.youtube.com/watch?v=1lxPDVCFhz4	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	Preguntamos lo siguiente: ¿Qué nos dice el audio del cuento?, ¿Podemos coger los objetos de los compañeros?, ¿Por qué lo creen así? Comunicamos el propósito de la sesión: No debemos de coger objetos ajenos de nuestros compañeros Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿No debemos de coger objetos ajenos de nuestros compañeros? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de ATRAPA EL PIE DEL CIEMPIÉS ¿Cómo jugamos? Primero, se forman dos grupos y se les entrega una soga, de la cual deben sujetarse. Cada uno de los grupos representa un ciempiés. A cada participante que represente la cabeza del ciempiés se le coloca un pañuelo del mismo color en el brazo. Durante tres minutos, las cabezas de cada ciempiés intentarán atrapar las colas del equipo contrario. Si logran	❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lápiz ❖ Pañuelos ❖ sogilla	60 min

	atraparlas, esos participantes pasarán a formar parte de su equipo. El grupo debe permanecer unido y moverse rápidamente para evitar ser atrapado. Gana el equipo que logre reclutar a más pies del ciempiés. Análisis de la información: Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata las consecuencias al llevarse un objeto del compañero, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas Toma de decisiones: Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Cuáles son las consecuencias de llevarte un objeto del compañero? ¿Cómo explicar a un niño que robar es malo? ¿Qué acciones debemos hacer para no robar? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de los gustos y preferencias en nosotros. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar? ¿La importancia de practicar la honradez?		15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

LISTA DE COTEJO 11

	SESIÓN N°11 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Reflexiona y argumenta éticamente	
		INDICADOR: Explica las consecuencias al llevarse un objeto del compañero.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

TITULO: ¿Cómo ayudar a las personas con discapacidad?

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :31 -10-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Reflexiona y argumenta éticamente	Identifica situaciones y comportamiento que le causan agrado o desagrado y explica de manera sencillo.	Reflexiona el valor de ayudar a una persona discapacitada, como una acción correcta.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos el video sobre la discapacidad de Tamara  https://www.youtube.com/watch?v=X2hN1xSCicw Preguntamos lo siguiente: ¿Qué se observó en el video?, ¿Qué le sucedía a	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	Tamara?, ¿Tamara tenía problemas con el lenguaje?, ¿Por qué lo creen así? Comunicamos el propósito de la sesión: ¿Cómo ayudar a las personas con discapacidad? Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematicación: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿A qué nos referimos ayudar a personas con discapacidad? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de LA ESTATUA La estatua Este juego promueve el equilibrio individual, la coordinación dinámica y los reflejos. Se juega en grupos. La persona que está a cargo da una señal, momento en el cual todos los participantes deben quedarse inmóviles, como si fueran estatuas. Quien se mueva pierde. El juego se repite tantas veces como sea necesario hasta que se declare a un ganador. Análisis de la información: Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata Personas con discapacidad, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura.	❖ Plumón ❖ Lapicero ❖ Lápiz	60 min

	Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones: Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Cuál es la importancia de ayudar a las personas con discapacidad? ¿Cómo ayudar a una persona con discapacidad en la escuela? ¿Qué hacer con un alumno con discapacidad? Realizamos junto con los estudiantes la importancia ayudar a las personas con discapacidad. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar? ¿La importancia de aceptarnos cómo somos?		15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

	SESIÓN N°12 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Reflexiona y argumenta éticamente	
		INDICADOR: Reflexiona el valor de ayudar a una persona discapacitada, como una acción correcta.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

TITULO: Aprendemos a respetarnos son poner Sobrenombres

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :02 -11-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Reflexiona y argumenta éticamente	Identifica situaciones y comportamiento que le causan agrado o desagrado y explica de manera sencillo.	Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos el video Sin Apodos Ofensivos  https://www.youtube.com/watch?v=Oc09e41nWsU	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	Preguntamos lo siguiente: ¿De qué se trata el video?, ¿Qué son los Apodos?, ¿Qué significa que te pongan un apodo? Comunicamos el propósito de la sesión: Aprendemos a respetarnos son poner Sobrenombres Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Aprendemos a respetarnos son poner Sobrenombres a nuestros compañeros? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de EL APODO O NOMBRE ANIMAL Consiste en que cada participante diga su nombre y un objeto o animal que comience con la misma letra que su nombre. Por ejemplo, Paola diría Paola - pollo. La siguiente persona repetirá el nombre y el objeto o animal del participante anterior, y luego dirá su propio nombre y objeto o animal. Al final, el último participante debe mencionar el nombre y el objeto o animal de todos los anteriores. Esta dinámica ayuda a que todos los participantes recuerden fácilmente los nombres de sus compañeros. Análisis de la información:	❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lápiz	60 min

	Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata Los Sobrenombres, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Respetamos no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula? ¿Reflexionamos y ponemos en práctica las normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de respetarnos con los comportamientos que nos dé agrado. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar? ¿La importancia de respetarnos cómo somos?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

LISTA DE COTEJO 13

	SESIÓN N°13 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Reflexión y argumenta éticamente	
		COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Propone normas de convivencia para no poner sobrenombres a sus compañeros (as) del aula	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

TITULO: Todos somos iguales

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
- 2.- Área : Personal social
- 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
- 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
- 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
- 6.-Fecha :03 -11-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su Identidad	Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa	Reconoce a que persona puede recurrir en situaciones de riesgo o en situaciones donde se vulnera su privacidad	Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as).	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos la video igualdad de genero  https://www.youtube.com/watch?v=MPjjxELtLig	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	Preguntamos lo siguiente: ¿Qué hemos podido observar en el video?, ¿Qué es la igualdad de género? Comunicamos el propósito de la sesión: Igualdad de género Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematicación: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Tenemos igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as)? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de ESPÍAS DEL ESPACIO Se sugiere realizar esta actividad en grupo. La primera fase consiste en informar a los niños y niñas que son habitantes de otro planeta, enviados en una misión especial a la Tierra para elaborar un informe sobre las características de hombres y mujeres. Para facilitar el proceso, puedes crear una ficha con preguntas que aborden aspectos como: cómo es cada género, cuál es su comportamiento, cuáles son sus aficiones, si existen diferencias y por qué, si hay áreas de igualdad o desigualdad, y si estas situaciones son similares en todas las culturas, entre otros. Análisis de la información:	❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lápiz	60 min

	Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata La palabra secreta, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Qué se puede hacer para promover la igualdad de género? ¿Que se relaciona con la igualdad de género? ¿Cuál es el ejemplo de igualdad de género en el colegio? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de la igualdad de género entre los compañeros. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

LISTA DE COTEJO 14

	SESIÓN N°14 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa.	
		INDICADOR: Se relaciona con igualdad de género teniendo una comunicación constante entre sus compañeros (as)	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena		
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano		✓
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús		
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	✓
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

TITULO: Dialogamos con respeto y cuidado del otro

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :06 -11-2024

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su Identidad	Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa	Reconoce a que persona puede recurrir en situaciones de riesgo o en situaciones donde se vulnera su privacidad	Relaciona interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos el video Respeto a los demás y a sí mismos	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ video	15 min

	 Preguntamos lo siguiente: ¿De qué trata el video que vimos?, ¿sabemos respetar a los demás y así mismo?, ¿Tenemos las mismas prácticas?, ¿Por qué lo creen así? Comunicamos el propósito de la sesión: Dialogamos con respeto y cuidado del otro Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Nos relaciona interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de JUGANDO A REPRESENTAR SITUACIONES Este es otro juego diseñado para ayudar a los niños a comprender el punto de vista de los demás, ponerse en su lugar y desarrollar sus habilidades sociales. Consiste en que los participantes asuman el rol de diferentes personas, representando diversas situaciones de la vida cotidiana en las que cada uno interpretará distintos personajes. Es importante que reflexionen sobre cómo es	❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lapiz	60 min

	la persona que van a representar y qué creen que está pensando y sintiendo. Pueden preparar diversas actuaciones basadas en situaciones que ocurren en el aula y en el hogar. Una misma situación puede ser representada varias veces, cambiando los roles y los personajes. Algunas situaciones que podrían representar son: - Mi padre regaña a mi hermano y yo me río de él. - Mi madre está hablando por teléfono, mientras mi padre cocina. Yo me aburro, llamo constantemente a mi padre para que juegue conmigo y interrumpo la conversación de mi madre varias veces para que me preste atención. - Mi madre me saluda con un beso frente a mis amigos, y yo le digo que es una pesada y que se vaya. Al finalizar, es importante reflexionar sobre cómo se sintió cada personaje y qué acciones podrían llevar a cabo en el futuro para manejar esas situaciones con respeto y consideración hacia los demás. Por último, pueden volver a representar las situaciones, pero esta vez ensayando y escenificando las conductas alternativas que han discutido. Análisis de la información: Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata respeto y cuidado del otro, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones		
--	--	--	--

	Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos contribuir con el respeto y el cuidado propio y del otro? ¿Cómo se demuestra el respeto a los demás? ¿Cómo aplicar el respeto a los otros? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de relacionar interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar? ¿La importancia de aceptarnos cómo somos?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

LISTA DE COTEJO 15

	SESIÓN N°06 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa.	
		INDICADOR: Relaciona interactuando y dialogando con las personas cercanas y los compañeros con respeto y cuidado del otro.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena		
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis		✓
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans		
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús		✓
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16
TITULO: Prevenimos la violencia de genero

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :07 -11-2023

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su Identidad	Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa	Reconoce a que persona puede recurrir en situaciones de riesgo o en situaciones donde se vulnera su privacidad	Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos el video de violencia de genero 	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ video	15 min

	https://www.youtube.com/watch?v=ZzDMpo47d-0 Preguntamos lo siguiente: ¿Qué observamos en el video?, ¿Qué es la violencia de género?, ¿Cómo podemos prevenir la violencia de género?, ¿Por qué lo creen así? Comunicamos el propósito de la sesión: Prevenimos la violencia de género y trato ofensivo para la mujer Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Prevenimos la violencia de género y trato ofensivo para la mujer? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de AGUANTANDO UN POCO MÁS Este juego no requiere materiales. Consiste en que los niños se coloquen de puntas de pie y flexionen sus rodillas, como si fueran a sentarse, pero sin hacerlo. Se les pide que mantengan esa posición el mayor tiempo posible, pudiendo decidir cambiar de postura antes de que la docente diga basta. Después, se les pregunta a los niños por qué cambiaron de posición, y es probable que respondan: porque me dolía la espalda, las	❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lapiz	60 min

	piernas, etc. A continuación, se les debe preguntar: ¿Por qué es necesario aguantar hasta que el cuerpo ya no resista más y no cambiar antes? Esto puede relacionarse con situaciones de maltrato o comportamientos sexistas, planteando la importancia de reconocer y actuar antes de llegar al límite. Análisis de la información: Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata la violencia de género y trato ofensivo para la mujer, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Qué es violencia de género y violencia contra la mujer? ¿Cuáles son las principales causas de la violencia de género? ¿Qué podemos hacer para prevenir la violencia de género? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de prevenir la violencia de género y los gustos y preferencias en nosotros. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	15 min

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

LISTA DE COTEJO 16

	SESIÓN N°16 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa.	
		INDICADOR: Rechaza las manifestaciones de violencia de género y trato ofensivo para la mujer.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

TITULO: Situaciones de riesgo

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :08 -11-2023

:

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas; reconoce sus causas y consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar de otros)	Reconoce a quien acudir en situaciones de riesgo.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos el video ¿Qué es una situación de riesgo?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	 https://www.youtube.com/watch?v=gCwxM8qkawU después de haber visto el video se pregunta lo siguiente: ¿Qué es una situación de riesgo?, ¿A Quiénes debemos de comunicar?, ¿Estamos preparados para enfrentar una situación de riesgo?, ¿Por qué lo creen así? Comunicamos el propósito de la sesión: SITUACIÓN DE RIESGO ❖ Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿A qué nos referimos cuando hablamos de una situación de riesgo? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Puedes dar algunos ejemplos. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de ESTAMOS EN CONTACTO el docente hará conocer en que consiste. Los niños y niñas, organizados en parejas, deberán establecer contacto con el suelo utilizando una o varias partes de su cuerpo, de acuerdo con el número de puntos de contacto que determine el defensor. Si ambos están de pie, tendrán cuatro puntos	❖ Cuaderno ❖ Lapicero ❖ Lapiz	60 min

	de contacto con el suelo (es decir, los cuatro pies). Debes ir aumentando o disminuyendo la cantidad de puntos de contacto. Para hacerlo, pueden utilizar sus manos, pies, dedos, codos, entre otros. Después de un tiempo, se les indicará que cambien de pareja para que puedan interactuar con todos. Análisis de la información: La docente pedirá que regresen a sus lugares para desarrollar las clases partiendo del juego ❖ ¿Por qué es importante autorregular tus emociones? ❖ ¿Cuándo me siento triste puedo contestar a mis compañeros o padres? Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata como reconocemos la situación de riesgo a, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos enfrentar una situación de riesgo? ¿Qué actividades podemos hacer? ¿Conversar con otra persona nos ayuda brindar más información de una situación de riesgo? ¿Por qué? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de dialogar entre nosotros para reconocer una situación de riesgo. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿Reconocemos una situación de riesgo y a quien recurrimos?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular.

LISTA DE COTEJO 17

	SESIÓN N°17 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa.	
		INDICADOR: Reconoce a quien acudir en situaciones de riesgo.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena		
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans		✓
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús		✓
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	✓
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18
TITULO: Prevenimos la violencia psicológica

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :09 -11-2023

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa	Reconoce a que persona puede recurrir en situaciones de riesgo o en situaciones donde se vulnera su privacidad	Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar.	Guia de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos la video violencia psicológica.  https://www.youtube.com/watch?v=C6UB4THqll4 Preguntamos lo siguiente: ¿De qué se trata el video que hemos visto?, ¿Qué es la	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	violencia psicológica?, ¿Cuándo se origina la violencia psicológica?, ¿Por qué lo creen así? Comunicamos el propósito de la sesión: Prevenimos la violencia psicológica Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematicación: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Rechazamos las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de ESTE ES MI ESPACIO Para realizar este juego, solo se necesita un espacio adecuado donde cada niño pueda tener su propio círculo. Este círculo puede delimitarse de manera imaginaria o utilizar cintas u otro material para marcarlo. Cada niño se ubicará en un espacio amplio (como un salón o un parque) y permanecerá dentro del círculo que haya delimitado por sí mismo. Un niño elegido por la docente entrará en el círculo de los demás, ya sea usando fuerza o persuasión. Si el niño dentro del círculo queda fuera, deberá buscar otro círculo. Al finalizar el juego, es importante discutir y	❖ Fichas ❖ Plumón ❖ Lapicero ❖ Lápiz	60 min

	resaltar la relevancia del espacio personal para cada niño. Análisis de la información: Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata La violencia psicológica, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Qué es la violencia psicológica concepto? ¿Qué ocasiona la violencia psicológica? ¿Qué hacer en caso de violencia psicológica? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de rechazar las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar?	❖ Pizarra ❖ Plumón	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular

LISTA DE COTEJO 18

	SESIÓN N° 18 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa	
		INDICADOR: Rechaza las manifestaciones de violencia psicológica de género en su entorno familiar.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ, Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI, Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS, Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO, Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO, Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19
TITULO: No pongas en riesgo tu integridad personal con el uso de las redes sociales

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero **Sección: A**
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :16 -10-2023

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su identidad	Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa	Reconoce a que persona puede recurrir en situaciones de riesgo o en situaciones donde se vulnera su privacidad	Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos el video Peligros en redes sociales para niños niñas adolescentes: grooming cyberbullying ciberacoso sexting 	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	https://www.youtube.com/watch?v=G8iciqvXnmk Preguntamos lo siguiente: ¿Qué pudimos observar en el video?, ¿Hay Peligros en redes sociales para niños niñas adolescentes?, ¿Por qué lo creen así? Comunicamos el propósito de la sesión: No pongas en riesgo tu integridad personal con el uso de las redes sociales Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Que son las situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de EL TELEFONO MALOGRADO Comenzamos: Susurra un mensaje al oído de un niño y pídele que lo comparta con el compañero que tiene al lado. El mensaje deberá ir pasando de un niño a otro hasta que el último lo repita en tu oído. Luego, revela el mensaje inicial que le diste al primer niño y compara este con el que recibió el último participante. Así, todos los miembros del grupo podrán participar en esta dinámica. Análisis de la información:	❖ Plumón ❖ Lapicero ❖ Lápiz	60 min

	Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata prevenir el riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Qué riesgos se pueden presentar con el uso de las redes sociales? ¿Cómo influyen las redes sociales en nuestra integridad personal? ¿Cómo evitar riesgos que ponen en peligro su integridad al usar redes sociales? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de prevenir el riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar?	❖ Pizarra ❖ Plumón	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular

LISTA DE COTEJO 19

	SESIÓN N°19 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa	
		INDICADOR describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena	✓	
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ , Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI , Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS , Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO ,Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO , Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20
TITULO: Usemos las conductas positivas de la Televisión
para vivir nuestra sexualidad integral.

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución Educativa : Juan Velasco Alvarado
 2.- Área : Personal social
 3.-Grado : Tercero Sección: A
 4.-Docente de Aula : María Teresa Peña Falcon
 5.-Alumno (a) practicante : LUCAS ESPINOZA, Sonia
 6.-Fecha :10 -11-2023

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
Construye su Identidad	Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa	Reconoce a que persona puede recurrir en situaciones de riesgo o en situaciones donde se vulnera su privacidad	Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA - Damos la bienvenida a los estudiantes. - Realizamos la oración de la mañana. - Ponemos la fecha. - Finalizamos llamando lista. - Recordamos las normas de convivencia Motivación: Presentamos el video: La influencia de la televisión en los Niños y su Conducta ¿Buena o mala?	❖ Pizarra ❖ Plumón ❖ Mota ❖ Video	15 min

	 https://www.youtube.com/watch?v=WR3IO7qt-lk Preguntamos lo siguiente: ¿Qué pudimos observar en el video?, ¿Hay Peligros en los programas que vemos en la televisión?, ¿Por qué lo creen así? Comunicamos el propósito de la sesión: Usemos las conductas positivas de la Televisión para vivir nuestra sexualidad integral Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión: ❖ Escuchó cuando los demás hablan. ❖ Soy buen amigo. ❖ Levantó la mano para hablar. ❖ Llegó puntual a mis clases.		
DESARROLLO	Problematización: Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿A qué nos referimos cuando hablamos de las conductas positivas de la Televisión? Escucha sus respuestas y anótalas en la pizarra. Para ello mencionamos a los estudiantes el juego cooperativo de LA SILLA CALIENTE. Un estudiante se sienta en una silla mientras los demás pasan frente a él o ella, expresando lo que les gusta de esa persona o lo que les hace sentir bien. Se observa que algunos se sonrojan o se sienten incómodos, ya que no están habituados a recibir comentarios positivos. Esto es lo que el equipo de Afectiva ha notado.	❖ Plumón ❖ Lapicero ❖ Lápiz ❖ Papelotes	60 min

	Análisis de la información: Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata las conductas positivas de la Televisión, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. Toma de decisiones Pedimos que saquen su cuaderno para poder trabajar. Elaboramos en la pizarra con las siguientes interrogantes: ¿Cuáles son los aspectos positivos de la televisión? ¿Qué conductas y actitudes crees que son importantes para el desarrollo de una sexualidad saludable? ¿Cómo evitar la violencia en la televisión? Realizamos junto con los estudiantes la importancia de las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas en los niños y niñas. Pedimos que copien en su cuaderno de trabajo.		
CIERRE	Evaluación Meta cognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto jugar? ¿cumplimos los acuerdos propuestos para jugar? ¿Cómo se han organizado para jugar?	❖ Pizarra ❖ Plumón	15 min

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **Docente:** programa de personal social del currículo nacional de educación básica regular

LISTA DE COTEJO 20

N°	SESIÓN N°20 APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA: Construye su identidad	
		CAPACIDAD: Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa	
		INDICADOR: Explica las conductas positivas para evitar programas de la televisión inadecuadas para su edad.	
		SI	NO
1	ALEJO CUEVA, Anyely Nayeli	✓	
2	ANTONIO ORBEZO, Galya Zalara	✓	
3	AYALA ESTEBAN, Rouse Miley	✓	
4	BASILIO VELA, Briyith Yareliss	✓	
5	BERNAL SILVESTRE, Alexis	✓	
6	CABRERA CABALLERO, Keylor Jerik	✓	
7	CHAVEZ MANCILLA, Patrick Abdías	✓	
8	CHIPANA RABINES, Lizet Rosario	✓	
9	CRESPO ESQUEVEL, Maricruz Estrella.	✓	
10	CRISPIN LAURENCIO, Ekatherina Nadine	✓	
11	ESTEBAN AGUILAR, Neymar Jhosias	✓	
12	ESTEBAN CRUZ, Luz Gimena		
13	FIGUEROA ARAPA, Joseph Adriano.	✓	
14	GUILLERMO CHAVEZ, Ademir Edu	✓	
15	HERRERA ROBLES, Genesis Brianna	✓	
16	HUAMAN PONCIANO, Doris Yamilia	✓	
17	JACO ASCENCIO, Valery Isabel	✓	
18	LEON CHAVEZ, Cristian Dayiro	✓	
19	NUÑEZ CHAVEZ , Briana Daleska	✓	
20	PAJUELO COCHACHI , Yordy Alexis	✓	
21	PALERMO SANTOS , Abner Josias	✓	
22	PEREZ CIERTO ,Luis Angel	✓	
23	PONCIANO BAZAN, Stefano	✓	
24	RAMIREZ CAMARA, Liam Hans	✓	
25	RAMOS TORRES, Alexis Jesús	✓	
26	ROJAS CELESTINO , Briget Allison	✓	
27	ROSALES AGUILAR, Uzziel Benjamin	✓	
28	SANCHEZ CUELLAR, Niver Pedro	✓	
29	VALDIVIA CHAVEZ, Dayron Alessandro	✓	

ANEXO 6

NÓMINAS DE MATRÍCULA



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo			Periodo Lectivo										Ubicación Geográfica																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
			Número y/o Nombre		JUAN VELASCO ALVARADO				Gestión ⁽¹⁾		PGD		Inicio		13/03/2023		Fin		22/12/2023		Dpto.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Código			1		0		0		0		0		1		Código Modular		0		8		4		8		0		7		7		Característica ⁽²⁾		PC		Programa ⁽³⁾		-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Nombre de la DRE - UGEL			UGEL Huánuco			Resolución de Creación N°		R.D. N° 00505-88										Forma ⁽⁴⁾		Esc		N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁹⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Fecha de Nacimiento		Sexo H/M		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Materna ⁽¹¹⁾		Segunda Lengua ⁽¹²⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que labora		Escuela de la Madre ⁽¹³⁾		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		Prov.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
						Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		PRI		Grado/Edad ⁽²⁾		3		Sección ⁽³⁾		A		Turno ⁽⁴⁾		M																														Dist.		PILCO MARCA																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
						Modalidad ⁽²⁾		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)										Centro Poblado																														CAYHUAYNA		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
N° Orden																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
(2) Modalidad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5)
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colorar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P)
(3) Grado/Edad : Primaria (Primaria), (PM) Posdocente Multigrado y (PC) Posdocente Completo.
(4) Característ. : (E) Escolarizado, (NoE) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (A) A distancia.
(5) Forma : A.B.C. Colorar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial.
(6) Sección : (P) PEB. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes (PBU) PEB. Prog. de Educ. Básica Alter. de Jóvenes y Adultos (PBA) PEB. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colorar "-" en caso de no corresponder.
(7) Gestión : (P) PEB. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes (PBU) PEB. Prog. de Educ. Básica Alter. de Jóvenes y Adultos (PBA) PEB. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colorar "-" en caso de no corresponder.
(8) Programa : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(9) Turno : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reintegrante
Solo en el caso de EBA: (R) Reintegrante
(10) Situación de Matrícula : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(11) País : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(12) Lengua : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(13) Escuelas de la Madre : (I) Intelectual, (CP) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordociega, (OT) Otra. En caso de no haber discapacidad, dejar en blanco
(14) Tipo de discapacidad : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(15) IE de procedencia : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante												Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular					Número y/o Nombre - RJ/RD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													

Resumen	
Hombres	15
Mujeres	12
Total	27

ANDRES CARLOS, Alejandro Donato

Responsable de la matrícula
Firma - Post Firma

ANDRES CARLOS, Alejandro Donato

Director (a) de la Institución Educativa
Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
135	29	03	2023



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)										Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo										Ubicación Geográfica																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Número y/o Nombre										JUAN VELASCO ALVARADO										Gestión ⁽⁷⁾		PGD		Inicio		13/03/2023		Fin		22/12/2023		Dpto.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Código										Código Modular										0 8 4 8 0 7 7		Característica ⁽⁸⁾		PC		Programa ⁽⁹⁾		-		Datos del Estudiante										Prov.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Nombre de la DRE - UGEL UGEL Huánuco										Resolución de Creación N°										R.D. N° 00505-88		Forma ⁽⁵⁾		Esc		Sexo HM Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾ País ⁽¹¹⁾ Padre vive SI / NO Madre vive SI / NO Lengua Materna ⁽¹²⁾ Segunda Lengua ⁽¹²⁾ Trabaja el Estudiante SI / NO Horas semanales que labora Escadadad de la Madre ⁽¹³⁾ Nacimiento Registrado SI/NO Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾										Dist.		PILLCO MARCA																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
										Nivel/Ciclo ⁽¹⁾										PRI		Grado/Edad ⁽²⁾		3												Sección ⁽³⁾		B		Turno ⁽⁹⁾		M		Centro Poblado																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
										Modalidad ⁽²⁾										EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)														CAYHUAYNA																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
										Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)																																Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
N° Orden										N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾																								Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
1										D.N.I. . . . 7 8 7 5 6 8 5 9										25		08		2014		M		P		P		SI		SI		C		NO		P		SI																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular					Número y/o Nombre - RJ/RD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					

Resumen	
Hombres	18
Mujeres	10
Total	28

ANDRES CARLOS, Alejandro Donato

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

ANDRES CARLOS, Alejandro Donato

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
135	29	03	2023

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)										Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo										Ubicación Geográfica																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
										Número y/o Nombre				JUAN VELASCO ALVARADO						Gestión ⁽⁷⁾		PGD		Inicio		13/03/2023		Fin		22/12/2023		Dpto.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Código										1				0				0				0				0				1				Código Modular				0						8				4				8				0				7				Característica ⁽⁸⁾		PC		Programa ⁽⁹⁾				Datos del Estudiante										Prov.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Nombre de la DRE - UGEL										UGEL Huánuco										Resolución de Creación N°				R.D. N° 00505-88				Forma ⁽⁵⁾		Esc		Sexo H/M										Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾										País ⁽¹¹⁾										Padre vive SI / NO										Madre vive SI / NO										Lengua Materna ⁽¹²⁾										Segunda Lengua ⁽¹²⁾										Trabaja el Estudiante SI / NO										Horas semanales que labora										Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾										Nacimiento Registrado SI/NO										Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾										Dist.		PILCO MARCA																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
																				Nivel/Ciclo ⁽¹⁾				PRI		Grado/Edad ⁽²⁾		3		Sección ⁽⁶⁾																																																																																																																										C		Turno ⁽⁹⁾		M		Centro Poblado																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
																				Modalidad ⁽³⁾				EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)																																																																																																																														Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
N° Orden										N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾										Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)										Fecha de Nacimiento																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾												
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular						Número y/o Nombre - RJ/RD				
																		1	6	7	2	4	5	0	ALESSANDRO VOLTA			
22	D.N.I. 7.8.9.2.6.3.8.9	POMA CABRERA, Iker Marcelo	14	12	2014	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI		1	6	7	2	4	5	0	ALESSANDRO VOLTA			
23	D.N.I. 7.9.0.3.9.1.1.9	REYES CRISPIN, Leonardo Cesar	27	03	2015	H	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI												
24	D.N.I. 7.8.7.7.1.4.8.2	RIVERA SEBASTIAN, Mayori Luz	26	09	2014	M	P	P	SI	SI	C		NO			SI												
25	D.N.I. 7.8.9.9.3.9.6.9	ROSAS HURTADO, Diego Orlando	27	02	2015	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI												
26	D.N.I. 7.8.5.9.8.6.3.8	SEBASTIAN NAVARRO, Sebastian Neymar	28	05	2014	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI												
27	D.N.I. 7.8.7.1.3.6.7.0	SILVA ROJAS, Jans Josep	21	07	2014	H	P	P	SI	NO	C		NO			SI												
28	D.N.I. 8.1.4.5.6.7.2.2	SOLORZANO ABAD, Cinthya Luz	05	07	2014	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI												
29	D.N.I. 7.8.6.9.9.2.4.3	TELLO MATTOS, Thiago Danyelo	10	07	2014	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI												
30																												
31																												
32																												
33																												
34																												
35																												
36																												
37																												
38																												
39																												
40																												
41																												
42																												
43																												
44																												
45																												
46																												
47																												
48																												
49																												
50																												

Resumen	
Hombres	18
Mujeres	11
Total	29

ANDRES CARLOS, Alejandro Donato

Responsable de la matrícula
Firma - Post Firma

ANDRES CARLOS, Alejandro Donato

Director (a) de la Institución Educativa
Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
135	29	03	2023

ANEXO 7

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

FOTOS DE APLICACIÓN DEL PRETEST

APLICANDO LISTA DE COTEJO EN EL COLEGIO JUAN VELASCO
ALVARADO 3 GRADO A DE PRIMARIA GRUPO EXPERIMENTAL





FOTOS DE APLICACIÓN LISTA DE COTEJO JUAN VELASCO ALVARADO
3 GRADO B DE PRIMARIA GRUPO CONTROL.





FOTOS DE APLICACIÓN DE LAS SESIONES





FOTOS DE APLICACIÓN DEL POSTEST

