

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



TESIS

“Taller juguemos juntos para mejorar la construcción de la identidad en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024”

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

AUTORA: Gavino Benancio, Lizbeth

ASESOR: Aguirre Palacin, Joel Guido

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: Desarrollo de competencias y capacidades comunicativas, matemáticas, científica, socioafectiva, psicomotrices y religiosas de los estudiantes

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): 75919048

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 42852140

Grado/Título: Doctor en ciencias de la educación

Código ORCID: 0000-0002-3332-7312

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Escobedo Rivera, Froilan	Doctor en educación	22400177	0000-0002-7637-6886
2	Herrera Doria, Juan Osmider	Maestro en ciencias de la educación, con mención en: docencia en educación superior e investigación	22476962	0000-0003-0991-7213
3	Delgado y Manzano, José Manuel	Maestro en ciencias de la educación, con mención en docencia en educación superior e investigación	22420730	0000-0001-9689-3701



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

En la ciudad de Huánuco, siendo las 3:30 horas del día 24 del mes de setiembre 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:

Dr. Froilán Escobedo Rivera	Presidente
Mg. Juan Osmider Herrera Doria	Secretario
Mg. José Manuel Delgado y Manzano	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0341-2025-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"TALLER JUGUEMOS JUNTOS PARA MEJORAR LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS, HUÁNUCO, 2024"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación Lizbeth GAVINO BENANCIO, 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 Unánimidad con el calificativo cuantitativo de 15 y cualitativo de Bueno.

Siendo las 17 horas del día miércoles 24 del mes de setiembre del año 2025, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

.....
Presidente (a)
Dr. Froilán Escobedo Rivera
Código Orcid: 0000-0002-7637-6886
DNI: 22400177

.....
Secretario (a)
Mg. Juan Osmider Herrera Doria
Código Orcid: 0000-0003-0991-7213
DNI: 22476962

.....
Vocal
Mg. José Manuel Delgado y Manzano
Código Orcid: 0000-0001-9689-3701
DNI: 22420730



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: LIZBETH GAVINO BENANCIO, de la investigación titulada "TALLER JUGUEMOS JUNTOS PARA MEJORAR LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS, HUÁNUCO, 2024", con asesor(a) JOEL GUIDO AGUIRRE PALACIN, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 0090-2024-D-FCEYH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 19 % 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, 31 de julio 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

157. GAVINO BENANCIO, Lizbeth.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

11%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.udh.edu.pe

Fuente de Internet

10%

2

repositorio.unasam.edu.pe

Fuente de Internet

3%

3

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%



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

Primeramente, le dedico este reconocimiento a Dios por proporcionarme apoyo y fortaleza en los momentos más difíciles de mi vida

A mi madre, por su incondicional apoyo, por inculcarme los valores, principios y consejos que han sido fundamentales para alcanzar mis objetivos.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades por proporcionarme conocimientos y formación profesional.

Al asesor Dr. Joel Guido Aguirre Palacin por su apoyo y asesoría en mi tesis.

Al director de la Institución Educativa N.º 32008 Señor de los Milagros, Fernando Fernández Palacios, por otorgarme la autorización para poder aplicar mi tesis.

A los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 32008 Señor de los Milagros por haber colaborado con la aplicación de mi tesis.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS	VI
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 OBJETIVO GENERAL.....	17
1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	17
1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.6 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
1.7 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	20
CAPÍTULO II.....	21
MARCO TEÓRICO	21
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	21
2.1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES	21
2.1.2 ANTECEDENTES NACIONALES.....	24
2.1.3 ANTECEDENTES LOCALES	27
2.2 BASES TEÓRICAS	30
2.2.1 TEORÍAS O ENFOQUES	30
2.2.2 TALLER JUGUEMOS JUNTOS.....	32
2.2.3 CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD	57
2.3 DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	63
2.4 HIPÓTESIS	64
2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL.....	64

2.4.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	64
2.5 VARIABLES	66
2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	67
CAPÍTULO III	69
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	69
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	69
3.1.1 ENFOQUE	69
3.1.2 ALCANCE O NIVEL	69
3.1.3 DISEÑO	70
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	71
3.2.1 POBLACIÓN	71
3.2.2 MUESTRA	71
3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	73
3.3.1 PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	73
3.3.2 PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS	74
3.3.3 PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	75
CAPÍTULO IV	76
RESULTADOS	76
4.1 PROCESAMIENTO DE DATOS	76
4.2 CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS	120
4.3 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS ...	121
CAPÍTULO V	131
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	131
5.1 PRESENTAR LA CONTRASTACIÓN DE LOS RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN	131
CONCLUSIONES	134
RECOMENDACIONES	136
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	137
ANEXOS	143

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudiantes del 2° grado de primaria en la I.E. Señor de los Milagros.....	71
Tabla 2 Muestra de estudiantes del 2° grado de primaria en la I.E. Señor de los Milagros.....	72
Tabla 3 Evaluación del pre test grupo experimental y control de la construcción de la identidad en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco.....	76
Tabla 4 Evaluación del post test grupo experimental y control de la construcción de la identidad en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco.	82
Tabla 5 Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 1: Se valora a sí mismo	88
Tabla 6 Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 2: Autorregula sus emociones.....	92
Tabla 7 Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 3: Reflexiona y argumenta éticamente.....	96
Tabla 8 Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 4: Vive su sexualidad de manera plena y responsable	100
Tabla 9 Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 1: Se valora a sí mismo	104
Tabla 10 Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 2: Autorregula sus emociones.....	108
Tabla 11 Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 3: Reflexiona y argumenta éticamente.....	112
Tabla 12 Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 4: Vive su sexualidad de manera plena y responsable	116
Tabla 13 Resultados y diferencias del post test y pre test del grupo experimental y control de la aplicación del taller juguemos juntos, en los	

estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.	120
Tabla 14 Prueba de normalidad.....	121
Tabla 15 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	122
Tabla 16 Resultados de la prueba Wilcoxon.....	122
Tabla 17 Nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos.....	123
Tabla 18 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	125
Tabla 19 Resultados de la prueba Wilcoxon.....	125
Tabla 20 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	126
Tabla 21 Resultados de la prueba Wilcoxon.....	126
Tabla 22 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	127
Tabla 23 Resultados de la prueba Wilcoxon.....	127
Tabla 24 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	128
Tabla 25 Resultados de la prueba Wilcoxon.....	128
Tabla 26 Nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos	129

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Evaluación del pre test grupo experimental y control de la construcción de la identidad en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco.	81
Figura 2 Evaluación del post test grupo experimental y control de la construcción de la identidad en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco.	87
Figura 3 Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 1: Se valora a sí mismo	91
Figura 4 Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 2: Autorregula sus emociones.....	95
Figura 5 Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 3: Reflexiona y argumenta éticamente.....	99
Figura 6 Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 4: Vive su sexualidad de manera plena y responsable	103
Figura 7 Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 1: Se valora a sí mismo	107
Figura 8 Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 2: Autorregula sus emociones.....	111
Figura 9 Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 3: Reflexiona y argumenta éticamente.....	115
Figura 10 Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 4: Vive su sexualidad de manera plena y responsable.....	119
Figura 11 Resultados y diferencias del post test y pre test del grupo experimental y control de la aplicación del taller juguemos juntos, en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.	120
Figura 12 Nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos.....	123
Figura 13 Nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos	129

RESUMEN

Los escolares no cuentan con estrategias y/o herramientas pedagógicas que les ayuden a fortalecer y potenciar su competencia de identidad, lo que genera que la mayoría, por la carencia de recursos y materiales educativos, no logran reforzar sus habilidades, conocimientos, aprendizajes y/o competencias. Es por ello que se planteó la presente investigación que tuvo como principal problema responder la siguiente pregunta: ¿Cuál es la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024? Y tiene como objetivo general: Determinar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

La investigación fue de tipo aplicada con enfoque cuantitativo, el nivel explicativo y de diseño cuasi experimental. Dentro de la metodología se abordó una población de 113 estudiantes y la muestra 28 estudiantes de la sección A correspondientes al grupo control y 27 estudiantes de la sección B del grupo experimental. La muestra fue elegida mediante el muestreo no probabilístico. La técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento fue la guía de observación.

Los resultados obtenidos en el presente estudio evidencian que, el nivel de los estudiantes en el desarrollo de la identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos era bajo, 45.00% en el grupo experimental y 24.29% en el grupo control; pero después mejoró el grupo experimental ya que obtuvo 84.82%, aunque el grupo control solo alcanzó 47.32%.

Palabras clave: Taller juguemos juntos, construcción de la identidad, se valora a sí mismo, autorregula sus emociones, reflexiona y argumenta éticamente, vive su sexualidad de manera plena y responsable.

ABSTRACT

Schoolchildren lack pedagogical strategies and/or tools to help them strengthen and enhance their identity competency. This means that most, due to a lack of educational resources and materials, are unable to reinforce their skills, knowledge, learning, and/or competencies. Therefore, this research was proposed, whose main objective was to answer the following question: What is the influence of the "Let's Play Together" workshop on the development of identity construction among second-grade elementary school students at Educational Institution No. 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024? The general objective is to determine the influence of the "Let's Play Together" workshop on the development of identity construction among second-grade elementary school students at Educational Institution No. 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

The research was applied with a quantitative approach, an explanatory level, and a quasi-experimental design. The methodology used included a population of 113 students, comprising 28 students from Section A, corresponding to the control group, and 27 students from Section B, corresponding to the experimental group. The sample was chosen using non-probability sampling. The technique used was observation, and the instrument was the observation guide.

The results obtained in this study show that the students' level of identity development before the Let's Play Together workshop was low: 45.00% in the experimental group and 24.29% in the control group. However, the experimental group improved afterward, scoring 84.82%, while the control group only achieved 47.32%.

Keywords: Let's Play Together workshop, identity construction, values self, self-regulates emotions, reflects and argues ethically, and lives their sexuality fully and responsibly.

INTRODUCCIÓN

Una de las problemáticas más frecuentes en los niños es que tienen dificultad para expresar y describir sus características físicas o sus cualidades, además muchos de estos reflejan poca participación en los juegos recreativos institucionales. Los hábitos de estudio que tienden a emplear los educandos son inadecuados, donde dicha situación llega a convertirse en un problema significativo para la educación. Otro de los problemas más notorios en los escolares es la falta de identidad personal, lo cual se manifiesta por la carencia de valores morales, éticos y culturales de los mismos escolares, además los educadores y los familiares no les proporcionan las herramientas claves para que estos puedan fortalecer sus competencias personales, en cuanto a su autocontrol, identidad personal y manejo de sus emociones.

Respecto a lo mencionado en el párrafo anterior, se propuso aplicar el taller juguemos juntos para mejorar la construcción de la identidad en los estudiantes, donde se formuló el siguiente problema general: ¿Cuál es la influencia del teatro de títeres en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del segundo grado de primaria en la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2023?

Planteando como objetivo general: Determinar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Y los objetivos específicos:

Identificar el nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Determinar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Determinar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación

primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Determinar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Determinar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Identificar el nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Para una mejor visualización y comprensión el trabajo de investigación se estructura de la siguiente manera:

Capítulo I: Problema de investigación, donde se ve el problema de investigación; formulación del problema y objetivos, justificación, limitaciones y viabilidad.

Capítulo II: Marco teórico, donde se ve los antecedentes, bases teóricas y definiciones conceptuales.

Capítulo III: Marco metodológico, donde se ve el tipo de investigación, población y muestra y técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo IV: Resultados, donde se ve el procesamiento de datos y contrastación de hipótesis.

Capítulo V: Discusión de resultados, donde se ve la verificación o contrastación de la hipótesis y objetivos.

Al final se visualiza las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La definición en cuanto a la competencia construye su identidad se refiere cuando los infantes reconocen y aprenden a valorar su cuerpo, así como la forma de sentir sus emociones, su manera de razonar y de actuar frente a los diferentes contextos y características, las mismas que lo hacen ser único respecto a las interacciones constantes entre sus pares. Esta competencia ayuda a que los escolares autorregulen sus emociones, cuiden su sexualidad y reflexionen respecto a sus acciones de forma responsable (Rios, 2022).

Referente al contexto internacional, se puede acontecer de las debilidades que presentan los escolares en correspondencia al no tener noción para tomar sus decisiones con autonomía, donde ello limita que la competencia antes mencionada se desarrolle adecuadamente, evidenciándose en los educandos la baja valoración a sí mismos, problemas para autorregular sus emociones, además existe dificultad para reflexionar y opinar con ética frente a eventos vivenciales, al igual que muestran inexperiencia para aceptar su vida sexual de forma responsable y plena. Cabe reconocer que el 45.00% de los docentes suelen evidenciar la pérdida de identidad de los estudiantes, como consecuencia de la carente implementación de políticas públicas, centradas en la implementación de propuestas de alto alcance en referencia con la tolerancia, identidad y ética (Borca et al., 2019)

Asimismo, en España los problemas más frecuentes en los niños son de autoconcepto, siendo sus causas principales los factores intrínsecos y ambientales, igualmente otra de las problemáticas que presentan son los problemas de atención, retención de su aprendizaje, donde estos están comprendidos en el primer factor, así como carencia de identidad propia, mientras que, los problemas en las relaciones interpersonales se fundan en el segundo factor. Además, en México las dificultades de autoconcepto de los

niños generaron problemas en su personalidad, identidad y autoestima (Huarancca, 2021).

En el ámbito nacional, el Ministerio de Educación en sus rutas de aprendizaje integra a la conciencia emocional y la regulación como una competencia perteneciente a la asignatura de personal social, pero de forma superficial, donde la problemática de esta surge al ser desarrollado por los educadores, dado que no se realiza adecuadamente, siendo el desconocimiento acerca del desarrollo emocional del niño como uno de los problemas principales, lo que ha generado que en la localidad de Lima, en promedio el 16.70% de menores puedan manifestar un nivel regular de la competencia construye su identidad, como consecuencia de la carente implementación de estrategias de educación (Villafuerte, 2020).

Del mismo modo, los niños se hallan predispuestos a presentar una diversidad de emociones, no obstante, no llegan a ser conscientes de ello y desconocen la forma adecuada para atenderlos. En las primeras etapas los niños no reflejan seguridad, confianza, y muchas veces quieren solucionar sus problemas llorando, se frustran con facilidad y no saben manejar sus emociones, además otro problema es que los educadores no desarrollan adecuadamente una gestión de emociones para que los escolares puedan desarrollar y fortalecer sus competencias de identidad (Robles y Tarazona, 2021).

Tomando como referencia lo señalado anteriormente, la realidad regional según un estudio manifestó que una de las problemáticas más frecuentes en los niños es que tienen dificultad para expresar y describir sus características físicas o sus cualidades, además muchos de estos reflejan poca participación en los juegos recreativos institucionales, encontrando una representación del 22.20% en la I.E. N° 33073, siendo dicho porcentaje el representativo de una carente predisposición hacia la construcción de la identidad del menor. Sumado a ello, muchos de los escolares también presentan problemas para identificar las causas que provocan sus estados emocionales (Quijano, 2021).

Asimismo, los hábitos de estudio que tienden a emplear los educandos son inadecuados, donde dicha situación llega a convertirse en un problema

significativo para la educación. Además, otra de las problemáticas que los escolares vienen reflejando es la carencia de habilidades interpersonales y sociales, por lo que muchos de estos presentan dificultad para manifestar y/o expresar sus emociones, donde todo ello dificulta que estos puedan lograr sus competencias generales y principalmente la de su identidad (Celis, 2019).

La realidad local no ha reflejado una diferente tendencia referente a lo señalado anteriormente, dado que un estudio señaló que una de las problemáticas más notorias en los escolares es la falta de identidad personal, lo cual se manifiesta por la carencia de valores morales, éticos y culturales de los mismos escolares, además los educadores y los familiares no les proporcionan las herramientas claves para que estos puedan fortalecer sus competencias personales, en cuanto a su autocontrol, identidad personal y manejo de sus emociones (Espinoza et al., 2021).

Como ha sido mencionado en párrafos anteriores, la realidad institucional que caracteriza a la I.E. N° 32008 Señor de los Milagros, principalmente al aula de segundo grado, la cual dentro de su ambiente educativo presenta una serie de deficiencias, las cuales genera que los escolares por la carencia de recursos y materiales educativos no logran reforzar sus habilidades, conocimientos, aprendizajes y/o competencias. Sumado a ello, la institución carece de ambientes pedagógicos, en los cuales los escolares en compañía con su docente desarrollen talleres o actividades, donde estas ayudan a fortalecer las debilidades de los alumnos(as), siendo la más importante la competencia construye su identidad.

Dentro de las principales causas que han sido registradas, se ha logrado considerar que, los escolares no cuentan con estrategias y/o herramientas pedagógicas que les ayuden a fortalecer y potenciar su competencia de identidad, además el sistema educativo no cuenta con estrategias o planes de contingencia que permitan atender los problemas de desequilibrios emocionales que los menores estudiantes tienden a presentar desde las primeras etapas, además debido a los dificultades en cuanto a su desarrollo de autoconcepto provoca que los niños no puedan afrontar adecuadamente sus problemas de identidad (Quijano, 2021).

En cuanto a las consecuencias, los menores estudiantes carecen de una base sólida en cuanto al desarrollo de su identidad, lo cual se refleja en la interrelación inadecuada con los demás, limitando su capacidad para poder conformar relaciones interpersonales saludables. Así mismo, la carencia de desarrollo de la competencia en estudio puede generar que los estudiantes cuenten con una amplia inseguridad y, por ende, su aislamiento de los grupos sociales, interfiriendo en el proceso de aprendizaje; así como, limitando su capacidad de toma de decisión y la capacidad de independencia.

En otros términos, como una alternativa de solución, se aplicó el taller Juguemos juntos, el cual buscó mejorar la competencia construye su identidad en los estudiantes de 2° grado de la I.E. N° 32008, bajo la posibilidad de que se pueda fortalecer la identidad y autorregulación en los escolares, además que aprendan a controlar sus emociones y aprendan a valorarse a sí mismos respecto a su imagen y sexualidad; así como, la intención de que los educadores desarrollen estrategias pedagógicas que ayuden a los escolares a potenciar esta competencia.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024?

1.2.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS

¿Cuál es el nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del Taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024?

¿Cuál es la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024?

¿Cuál es la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024?

¿Cuál es la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024?

¿Cuál es la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024?

¿Cuál es el nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024?

1.3 OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar el nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Explicar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Analizar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación

primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Evaluar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Interpretar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Identificar el nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

En referencia con el aporte teórico de la investigación, se pudo manifestar la exposición de una serie de conceptos clave que puedan sustentar no solo a las variables de estudio, sino a cada una de las dimensiones que las representan, en donde se pueda promover la posibilidad de contar con una serie de autores de fuentes fiables, sobre los cuales se pueda sustentar el efecto positivo que podrá tener el taller implementado dentro del ámbito de estudio, con la finalidad de mejorar la competencia construye su identidad.

Además, desde el ámbito académico, se debe de comprender que la competencia construye su identidad, tiene que ver con la posibilidad de que el menor se valore a sí mismo, reconociendo sus potencialidades y afrontando sus límites, en donde la autorregulación de sus emociones puede generar que estos tomen adecuadas decisiones dentro de un contexto de alta complejidad académica. Mientras que, no se pudo dejar de lado la posibilidad de enfocar el desarrollo de la argumentación ética, estando ligado al grado de conocimiento del estudiante y a la forma plena

de vivir su sexualidad, en donde la toma de decisiones podrá encontrar dependencia de la responsabilidad de sus actos.

1.5.2 JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Porque existe la necesidad de reforzar el proceso de construcción de la identidad de los estudiantes, se pudo demostrar que el taller en estudio llega a beneficiar directamente al desarrollo de la competencia construye su identidad, en donde el objetivo final llegó a ser la mejora de la calidad de la educación, brindando herramientas clave a los estudiantes para que puedan convivir dentro de un entorno social que requiere de responsabilidad e inteligencia en el accionar personal, laboral, social y académica.

Mientras que, dentro de los beneficiarios, se encuentran los estudiantes de segundo grado de primaria de la institución educativa en estudio, debido a que estos pudieron encontrar un beneficio directo al formar parte del estudio, no solo como individuos experimentales, sino con la posibilidad de que los docentes responsables de estos puedan ofrecer las garantías de continuar aplicando la propuesta del taller y través del tiempo seguir mejorando el desarrollo de la competencia en estudio.

1.5.3 JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

La metodología facilitó la creación de instrumentos que se ajustaban a los estándares de validez y confiabilidad, lo que permitió la evaluación del proceso de construcción de la identidad.

Entre los beneficios, se incluyó que la metodología empleada en este estudio actuó como marco metodológico para investigaciones posteriores, y que el instrumento pudo facilitar el desarrollo de nuevas herramientas en estudios con variables y objetivos similares.

Los beneficiarios fueron los docentes, estudiantes egresados de universidad y personas de campos afines que se dedican a la educación.

1.6 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Dentro del aula los estudiantes del segundo grado de primaria han tenido cambios repentinos de comportamiento, lo cual dificultó evidenciar adecuadamente los comportamientos en la identidad de los estudiantes, además la falta de comunicación positiva y activa entre estudiantes y docente, ha dificultado potenciar la práctica de las actitudes, valores, solidaridad, etc. Así mismo la distracción y malos hábitos que vienen del hogar dificultaron el desarrollo correcto de la identidad de los estudiantes. Por último, la falta de asistencia de estudiantes en algunos días por temas de enfermedades virales. Todas estas dificultades repercutieron en el desarrollo de las sesiones de aprendizajes debilitando el propósito de mejorar la construcción de la identidad de los estudiantes; sin embargo, se puso todo el empeño docente para efectivizar el propósito del taller juguemos juntos.

Otra limitación fue la predisposición del docente de aula para ejecutar el taller juguemos juntos, ya que en ocasiones se percibe saturación de actividades escolares, lo cual dificultó el desarrollo adecuado de las sesiones de aprendizajes y las evaluaciones de pre y post test, sin embargo, se tuvo que superar esta limitación para efectivizar la aplicación de las sesiones de aprendizajes.

1.7 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

En referencia con la viabilidad económica y financiera, el investigador tuvo la autonomía de poder solventar la totalidad de los gastos, con la finalidad de poder cumplir los objetivos planteados, en cuanto al desarrollo e implementación del taller Juguemos juntos.

Así mismo, cabe reconocer que se tuvo que mantener contacto directo con los involucrados dentro del ámbito de estudio, desde los estudiantes, docentes y padres de familia.

Además, se contó con los recursos educativos necesarios, incluidos bolígrafos, computadoras, proyectores, papel y fotocopias, sin necesidad de ninguna contribución financiera por parte del estudiante.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Tuárez y Tarazona (2022), en su estudio: Estrategia lúdica para fortalecer la identidad y autonomía de los estudiantes de Educación Inicial; de la Universidad Técnica de Manabí, Ecuador; para optar el grado de licenciatura en educación. Se definió como objetivo estudiar el aporte de la metodología lúdica sobre la construcción de la identidad y autonomía de los estudiantes. Se desarrolló una metodología descriptiva, mixta, experimental, de campo, 150 estudiantes representaron la población y 35 estudiantes conformaron la muestra y por medio de la técnica observación y encuesta e instrumento ficha de observación y cuestionario se logró revelar los siguientes resultados donde el 14% de los estudiantes lograron comunicar sus datos personales y de familiares, el 57% se halló en proceso en cuanto a la construcción de su identidad, el 29% en inicio, estos resultados evidencian que aún no logran reconocer su identidad, además en el desarrollo de identificar sus características físicas y respeta las características de los demás, el 57% están en proceso, así mismo sobre la toma decisiones en cuanto a sus gustos y preferencias, el 43% están en proceso, esto evidencia ausencia de autonomía, de la misma manera en el desarrollo de las normas de aseo, el 29% están en proceso y el 42% no lo logran, esto refleja dependencia del adulto y ausencia de autonomía. Sobre seleccionar prendas de vestir según el clima, el 42% están en proceso y 29% no lo logran. También sobre la práctica de hábitos en cuanto ubicación de los objetos en el lugar correspondiente solo el 14% lo logran y el 57% no logran hacerlo. Por último, se pudo evidenciar que el 71% de los estudiantes no logran poner en práctica las acciones a seguir en situaciones de riesgo; en ese sentido el autor concluyó refiriendo que, la mayoría de los estudiantes reflejaron escasa identidad y autonomía dentro del aula de clase, sin embargo el

uso del juego mejora el desarrollo la construcción de la identidad y autonomía de los estudiantes, de ese modo podrán relacionarse y resolver problemas que se le susciten en las actividades cotidianas y estudiantiles.

Caracas et al. (2021) en su estudio: La Interculturalidad y su influencia en el desarrollo de la autoestima y la identidad cultural en estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Técnica de la Ciudadela Desepaz; de la Universidad los Libertadores de Bogotá, Colombia; para optar el grado de maestría en educación. Se formuló como objetivo determinar como la interculturalidad fortalece la autoestima y la construcción de identidad cultural. La metodología desarrolló un estudio de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño experimental, siendo 1614 estudiantes los que conformaron la población y la muestra fueron 34 estudiantes del grado noveno. La técnica fue la encuesta y como instrumento el cuestionario. Los resultados revelaron que, el 36.4% disfrutan, practican y se sienten bien con sus costumbres. En cuanto al conocimiento que tienen sobre diversidad cultural, el 72.7% no conocen sobre diversidad. El 68.2% de los estudiantes conocen el lugar de origen de sus padres. El 40.9% dijo que algunas veces lo identifican la cultura de las demás personas, finalmente el 63.6% evidenció efectos positivos al hablar de su propia cultura. En cuanto al fortalecimiento de la identidad cultural con intervención de la práctica de interculturalidad se halló un $p \text{ valor} = 0.005 < 0.05$, lo cual indicó un fortalecimiento positivo, finalmente el autor concluyó que, La dinámica intercultural entre los estudiantes es muy intrincada y engloba diversos factores sociales y familiares, como los embarazos precoces, el abuso de sustancias y el abandono escolar. Estos factores contribuyen a una serie de problemas de convivencia que han dado lugar a manifestaciones negativas que afectan a la identidad de los estudiantes. Esto se hace evidente a través de su bajo rendimiento académico y la manifestación de intolerancia, incluidas las agresiones físicas y verbales. A través de la identificación de estos problemas en colaboración con las partes interesadas en la educación, la escuela, las familias y el contexto

cultural y social que rodea a la institución educativa, se lograron mejoras significativas en el sentido de identidad y autoestima de los niños.

Villalba y Suárez (2023) en su investigación: La lateralidad mediante el juego para construir la identidad en estudiantes de Educación General Básica Media; en la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador; para optar el grado de licenciatura en pedagogía. Planteó como objetivo examinar la incidencia de los juegos de lateralidad en la construcción de la identidad en los escolares. Se desarrolló una metodología experimental, descriptiva, cuantitativa, aplicada, descriptiva, longitudinal, 33 escolares integraron la muestra y se trabajó con un cuestionario para recabar datos. Los resultados expusieron referente a la construcción de la identidad en el pre test, el 91% de los educandos presentó un nivel bajo y el 9% medio, pero en el post test luego de la aplicación de los juegos, el 9% presentó un nivel bajo, el 82% medio y el 9% alto. Además, en promedio de 2.79 a veces no les gusta su personalidad. En promedio de 2.21 algunas veces se portan mal. En promedio de 1.15 les gustaría tener más amigos. En promedio de 1.30 refieren que son buenos en los juegos deportivos. Además, según el estadístico de Pearson se halló un $\text{sig.} = 0.025 < 0.05$, por ello, la investigación concluyó que, sí hay una incidencia positiva en las variables y los escolares si desarrollan su identidad. De igual manera se diagnosticó en un inicio que la mayoría estuvo en un nivel bajo respecto a la construcción de identidad y posteriormente hubo mejora donde el 81.8% se encontró en un nivel medio sobre el desarrollo de la identidad de los estudiantes de básica media.

Martínez (2020) en su investigación: Fortaleciendo la identidad cultural mediante recursos digitales para la interrelación social en Básica Primaria, en la Universidad de Santander UDES de Colombia; para optar el título de magister en tecnologías digitales aplicadas a la educación. Planteó como objetivo efectivizar el desarrollo de la identidad cultural con el apoyo de recursos digitales como fortalecimiento social en los estudiantes del grado segundo. Dentro de la metodología el estudio fue de tipo mixta (cuantitativo y cualitativo), descriptivo y diseño cuasi

experimental, así mismo 1315 estudiantes de nivel primaria conformaron la población y la muestra fue de 28 estudiantes del aula 1 y 32 estudiantes del aula 2, la técnica fue la observación y el instrumento la ficha de observación. El autor halló los siguientes resultados: en un inicio, respecto a la identidad de los estudiantes el 32.1% casi siempre reflejan una identidad regular, así mismo en cuanto al conocimiento de herencia cultural el 32.1% de los estudiantes respondieron casi siempre. Respecto al interés por indagar sobre la identidad cultural el 28.6% dijo que casi siempre indaga sobre el tema. Después del experimento el 48.6% mejoró el desarrollo de su identidad, sobre el conocimiento de herencia cultural el 52.1% mejoró sus conocimientos y el 48.6% dijeron que siempre están interesados en conocer la identidad cultural. Además, se obtuvo según el estadístico Wilcoxon un valor de $0.008 < 0.05$, con lo cual el autor pudo concluir que hubo una efectivización en el desarrollo de la identidad cultural con el apoyo de recursos digitales como fortalecimiento social en los estudiantes del grado segundo, así mismo los estudiantes utilizan los recursos digitales para ampliar sus conocimientos mediante la indagación de información sobre la herencia cultural y la identidad cultural, además se evidenció que los recursos digitales fortalecen los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el cual se pudo mejorar el desarrollo de la identidad de los estudiantes de primaria.

2.1.2 ANTECEDENTES NACIONALES

Velardi (2022) es su estudio denominado: El taller tradición oral y los efectos en la construcción de identidad de los alumnos de la Institución Educativa N° 17142-B, Imaza; de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía en Pucallpa, Perú; para obtener el grado de licenciatura en educación. Su objetivo fue analizar la influencia de la tradición oral en la construcción de identidad. Desarrolló una metodología de tipo aplicada, nivel explicativo, enfoque cuantitativo, método experimental y diseño pre experimental, 62 estudiantes integraron la población y la muestra fue de 17 estudiantes del quinto ciclo, así mismo se empleó la técnica de la encuesta y como instrumento

el cuestionario para conseguir datos. Los resultados permitieron concluir que, en el pretest, en lo que refiere a la competencia construye su identidad antes de la aplicación de la tradición oral, el 94% de los escolares se mostró en un nivel de inicio y el 6% en proceso; mientras que, en el post test, el 59% de los escolares alcanzó un nivel de logro previsto y el 41% en proceso, además según el estadístico wilcoxon se obtuvo un valor $p = 0.000 < 0.05$ tanto para variable y las dimensiones; concluyéndose que, además, se ha demostrado que la tradición oral tiene un impacto sustancial en la competencia de los individuos a la hora de formar su identidad. Además, se ha demostrado que la tradición oral tiene un impacto sustancial en la capacidad de los individuos para regular sus emociones.

Antayhua et al. (2022), en su investigación: Estudio de casos del juego de emociones y canciones, como estrategia para la estimulación en la construcción de identidad de alumnos de la I. E. I. N° 911 Antonio Melgar Ruíz de Castilla – Ancasco – Coracora – 2021; en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Filiberto García Cuellar de Ayacucho; para optar el grado de licenciatura en educación. Se fijó como objetivo estudiar los efectos del juego de emociones y canciones sobre la competencia construye su identidad en los infantes. Se trabajó con una metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo, y diseño pre experimental transversal, así mismo 41 estudiantes conformaron la población y la muestra. Se aplicó la técnica de la observación y los instrumentos ficha de observación, lista de cotejo y diario de campo para recopilar datos. Los resultados evidenciaron que, antes de la aplicación del juego de emociones y canciones, los estudiantes en cuanto a su competencia construyen su identidad, el 76% mostró un nivel en inicio y el 24% en proceso; mientras que, en el post test, el 93% de los estudiantes alcanzó un logro esperado y el 7% logro destacado, así mismo se obtuvo un valor $p = 0.012 < 0.05$, por lo cual el autor concluyó que, la ejecución de las experiencias de aprendizaje con estrategias innovadoras con juegos de emociones y canciones, estimularon y mejoró la competencia construye su identidad, tomando conciencia de su

cuerpo y expresándose corporalmente integrando el desarrollo de emoción, la recompensa y el placer permitiendo el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y social para la estimulación de su aprendizaje significativo, además la mayoría de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado en el post test.

Huarancca (2021), en su estudio: Desarrollo del autoconcepto y la construcción de identidad en estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa Gustavo Castro Pantoja Ayacucho, 2021; de la Universidad César Vallejo, sede Lima; para optar el grado de magíster en psicología educativa. Se formuló como objetivo examinar la influencia y asociación del autoconcepto frente a la competencia construye su identidad en los educandos. Se trabajó con una metodología de tipo aplicada y enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño correlacional transversal. La población estuvo conformada por 291 estudiantes y la muestra fue de 98 estudiantes, se aplicó la técnica de la encuesta y la observación y el instrumento fue el cuestionario y la ficha de observación. En cuanto los resultados arrojaron que, en lo referido a la competencia construye su identidad, el 11% se ubicó en un nivel de inicio, el 51% en proceso, el 35% en logro previsto y el 3% en logro destacado; mientras que, referente a su autoconcepto, el 16% mostró un nivel bajo, el 60% medio y el 24% alto. Además, el 44,9% se ubica en el nivel medio en el desarrollo del autoconcepto y en el nivel proceso en relación a la construcción de su identidad, por lo que se concluye que sí hay asociación entre las variables con una correlación de 0.776 (asociación directa y fuerte) y un sig. De 0.000. Así mismo, sobre la capacidad se valora así mismo, la mayoría de los estudiantes evidencian el desarrollo de esta capacidad lo que les permite afrontar de manera pertinente las dificultades vinculadas a la parte afectiva. Existen limitaciones en la autorregulación de las emociones, lo que afecta de manera directa su rendimiento académico porque limita su capacidad de atención y motivación. La mayoría de estudiantes desarrollan la capacidad de reflexión y argumentación sobre cuestiones éticas. Finalmente se identificó los problemas en la construcción de la identidad de los

estudiantes, en el cual casi la mitad de estudiantes no conciben la sexualidad de manera plena y responsable.

Mendoza (2022) en su estudio: Juego de roles y su influencia en el desarrollo de la identidad como actitudes humanas en los alumnos de 14 a 16 años de la parroquia Jesús de Nazaret, Pucallpa, 2022, de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote; para optar en el título profesional de educación en ciencias religiosas. Se formuló como objetivo: examinar la mejora la construcción de identidad mediante los juegos de roles. Dentro de la metodología el estudio fue de enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental transversal. La población estuvo conformada por todos los estudiantes de la Parroquia y la muestra fue de 15 estudiantes, se aplicó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario. En los resultados el autor evidenció que, en el inicio el 60% de estudiantes tenía su construcción en formación y en el post test el 73% de estudiantes tenían su construcción formada, así mismo con un valor $\text{sig} = 0.000 < 0.05$ según el estadístico T de Student se pudo concluir mencionando que, la utilización de juegos de roles mejora enormemente el desarrollo de las identidades de los alumnos. Además, durante la prueba previa, la mayoría de los participantes se categorizaron a sí mismos como en el nivel de formación, mientras que, en la prueba posterior, la mayoría pudo establecer su propia identidad. Los alumnos han logrado la unidad y la integración personal cultivando su integración interpersonal, así como sus creencias y actitudes cristianas.

2.1.3 ANTECEDENTES LOCALES

Quijano (2021), en su estudio: La asamblea como estrategia para construir la identidad en estudiantes de 05 años de la institución educativa N° 33073 Santa Rosa Baja de la ciudad de Huánuco, 2018; en la Universidad de Huánuco, para optar el grado de licenciatura en educación. Se definió como objetivo examinar de qué forma la asamblea en aula contribuye en los educandos en el desarrollo de la competencia construye su identidad. Se desarrolló una metodología de tipo aplicada, nivel explicativo, enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental, así

mismo 40 estudiantes integraron la población y la muestra, en cuanto a la técnica se utilizó la observación y como instrumento la guía de observación. Los resultados expusieron que, en el pretest antes de la aplicación de la asamblea en aula, el 74.3% de los escolares se encontraron en un nivel inicio en cuanto a su competencia construye su identidad y el 25.8% en proceso; mientras que, en el post luego de la aplicación de la asamblea el 90.8% alcanzó un logro previsto y sólo el 9.3% alcanzó un nivel en proceso; de la misma manera según el chi cuadrado de Pearson se obtuvo un p valor= $0.000 < 0.05$, por lo cual se concluyó que, la asamblea de aula permitió el desarrollo adecuado de la construcción de la identidad de los estudiantes, de igual manera se aplicó la asamblea en aula para desarrollar la competencia construye su identidad donde el 90.8% lograron construir su identidad.

Sipion (2019), en su estudio: La estrategia ESI para construir la identidad de los alumnos del 5° de primaria de la institución educativa N° 32925 Rene Guardián Ramírez del distrito de Amarilis, 2019; en la Universidad de Huánuco; para optar el grado de licenciatura en educación. Se estableció como objetivo: determinar el efecto del programa ESI en la construcción de la identidad de los estudiantes. Se desarrolló una metodología experimental, cuantitativa, aplicada, 103 estudiantes fueron los que conformaron la población, siendo la muestra 60 estudiantes en dos grupos y se trabajó con la técnica de la encuesta y el instrumento guía de observación. Los resultados manifestaron que, en el pretest antes de la aplicación del programa, el 66.5% de los educandos no desarrolló la competencia construcción de su identidad; mientras que, en el post test el 95% si desarrolló la competencia construye su identidad. Además, se identificó el nivel de identidad de los estudiantes en el pre test, donde el 33.5 % se encuentran en un buen nivel y en el grupo control, el 38.8 % se encontraron en un buen nivel. Y en el post test el 95% del grupo experimental se encontraron en un buen nivel, mientras un 50.3% del grupo control se encontraron en un buen nivel. Además, mediante el chi cuadrado se obtuvo el valor $p = 0.372 < 0.05$, por ello, se concluye que, el programa ESI tuvo un impacto

beneficioso en la formación de la identidad de los estudiantes. En el grupo experimental, el 95% de los participantes identificó correctamente 67 indicaciones recomendadas en el post-test, mientras que el 5% no lo hizo. En el grupo de control, el 50,3% de los participantes logró un resultado similar en el post-test. Los indicadores sugeridos fueron precisos, mientras que el 49,6% fueron inexactos.

Fernández (2020) en su investigación: Taller rescatando mi identidad para mejorar la construcción de identidad cultural en los alumnos de cuarto grado de educación primaria de la I.E. Artemio del Solar Icochea, Santa, 2019, de la Universidad del Santa de nuevo Chimbote; para optar el grado de magister en docencia e investigación, el objetivo fue: aplicar el programa para fortalecer el nivel de identidad cultural en los estudiantes. Dentro de la metodología el estudio fue de tipo aplicada, enfoque cuantitativo y diseño pre experimental, así mismo la población estuvo conformada por todos los estudiantes entre 9 y 10 años de edad, mientras la muestra estuvo representada por 30 estudiantes del nivel primaria. Se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario. El autor obtuvo los siguientes resultados: antes de la experimentación el 90% se encontró en un nivel deficiente y en después de aplicar el programa el 63% se ubicó en un nivel de excelente, así mismo se obtuvo un valor $p = 0.000 < 0.05$ según el estadístico Wilcoxon, con lo cual pudo concluir refiriendo que, el taller logró fortalecer significativamente la identidad cultural de los educandos, de la misma forma, el taller resultó una herramienta didáctica para los niños ya que, la aplicación ha inculcado motivación en los alumnos de cuarto grado de educación primaria para conocer sus raíces, costumbres, tradiciones, historia y expresiones culturales, por lo cual, su grado de identificación cultural ha mejorado significativamente.

Vara (2019), en su investigación: El dibujo infantil y su influencia en la construcción de identidad en los alumnos de quinto y sexto grado de primaria de la Institución Educativa N° 33374, Pachitea, Huánuco-2019; de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Sede Huánuco; para optar el grado de licenciatura en educación. Se estableció como

objetivo examinar cómo el taller de dibujo infantil contribuye en el desarrollo de la identidad cultural en los educandos. La metodología exhibió una investigación pre experimental, cuantitativa, aplicada, descriptiva, donde 8 estudiantes conformaron la población y la muestra. Se utilizó la técnica del análisis documental y la observación, así mismo los instrumentos fueron el fichaje y la guía de observación. Los resultados evidenciaron que, en el pre test el 41% de estudiantes se encontraron en un nivel B o proceso y en el post test el 66%, se encontraron en un nivel A o previsto, de igual forma en cuanto a la hipótesis se halló un $p\text{ valor} = 0,011 > 0,05$., por ello se concluye que, el taller de dibujo infantil afina considerablemente las identidades culturales ($p=0,001$) y costumbres ($p=0,002$), tradiciones ($p=0,002$) y estilos de vida ($p=0,001$) en los estudiantes del V Ciclo.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 TEORÍAS O ENFOQUES

A) TEORÍA DE LA IDENTIDAD SEGÚN ERIK ERIKSON

Esta teoría propone que el desarrollo de la identidad se produce a través de una serie de etapas a lo largo de la vida. Estas etapas no son lineales, sino que se superponen unas a otras y se relacionan entre sí. La teoría propone que cada etapa de la vida se relaciona con una crisis de identidad que debe resolverse antes de pasar a la siguiente etapa. La resolución de estas crisis de identidad ayuda a los individuos a desarrollar una identidad sólida. Erikson argumenta que las personas pueden desarrollar una identidad saludable si logran superar estas crisis de identidad (Villena, 2020).

En relación a la teoría del párrafo anterior, los estudiantes del segundo grado de primaria deben fortalecer y construir su identidad desde temprana edad y a través de la experiencia tomando conciencia de lo negativo y lo positivo, es por ello que, mediante el taller juguemos juntos se pretende corregir; errores conductuales de los estudiantes y guiar acciones correctas con el fin de fortalecer la construcción de la identidad.

B) TEORÍA DE LA IDENTIDAD SEGÚN HERBERT MEAD

Esta teoría propone que los individuos toman conciencia de sí mismos a través de la interacción con el medio social. Esta teoría sugiere que la identidad de una persona se forma a través de sus experiencias y relaciones con los demás. Esta teoría argumenta que la identidad es un proceso que se desarrolla a través de la interacción con los demás (Villena, 2020).

La teoría del párrafo anterior, servirá para desarrollar en las sesiones de aprendizajes la construcción de la identidad de los estudiantes de primaria por medio de la interacción con los diferentes contextos en el aula y la institución educativa, además de la participación activa y experiencias positivas que permitan fortalecer su identidad.

C) TEORÍA COGNITIVA CONSTRUCTIVISTA DE JEAN PIAGET

Es una de las teorías fundamentales en la educación primaria. Esta teoría se enfoca en la construcción de conocimiento a través de la experiencia, la observación y el descubrimiento. Esta teoría sostiene que los niños son capaces de aprender por sí mismos si les proporcionamos un ambiente adecuado (Carino, 2018).

El autor argumenta que la identidad de los estudiantes de primaria se fortalece en un ambiente adecuado para el aprendizaje ya que por medio de la observación los estudiantes descubren nuevas experiencias negativas o positivas, en ese sentido el taller jugaremos juntos utilizará esta teoría para proporcionar una educación interactiva y enriquecedora, en un ambiente adecuado que permita crear experiencias positivas para la construcción adecuada de la identidad.

D) LA TEORÍA SOCIOCULTURAL DE LEV VYGOTSKY

La teoría se respalda por el uso de la interacción social para fomentar el desarrollo cognitivo, esto sostiene que el aprendizaje es una construcción social y, en consecuencia, se promueve a través de la interacción entre el niño y los miembros de su entorno (Carino, 2018).

En la teoría del párrafo anterior refiere que el aprendizaje de cada niño se produce a través de la interacción social y por lo tanto el niño construye su identidad interactuando con los miembros de su entorno como la familia, la sociedad y la institución educativa principalmente, en ese sentido el taller juguemos juntos se basa en esta teoría, ya que promueve el aprendizaje colaborativo entre los niños, así como la colaboración entre el niño y los miembros de su entorno para crear una interacción social que fortalezca la identidad de los estudiantes.

2.2.2 TALLER JUGUEMOS JUNTOS

A) DEFINICIÓN

El taller juguemos juntos es una iniciativa que se realiza con un enfoque de educación inclusiva y abarca desde el trabajo en el aula, hasta actividades complementarias fuera de ella (Yao, 2020).

Esto quiere decir que el taller juguemos juntos, fue desarrollado con diversos juegos, que fomentó el aprendizaje para la construcción de la identidad de los estudiantes del segundo grado de educación primaria, incorporando juegos con canciones, dibujos, pintura, dramatizaciones, juegos tradicionales, saltos, gritos, etc., así mismo se pedirá a los padres de familia que complementen los aprendizajes en el hogar, de esa forma cumplir con el objetivo de determinar mejoras en la identidad de los estudiantes de segundo grado de educación primaria. De igual manera las sesiones de aprendizajes estarán sujetas a una secuencia didáctica de inicio, desarrollo (problematización, análisis de información, toma de decisiones) y actividades de cierre.

Así mismo las actividades que conforman el taller juguemos juntos serán variadas y se enfocarán en la adquisición de habilidades cognitivas, afectivas, físicas, sociales y éticas. Además, se promueve el intercambio de conocimientos entre los niños, docentes y con los padres de familia en el hogar, para que éstos últimos puedan apoyar en el proceso de aprendizaje y en la construcción de la identidad de los estudiantes (Daher y Shahbari, 2020).

Finalmente, el taller juguemos juntos permite a los estudiantes comprender mejor su entorno y su cultura, adquiriendo nuevas habilidades y destrezas que le permitirán enfrentar mejor los desafíos académicos y sociales. Esta iniciativa también contribuye al desarrollo de valores éticos, que promueven una mayor conciencia social entre los niños, así como la promoción de los derechos de los niños y su participación en la construcción de una sociedad más justa (Le et al., 2019).

B) FUNDAMENTACIÓN DEL TALLER JUGUEMOS JUNTOS

El taller juguemos juntos se implementó mediante dinámicas, integral y educativo, el cual permitió organizar, efectuar y evaluar un conjunto de acciones, así como de actividades, las cuales deben contribuir en la construcción de la identidad en los estudiantes (Yao, 2020).

Así mismo el taller juguemos juntos propone que, por medio de la interacción social, actividades dinámicas y participación de los escolares en los juegos, estos puedan no sólo construir su identidad, sino también logren fortalecer sus competencias personales (autoestima y autoconcepto), así como potenciar sus relaciones interpersonales con sus compañeros y personas de su entorno, las mismas que posteriormente, le permitirán un mejor desenvolvimiento personal y social.

Para la realización del taller juguemos juntos, se tomó en cuenta la enseñanza, práctica y desarrollo de las actividades, las cuales pertenecen a las sesiones de aprendizajes que pretende ayudar a que los estudiantes del segundo grado de educación primaria puedan fortalecer su identidad de forma significativa.

C) OBJETIVOS DEL TALLER JUGUEMOS JUNTOS

El objetivo principal del taller juguemos juntos es contribuir en la mejora de la construcción de la identidad de los estudiantes de segundo grado de educación primaria en la Institución Educativa Señor de Los Milagros, Huánuco. Así mismo se pretende fortalecer el desarrollo de

valorarse a sí mismo, la autorregulación de sus emociones, la reflexión y argumentación ética y la forma de vivir su sexualidad de manera plena y responsable.

D) METODOLOGÍA DEL TALLER JUGUEMOS JUNTOS

Problematización: En este proceso didáctico del área de personal social, consiste en facilitar a los alumnos la formulación de preguntas sobre un tema determinado, incluyendo diversos escenarios o experiencias personales. Este proceso implica un examen crítico del tema propuesto, lo que fomenta la participación de los alumnos y permite un esclarecimiento exhaustivo. El proceso de problematización implica cuestionar críticamente una determinada noción, hecho o cuestión, y participar en un análisis y debate de sus partes más intrincadas o desafiantes. Es importante reconocer que problematizar un tema de investigación no implica intrínsecamente debatir una cuestión específica (MINEDU, 2023).

En este proceso del taller juguemos juntos se desarrolló siguiendo los siguientes indicadores:

- Plantear preguntas para despertar el interés del estudiante sobre temas relacionados a la construcción de identidad jugando juntos en cada sesión de aprendizaje.
- Analizar o discutir aspectos que genere el interés del estudiante para entender el desarrollo de la información.

Análisis de la información: En este proceso didáctico del área de personal social, implica buscar y utilizar activamente diversas fuentes de conocimiento para mejorar la comprensión de un determinado problema. Las fuentes incluyen una amplia gama de medios, como materiales orales y escritos, fotografías, conversaciones y otros. Esto sugiere que los docentes proporcionen además la bibliografía necesaria para facilitar la exploración exhaustiva del tema por parte de los alumnos. La presencia de información diversa tiene como objetivo proporcionar varios puntos de vista que puedan mejorar la comprensión de los estudiantes de la situación problemática propuesta al inicio (MINEDU, 2023).

En este proceso del taller juguemos juntos se desarrolló siguiendo los siguientes indicadores:

- Argumentar la información e indicaciones
- Ejecutar estrategias de enseñanza con la implementación de juguemos juntos relacionados a los indicadores de la construcción de la identidad.
- Desarrollar los aprendizajes.

Acuerdo o toma de decisiones: En este proceso didáctico del área de personal social, tras estudiar el material proporcionado, es esencial que los alumnos formulen una solución a la problemática que se les ha planteado en primer lugar. Esta respuesta se crea tras una cuidadosa consideración y consenso entre los alumnos o una deliberación individual sobre la elección que deben hacer. En última instancia, se prevé que los alumnos lleguen a una decisión individual o colectiva sobre el curso de acción apropiado a emprender en este escenario concreto (MINEDU, 2023).

En este proceso del taller juguemos juntos se desarrolló siguiendo los siguientes indicadores:

- Entender el propósito del tema
- Reflexionar y asumir una postura de compromiso basado en la información analizada
- Evidenciar el logro del objetivo propuesto al inicio de cada sesión de aprendizaje.

E) ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

A continuación, se presentan consideraciones relacionadas con la organización espacial (Yao, 2020).

- El área debe ser lo suficientemente espaciosa como para que los niños puedan moverse con facilidad, pero lo suficientemente compacta como para evitar la sensación de desorientación.

- El suelo debe ser adecuado para minimizar el riesgo de resbalones o la exposición a enfermedades relacionadas con el frío.

Teniendo en cuenta ello, el taller se desarrolló en el aula, con recursos didácticos para el estudiante.

F) RECURSOS Y MATERIALES

Son instrumentos esenciales para el proceso educativo. Los recursos son componentes que facilitan la enseñanza y mejoran el rendimiento, mientras que los materiales son los elementos concretos, físicos o virtuales que se utilizan en el aula

En relación a ello a continuación, se presenta los recursos y materiales necesarios para la aplicación del taller juguemos juntos (Yao, 2020).

- Proyector
- Imágenes impresas
- Fotocopias
- Colores
- Dado de cartón
- Vasos de plásticos
- Hojas bond
- Materiales de decoración
- Lápiz
- Lapicero
- Globo
- Dispositivo grabador de video
- Parlantes de música
- Pelota de vóley

G) ORGANIZADOR DEL TIEMPO

Esto es fundamental, ya que permitirá delimitar el tiempo dedicado al trabajo con los niños en función de su edad y, al mismo tiempo, distinguir entre distintos intervalos para evitar la agitación entre los más pequeños.

La fase inicial, conocida como preparación, suele durar unos 10 minutos, en esta parte se trabaja la motivación, la recuperación de saberes previos y el conflicto cognitivo. La segunda fase, que constituye el material principal, dura 30 a 40 minutos, ya que es un segmento más variado y complejo que requiere un mayor esfuerzo por parte de los alumnos, y suele ser la parte más exhaustiva de la sesión, en la que se concentran todos los objetivos. Finalmente se encuentra la tercera fase, donde se emplea un tiempo aproximado de 5 minutos, para las actividades de cierre.

En relación a ello para las actividades del taller se empleó 50 minutos, en las actividades de inicio se empleó 7 minutos, en las actividades de desarrollo se empleó 40 minutos y en las actividades de cierre se empleó 3 minutos.

H) PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

Las actividades programadas se seleccionaron y organizaron en función de las cualidades e intereses de los niños, con el objetivo de desarrollar los contenidos necesarios para cada actividad, tal y como se detalla a continuación:

Actividad 1: Siento orgullo de mis características personales

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, fotocopias y colores

Inicio: Se inicia cantando una canción titulada: Somos Únicos, canción para amarse y aceptarse

<https://www.youtube.com/watch?v=k1TV59mQfao>

Desarrollo: La docente pide que formen 4 grupos de 7 integrantes e indica que cada grupo saldrá adelante, luego al sonido del pito empieza el juego, donde se tendrá que coger de la pizarra la mayor cantidad de imágenes que los caracteriza personalmente (altos, bajos, cabello negro, cabello rubio, ojos claros, ojos oscuros, etc.). en un tiempo de 2 minutos.

Finalmente gana el grupo que reúna la mayor cantidad de imágenes pero que coincida con sus características.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cuáles son tus características personales?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 2: Soy importante en el aula

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, dado de cartón, fotocopias y colores

Inicio: Se inicia cantando la canción titulada: Voy a la escuela

<https://www.youtube.com/watch?v=Vdp3VgbV9u4>

Desarrollo: La docente muestra a los estudiantes un dado gigante lo cual tiene 6 caras con puntajes imágenes y letras descritas de la siguiente manera:

1° cara: Soy importante en el aula porque me gusta compartir con mis compañeros (1 punto)

2° cara: Soy importante en el aula porque me siento feliz estudiando (2 puntos)

3° cara: Soy importante en el aula porque puedo ayudar a mis compañeros (3 puntos)

4° cara: Soy importante en el aula porque puedo mejorar mis conocimientos (4 puntos)

5° cara: Soy importante en el aula porque puedo jugar con mis compañeros (5 puntos)

6° cara: Soy importante en el aula porque puedo realizar trabajos en grupo (6 puntos)

La docente resalta que gana el que hace más puntos en tres oportunidades

Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y pide que lance el dado, luego pide al estudiante que lea en voz alta lo que está escrito en el lado del dado que le tocó. Seguidamente se anota el puntaje que sumó en sus tres oportunidades.

Finalmente gana el que mayor puntaje sumó en sus tres oportunidades, si hay empates se designará el campeón según aplausos.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Te reconoces como parte importante del aula?

¿Por qué te sientes importante en el aula?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 3: Mis emociones son únicas

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, fotocopias y colores

Inicio: Se inicia cantando una canción titulada: Si estas feliz

<https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M>

Desarrollo: La docente indica los diferentes gestos y movimientos corporales que hacen referencia a las emociones mediante imágenes que estarán pegadas en la pizarra.

Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y antes de iniciar el juego menciona que el ganador será, aquel que

logre realizar más gestos y movimientos corporales en 1 minuto, pero cada gesto que realice deberá decirlo en voz alta y al finalizar el tiempo deberá mencionar cuál de las emociones lo identifica.

Ejemplo: ¡Feliz! ¡Triste!; etc.

Si hay empates se designará el campeón según aplausos.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cuáles son tus emociones?

¿Por qué sientes emociones?

¿Te sientes único con tus emociones?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 4: Mis emociones son únicas

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, vasos de plástico, materiales de decoración y lápiz.

Inicio: Se inicia cantando la canción titulada: Como cumplir mis metas

<https://www.youtube.com/watch?v=liHNbZ4usl4>

Desarrollo: La docente indica que habrá 6 vasos de plástico, cada vaso tendrá una pregunta que deberá ser respondida.

Luego indica que los vasos se escogerán al azar y el juego se desarrollará en grupos de 2 estudiantes.

Se formarán 12 grupos de 2 integrantes y 1 grupo de 3 integrantes

Gana el que logre completar la torre con base de 3 vasos, luego 2 vasos y al final 1 vaso, en el tiempo de 3 minutos cada grupo.

Cada respuesta se deberá responder máximo en 50 segundos.

Habr  un designado en cada puesto, es decir 1 estudiante estar  encargado de armar la torre y el otro de responder las preguntas, pero ambos pueden ayudarse en responder las preguntas.

Si hay empates se designar  el campe n seg n aplausos.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

 Qu  aprendimos hoy?

 Cu les son tus logros en las actividades escolares?

 Por qu  crees que es importante esforzarse?

 Reconoces tus logros con orgullo?

 Fue f cil?

 Para qu  nos servir  lo aprendido?

Actividad 5: Siento orgullo de mi etnia

Lugar: aula

Materiales: Proyector, im genes impresas, vasos de pl stico, hoja bond, materiales de decoraci n y l piz.

Inicio: Se inicia cantando la canci n titulada: D a de la diversidad cultural

<https://www.youtube.com/watch?v=pPq8oUUCLUg>

Desarrollo: la docente indica que formen 9 grupos de 3 integrantes, luego indica que, al sonido de la m sica alusivos a danzas, levantar  la mano el grupo que sepa de qu  g nero es la m sica (selva, sierra o costa) y 1 de los integrantes saldr  a bailar el ritmo de la m sica lo mejor posible que puedan hacerlo.

Gana el grupo que m s puntos acumule la final del juego que tendr  una duraci n de 20 minutos.

Si hay empates se designar  el campe n seg n aplausos.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

 Qu  aprendimos hoy?

¿Cuáles son tus características étnicas?

¿Cuáles son las características étnicas de tu familia?

¿Es importante valor tu etnia cuando te relacionas con los demás?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 6: Puedo regular mi tristeza

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, dado de cartón, fotocopias y colores.

Inicio: Se inicia visualizando un video de reflexión titulado: El color de las emociones de los niños – la tristeza

<https://www.youtube.com/watch?v=-I90H7MoM7s&t=40s>

Desarrollo: La docente muestra a los estudiantes un dado gigante lo cual tiene 6 caras con puntajes imágenes y letras descritas de la siguiente manera:

1° cara: Cuando estoy triste debo expresarlo con naturalidad (1 punto)

2° cara: La tristeza es natural en cualquier persona (2 puntos)

3° cara: Si mi compañero esta triste debo darle seguridad emocional (3 puntos)

4° cara: No debo dejar de participar cuando estoy triste (4 puntos)

5° cara: Comprendo que mi tristeza es momentánea (5 puntos)

6° cara: Estar triste es parte de mis emociones (6 puntos)

La docente resalta que gana el que hace más puntos en tres oportunidades

Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y pide que lance el dado, luego pide al estudiante que lea en voz

alta lo que está escrito en el lado del dado que le tocó. Seguidamente se anota el puntaje que sumó en sus tres oportunidades.

Finalmente gana el que mayor puntaje sumó en sus tres oportunidades, si hay empates se designará el campeón según aplausos.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿La tristeza es una emoción natural?

¿La tristeza es momentánea?

¿La tristeza no debe afectar tu participación?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 7: Buena conducta, buen comportamiento

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, papel bond y colores.

Inicio: Se inicia cantando la canción titulada: Para y piensa

<https://www.youtube.com/watch?v=iR7ELMEFDnk>

Desarrollo: La docente indica a los estudiantes que las imágenes pegadas en la pizarra hacen referencia a las buenas conductas.

Luego pide que formen 4 grupos de 7 integrantes e indica que cada grupo saldrá adelante, luego al sonido del pito empieza el juego, donde se tendrá que coger de la pizarra 5 imágenes de buenas conductas y luego atrás de las figuras habrá unas frases que deberán leer en voz alta y luego mediante gestos y movimientos corporales deberán caracterizar las buenas conductas que eligieron.

Cada grupo tendrá 5 minutos.

Finalmente gana el grupo que lo haya hecho mejor, según la calificación de la maestra, la auxiliar y la practicante.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Te reconoces como parte importante del aula?

¿Por qué te sientes importante en el aula?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 8: Admito mis errores con autocrítica

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, papel bond y colores.

Inicio: Se inicia visualizando un video de reflexión referido a los errores: Reconocer errores

https://www.youtube.com/watch?v=c_I_Wrbhttps

Desarrollo: La docente indica que formen 3 grupos de 9 integrantes y recalca que el teatro será breve por un tiempo de 7 minutos cada grupo. Además, menciona que el tema deberá ser relacionado a la admisión de errores y sus efectos positivos en el comportamiento y otras acciones en diversos contextos.

Los guiones y asignación de personajes lo coordinarán entre los integrantes del grupo y se creará el teatro a creatividad de los estudiantes, así mismo la docente ayudará a concretar las ideas de los estudiantes.

Gana el que mejor lo realice, según la calificación de la maestra, la auxiliar y la practicante.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cuáles son tus emociones?

¿Por qué sientes emociones?

¿Te sientes único con tus emociones?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 9: Controlo mis impulsos

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, vasos de plásticos, papel bond, materiales de decoración y lapicero.

Inicio: Se inicia visualizando un video de reflexión referido al enojo: Aprendiendo a controlar el enojo.

https://www.youtube.com/watch?v=3syn_o5WJU0

Desarrollo: La docente indica que habrá 6 vasos de plástico, cada vaso tendrá una pregunta que hará referencia al control de impulsos con empatía, la misma que se deberán responder.

Luego indica que los vasos se escogerán al azar y el juego se desarrollará en grupos de 2 estudiantes.

Se formarán 12 grupos de 2 integrantes y 1 grupo de 3 integrantes

Gana el que logre completar la torre con base de 3 vasos, luego 2 vasos y al final 1 vaso, en el tiempo de 3 minutos cada grupo.

Cada respuesta se deberá responder máximo en 50 segundos.

Habrà un designado en cada puesto, es decir 1 estudiante estará encargado de armar la torre y el otro de responder las preguntas, pero ambos pueden ayudarse en responder las preguntas.

Si hay empates se designará el campeón según aplausos.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Es importante controlar los impulsos con empatía?

¿Si eres empático podrás controlar con más facilidad tus impulsos?

¿Controlar tus impulsos te ayudará a resolver conflictos?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 10: Regulo mi frustración

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, parlantes de música, hoja bond, materiales de decoración, lápiz y dispositivo de grabador de video.

Inicio: Se inicia visualizando un video de reflexión titulado: Frustración

<https://www.youtube.com/watch?v=ylxVRLXVF7Y>

Desarrollo: La docente pegará en la pizarra imágenes de rostros con frustración en diferentes contextos.

A continuación: Los estudiantes empiezan a pasar el globo uno a uno entre sus compañeros que deben estar de pie en sus propios lugares, luego cuando pare la música, el estudiante que se quedó con el globo deberá coger una imagen y leer en voz alta la frase que está escrita en la parte de atrás que dice: ¡No debo frustrarme porque no soluciona nada, además me veo feo!

Gana el ultimo estudiante que quede, pero tendrá que leer la siguiente frase en voz alta: ¡Yo no me frustro por nada!

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cuál es la importancia de controlar su frustración?

¿Entienden que frustrarse no es bueno?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 11: No a las actitudes negativas

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, fotocopias y colores.

Inicio: Se inicia viendo el siguiente video: Conductas positivas o negativa

<https://www.youtube.com/watch?v=BKQdt-yAQ2Y&t=2s>

Desarrollo: La docente indica a los estudiantes que las imágenes pegadas en la pizarra hacen referencia a actitudes positivas y negativas, además indica que al reverso de cada imagen positiva hay una frase que deberá ser leída por el grupo ganador.

La docente pide que formen 4 grupos de 7 integrantes y que salgan adelante en la pizarra.

Seguido, a cada integrante del grupo se le vendará los ojos y se dará 5 vueltas, luego al sonido del pito empieza el juego, donde se tendrá que coger de la pizarra la mayor cantidad de imágenes, en un tiempo de 2 minutos.

Finalmente gana el grupo que reúna la mayor cantidad de imágenes sobre actitudes positivas. Finalmente, cada integrante del grupo ganador deberá leer en voz alta la frase que está al reverso de la imagen como, por ejemplo:

¡Yo debo escuchar con atención cuando la maestra dicta las clases!

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Puedes analizar tus actitudes negativas para mejorarlas?

¿Cuáles son tus actitudes positivas?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 12: Buen trato sin discriminación

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, dado de cartón, fotocopias y colores.

Inicio: Se canta la canción titulada: La cumbia del buen trato

<https://www.youtube.com/watch?v=ZJchHzLqcVs>

Desarrollo: La docente muestra a los estudiantes un dado gigante lo cual tiene 6 caras con puntajes, imágenes y letras descritas de la siguiente manera:

1° cara: Debo ayudar a mi compañero sin importar su etnia (1 punto)

2° cara: Debo socializar con mi compañero sin importar su color o raza (2 puntos)

3° cara: Debo levantarle los ánimos a mi compañero cuando se siente triste (3 puntos)

4° cara: Debo corresponder su sonrisa a mi compañero sin discriminación (4 puntos)

5° cara: Debo saludar a mis compañeros con amabilidad (5 puntos)

6° cara: Debo tratar con cariño a mis compañeros (6 puntos)

La docente resalta que gana el que hace más puntos en tres oportunidades

Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y pide que lance el dado, además pide al estudiante que lea en voz alta lo que está escrito en el lado del dado que le tocó. Seguidamente se anota el puntaje que sumó en sus tres oportunidades.

Finalmente gana el que mayor puntaje sumó en sus tres oportunidades, si hay empates se designará el campeón según aplausos.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Reflexionas sobre el trato que brindas a tus compañeros?

¿Consideras que debes brindar un buen trato sin discriminación a tus compañeros?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 13: No a la falta de respeto

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, hojas bond y colores.

Inicio: Se inicia cantando una canción referida a las emociones:
Respeto

<https://www.youtube.com/watch?v=2lykl35xe3g&t=42s>

Desarrollo: La docente indica los diferentes gestos y movimientos corporales que hacen referencia a las faltas de respeto mediante imágenes que estarán pegadas en la pizarra.

Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y antes de iniciar el juego menciona que el ganador será, aquel que logre realizar más gestos y movimientos corporales en 1 minuto, pero deberá mencionar en voz alta a que se refiere cada gesto.

Ejemplo: ¡Feliz! ¡Triste!; etc.

Si hay empates se designará el campeón según aplausos.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cuáles son las acciones de respeto?

¿Por qué es importante dialogar cuando hay faltas de respeto entre compañeros?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 14: No a la falta de respeto

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, hojas bond y colores.

Inicio: Se inicia mirando un video de reflexión: Los amigos que se golpeaban entre ellos y a los demás

<https://www.youtube.com/watch?v=dRzuAr98-MU>

Desarrollo: La docente indica que habrá 6 vasos de plástico, cada vaso tendrá una pregunta con referencia a las acciones que causan malestar y como plantear soluciones, los cuales deberán ser respondida por los participantes.

Luego indica que los vasos se escogerán al azar y el juego se desarrollará en grupos de 2 estudiantes.

Se formarán 12 grupos de 2 integrantes y 1 grupo de 3 integrantes

Gana el que logre completar la torre con base de 3 vasos, luego 2 vasos y al final 1 vaso, en el tiempo de 3 minutos cada grupo.

Cada respuesta se deberá responder máximo en 50 segundos, de lo contrario se pasa a la siguiente pregunta automáticamente y van restando oportunidades de ganar.

Habrà un designado en cada puesto, es decir 1 estudiante estará encargado de armar la torre y el otro de responder las preguntas, pero ambos pueden ayudarse en responder las preguntas.

Si hay empates se designará el campeón según aplausos.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cómo plantearías una solución cuando percibes que se están insultando entre compañeros?

¿Es importante plantear soluciones cuando hay acciones que causan malestar entre compañeros?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 15: No a los malos tratos

Lugar: aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, vasos de plásticos, hojas bond, materiales de decoración y lápiz.

Inicio: Se inicia visualizando un video de reflexión: Dale la mano al buen trato

https://www.youtube.com/watch?v=AcjSJ_XkZiQ

Desarrollo: La docente muestra a los estudiantes un dado gigante lo cual tiene 6 caras con puntajes, imágenes y letras descritas de la siguiente manera:

1° cara: No debo molestar a mi compañero (1 punto)

2° cara: No debo insultar a mis compañeros (2 puntos)

3° cara: No debo golpear a mis compañeros (3 puntos)

4° cara: No debo hacer malos gestos cuando reniego con mis compañeros (4 puntos)

5° cara: Debo ser tolerante (5 puntos)

6° cara: Debo tratar con empatía a mis compañeros (6 puntos)

La docente resalta que gana el que hace más puntos en tres oportunidades

Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y pide que lance el dado, además pide al estudiante que lea en voz alta lo que está escrito en el lado del dado que le tocó. Seguidamente se anota el puntaje que sumó en sus tres oportunidades.

Finalmente gana el que mayor puntaje sumó en sus tres oportunidades, si hay empates se designará el campeón según aplausos.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Por qué será importante eliminar el mal trato entre compañeros?

¿Puedes explicar a tus compañeros que el mal trato daña las relaciones entre compañeros? ¿Por qué?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 16: Jugamos vóley con igualdad de género

Lugar: Patio

Materiales: Proyector, imágenes impresas, pelota de vóley y hojas bond

Inicio: Se visualiza un video de reflexión titulado: Yo elijo el juego

<https://www.youtube.com/watch?v=NxOsMraF2tl>

Desarrollo: La docente pide que formen 3 equipos de 9 integrantes entre varones y mujeres de los cuales 6 serán titulares y 3 suplentes, pero todos deberán jugar.

Seguidamente salen al patio y empieza el juego.

La docente tendrá una pequeña base para el desarrollo del vóley, la cual será entregado a cada capitán de los equipos y estará descrito de la siguiente manera:

1. El ganador del vóley sumará un puntaje de 14 puntos.
 2. El juego se desarrollará por tiempo de 7 minutos en dos sets, además no habrá tercer set y si hay empate el ganador se determinará por moneda.
 3. El equipo que integre menos cantidad de varones en sus equipos, se le restará - 3 puntos y al equipo que integre mayor cantidad de varones se le sumará + 3 puntos.
- Cada equipo deberá tener como mínimo 5 participantes mujeres.
4. El equipo que no logre hacer jugar a todos los integrantes del grupo se le restará -2 puntos y al que hace jugar a todos se le sumará + 2 puntos.
 5. Finalmente, sumado o restado lo puntos, si hay empates, se realizará un mini juego llamado, el juego de la soga.
 6. El que gana el minijuego de la soga será el campeón.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Consideras correcto o incorrecto integrar equipos de vóley con igualdad de género? ¿Por qué?

¿Es importante la igualdad de género para ganar competencias? ¿Por qué?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 17: La amistad con igualdad de género

Lugar: Aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, hojas bond y lapicero.

Inicio: Se inicia visualizando un tutorial llamado: La amistad

<https://www.youtube.com/watch?v=JHkbRrKoRSU>

Desarrollo: La docente indica a los estudiantes que las imágenes pegadas en la pizarra hacen referencia a las amistades con igualdad de género en diferentes situaciones.

Luego pide que formen 4 grupos de 7 integrantes e indica que cada grupo saldrá adelante, luego al sonido del pito empieza el juego, donde se tendrá que coger de la pizarra 5 imágenes de amistades con igualdad de género, además atrás de las figuras habrá unas frases que deberán leer en voz alta y luego mediante gestos y movimientos corporales deberán caracterizar las amistades con igualdad de género; que eligieron.

Cada grupo tendrá 5 minutos.

Finalmente gana el grupo que lo haya hecho mejor, según la calificación de la maestra, la auxiliar y la practicante.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Comprendes la importancia de compartir amistades con igualdad de género?

¿Existen algunas ventajas de contar con amistades en igualdad de género? ¿Cuáles son?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 18: Todos realizamos tareas de limpieza

Lugar: Aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, hojas bond y lapicero.

Inicio: Se visualiza un video de reflexión: Equidad de género

<https://www.youtube.com/watch?v=hMcK6EouJ8M>

Desarrollo: La docente indica que formen 3 grupos de 9 integrantes y recalca que el teatro será breve por un tiempo de 7 minutos cada grupo. Además, menciona que el tema deberá ser relacionado a las actividades de limpieza con igualdad de género y sus efectos positivos.

Los guiones y asignación de personajes lo coordinarán entre los integrantes del grupo y se creará el teatro a creatividad de los estudiantes, así mismo la docente ayudará a concretar las ideas de los estudiantes.

Gana el que mejor lo realice, según la calificación de la maestra, la auxiliar y la practicante.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Realizas actividades de limpieza en el aula?

¿Qué actividades de limpieza realizas en el aula?

¿Es importante realizar actividades de limpieza sin importar el género? ¿Por qué?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 19: Respeto la privacidad de los demás

Lugar: Aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, vasos de plásticos, hojas bond y colores.

Inicio: Se inicia mirando un tutorial: Conozco y cuido mi cuerpo porque lo amo

<https://www.youtube.com/watch?v=oZg7iIlB7Yg&t=2s>

Desarrollo: La docente indica que habrá 6 vasos de plástico, cada vaso tendrá una pregunta que hará referencia al respeto de la privacidad de los demás, la misma que se deberán responder.

Luego indica que los vasos se escogerán al azar y el juego se desarrollará en grupos de 2 estudiantes.

Se formarán 12 grupos de 2 integrantes y 1 grupo de 3 integrantes

Gana el que logre completar la torre con base de 3 vasos, luego 2 vasos y al final 1 vaso, en el tiempo de 3 minutos cada grupo.

Cada respuesta se deberá responder máximo en 50 segundos.

Habrà un designado en cada puesto, es decir 1 estudiante estará encargado de armar la torre y el otro de responder las preguntas, pero ambos pueden ayudarse en responder las preguntas.

Si hay empates se designará el campeón según aplausos.

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Es importante respetar la privacidad de los demás?

¿Cuándo recurras a los servicios higiénicos debes respetar la privacidad de tus compañeros? ¿Por qué?

¿Fue fácil?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

Actividad 20: Debo informar cuando percibo acciones de acoso

Lugar: Aula

Materiales: Proyector, imágenes impresas, parlantes de música, hojas bond, materiales de decoración, lápiz, globo y dispositivo grabador de video.

Inicio: Se inicia cantando la canción titulada: Yo sé cuidar mi cuerpo

<https://www.youtube.com/watch?v=YVZ8GIM2FG0>

Desarrollo: La docente indica a los estudiantes que las imágenes pegadas en la pizarra hacen referencia a situaciones con acciones de acoso físico que no son informados y los que sí son informados, además indica que al reverso de cada imagen correcta (situación de acoso físico que son informados) hay una frase que deberá ser leída por el grupo ganador.

La docente pide que formen 4 grupos de 7 integrantes y que salgan adelante en la pizarra.

Seguido, a cada integrante del grupo se le vendará los ojos y se dará 5 vueltas, luego al sonido del pito empieza el juego, donde se tendrá que coger de la pizarra la mayor cantidad de imágenes, en un tiempo de 2 minutos.

Finalmente gana el grupo que reúna la mayor cantidad de imágenes sobre acciones de acosos físicos que son informados oportunamente. Finalmente, cada integrante del grupo ganador deberá leer en voz alta la frase que está al reverso de la imagen como, por ejemplo:

¡Debo informar oportunamente cuando percibo acciones de acoso físico entre compañeros!; ¡El acoso físico es un delito!

Cierre: Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cuál es la importancia de informar oportunamente el acoso físico entre compañeros?

¿No se debe realizar acciones de acoso físico? ¿Por qué?

¿Para qué nos servirá lo aprendido?

2.2.3 CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD

A) DEFINICIÓN

En el programa curricular de educación primaria, el desarrollo de la competencia construye su identidad, indica que los estudiantes deben adquirir conocimientos, habilidades y actitudes que ayude a los estudiantes a desarrollar su propia personalidad y construir una identidad propia a través de su experiencia educativa. Esta forma de aprendizaje se basa en el uso de la experimentación, la participación, el trabajo en equipo, el descubrimiento y el análisis para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales. El aprendizaje de estas habilidades les permite desarrollar mejores relaciones con los demás, así como un sentido de responsabilidad hacia sí mismos y hacia los demás (MINEDU, 2016).

Esta forma de educación ayuda a los estudiantes a adquirir conocimientos, habilidades y actitudes que les permiten desarrollar sus capacidades de toma de decisiones y habilidades de pensamiento crítico. Esto ayuda a los niños a desarrollar una identidad propia, adquirir un sentido de autoestima y ser capaces de tomar decisiones con responsabilidad. Estas habilidades les ayudan a resolver problemas y a afrontar situaciones difíciles de manera efectiva. Además, les ayuda a desarrollar una mayor confianza en sí mismos y a desarrollar una mayor comprensión de la realidad (MINEDU, 2016).

Por otra parte, para construir una identidad con éxito, es necesario que una persona desarrolle una variedad de habilidades y conozca las áreas en las que desea destacar. Esto ayuda a desarrollar una imagen de uno mismo que se pueda comunicar con los demás. Esto incluye el aprendizaje de habilidades de comunicación adecuadas, tanto verbalmente como escritas, así como la adquisición de habilidades para

la toma de decisiones y la adquisición de habilidades para la resolución de problemas. Estas habilidades son esenciales para la construcción de una identidad sólida y duradera (Madueño y Márquez, 2020).

Finalmente, la construcción adecuada de la identidad de las personas ayuda al desenvolvimiento correcto de las habilidades sociales, en el trabajo en equipo, en el respeto a los demás, en la colaboración y el buen comportamiento. Estas habilidades nos ayudan a desarrollar relaciones positivas con los demás y son esenciales para construir una imagen de nosotros mismos (Yuan et al., 2022).

En el área de personal social, se desarrolla la competencia construye su identidad, en lo cual los estudiantes deben de alcanzar las habilidades de reconocer sus características físicas, destrezas y preferencias, lo que les permite ser conscientes de las cualidades únicas que les definen. Reconocen su capacidad para aceptar retos y cumplir deberes. Encuentra agradable ser miembro de su familia, escuela y comunidad. Reconoce y articula emociones, y las regula mediante interacciones con compañeros e instructores, así como normas establecidas conjuntamente. Explica con claridad por qué determinadas actividades cotidianas provocan angustia en uno mismo o en los demás, mientras que otras favorecen el bienestar de todos. Se identifica como hombre o mujer y aclara que ambos sexos son capaces de realizar las mismas actividades. Demuestra afecto por personas a las que tiene en alta estima y reconoce a quienes le proporcionan una sensación de seguridad y protección, a las que recurre cuando es necesario (MINEDU, 2016).

B) ÁREA DE PERSONAL SOCIAL

La realidad de nuestro país exige formar ciudadanos democráticos con sentido crítico, reflexivos, investigadores, que valoren su cultura y la de los demás, que asuman su rol como sujetos históricos que se comprometan y se constituyan en agentes de cambio social (MINEDU, 2016).

En este sentido, se promueve la formación de ciudadanos que se identifiquen con su país al ser conscientes de que forman parte de una colectividad que, siendo diversa, comparte una misma historia. Ciudadanos que participen en la construcción de un futuro común, con una convivencia democrática y armónica, que garantice el bienestar de todos y todas (MINEDU, 2016).

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. En especial, el área de Personal Social se ocupa de promover y facilitar que los estudiantes desarrollen y vinculen las siguientes competencias:

- Gestiona responsablemente los recursos económicos
- Construye su identidad
- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común
- Construye interpretaciones históricas
- Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente

C) CAPACIDADES DE LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD

Se valora a sí mismo: Es el arte de confiar en uno mismo y ser consciente de la propia capacidad. Significa reconocer el valor que uno posee como persona y aceptar los propios defectos. Es la habilidad de respetar y valorar la propia identidad, permitiendo así el desarrollo y crecimiento. Se trata de tener una autovaloración sana que nos ayude a sentirnos seguros y felices. Esto significa que uno debe confiar en sí mismo y en sus habilidades para enfrentar los desafíos de la vida. Esto implica ser capaz de establecer límites razonables en lugar de ceder a la presión de los demás. Valorarse a sí mismo es el fundamento para ser una persona completa y feliz (MINEDU, 2016).

Esta habilidad es necesaria para mantener una buena autoestima y así poder tomar buenas decisiones para nuestra vida. Por lo tanto, es importante tener en cuenta que no siempre hay que demostrar lo que uno es, sino que también hay que demostrar lo que uno valora. Esto

significa que hay que estar dispuesto a aceptar los fracasos y aprender de ellos. Así mismo, hay que tener en cuenta la importancia de establecer metas realistas y confiar en uno mismo para alcanzarlas. Esto hará que uno sea capaz de afrontar los desafíos de la vida con confianza (MINEDU, 2016).

Autorregula sus emociones: Consiste en el control consciente y deliberado de los sentimientos internos de una persona, con la finalidad de alcanzar un estado de armonía y equilibrio emocional. Esta habilidad se adquiere a través del aprendizaje, la práctica y el aumento de la conciencia emocional. La autorregulación de emociones es una de las habilidades más importantes que una persona puede desarrollar para manejar la ansiedad, la tristeza, la frustración y otros sentimientos negativos. Esta habilidad ayuda a aumentar la resiliencia, la autoconfianza y la capacidad de tomar decisiones inteligentes (MINEDU, 2016).

Uno de los principales beneficios de la autorregulación emocional es el aumento de la capacidad de manejar situaciones difíciles. Esta habilidad permite al individuo reconocer y entender sus propios sentimientos, reconocer los sentimientos de los demás, y gestionar sus emociones para mantener un equilibrio mental y físico. Esta habilidad es esencial para una buena comunicación, así como para la solución de problemas y la toma de decisiones (MINEDU, 2016).

Reflexiona y argumenta éticamente: Es una forma de pensar profundamente acerca de un tema o situación y luego compartir la opinión de forma responsable y honesta. Esto implica cuestionarse y analizar la situación desde diferentes perspectivas, considerando todas las posibles ramificaciones y los efectos a largo plazo de las decisiones que se pueden tomar. Esto es esencial para tomar decisiones éticas apropiadas y para desarrollar una mente crítica (MINEDU, 2016).

Una forma de reflexionar y argumentar ética es a través de la argumentación moral. Esta forma de argumentación implica considerar los efectos de una decisión en la sociedad, en las personas y en el medio ambiente. Esto implica cuestionar la moralidad de una acción

determinada y sus consecuencias. Al hacer esto, uno puede llegar a una decisión éticamente responsable basada en la consideración de la situación desde diferentes perspectivas (MINEDU, 2016).

Vive su sexualidad de manera plena y responsable: Significa tener el conocimiento, habilidades y valores necesarios para poder desarrollar una vida sexual saludable y satisfactoria. En este sentido, se refiere a la capacidad de tomar decisiones informadas y adecuadas de acuerdo con la propia situación y contexto. Esto implica desarrollar relaciones sexuales respetuosas con otros, con el propio cuerpo, el entorno y el entorno social. Esto significa entender la importancia de la prevención de las infecciones de transmisión sexual, el uso de métodos anticonceptivos, la toma de decisiones informadas sobre el momento de iniciar una relación sexual, el respeto de los derechos sexuales y reproductivos y la comprensión del desarrollo y la madurez sexual (MINEDU, 2016).

Por otro lado, vivir una sexualidad plena y responsable significa también tener conciencia de los propios deseos, necesidades y límites. Esto implica el reconocimiento de la importancia de la comunicación, el respeto de los límites de todos los involucrados, el respeto de la diversidad sexual y el respeto de la libertad de decisión de los demás. Además, también significa que cada persona toma responsabilidad por sus propias decisiones y acciones, y que estas son tomadas con el objetivo de mejorar la calidad de vida y el bienestar de las personas involucradas (MINEDU, 2016).

D) DESEMPEÑOS DE LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD

El desempeño de la competencia construye su identidad se refiere a la capacidad de una persona para desarrollar habilidades y destrezas necesarias para triunfar en un área específica. Esto se logra mediante el desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas y experiencias para alcanzar las metas preestablecidas. El desarrollo de competencias es un proceso continuo que involucra el uso de recursos, el aprendizaje, la práctica, el análisis y la autoevaluación para alcanzar un objetivo específico. La construcción de una identidad personal se logra mediante

la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos, así como la identificación de los propios talentos y debilidades. Esto le permite a la persona mejorar su autoestima, sentirse seguro y seguro de sí mismo y desarrollar un sentido de propósito en la vida (MINEDU, 2016).

Una persona que se desempeña bien en la competencia está en mejores condiciones de establecer objetivos personales, alcanzar metas profesionales y desarrollar habilidades para enfrentar los desafíos del mundo moderno. El desarrollo de la competencia también le permite a la persona adquirir nuevas habilidades, ampliar sus conocimientos y mejorar su autoestima. Esto le ayuda a la persona a identificar sus fortalezas, debilidades y su lugar en el mundo. Además, el desarrollo de la competencia ayuda a la persona a mejorar su autoconfianza y a desarrollar un sentido de propósito en su vida (MINEDU, 2016).

E) ESTRATEGIAS PARA CONSTRUIR LA IDENTIDAD

Para propiciar una identidad aceptable y valerosa para los jóvenes en su formación primaria, se recomiendan estrategias que fomenten el esfuerzo y el trabajo en equipo. Estas ayudan a los estudiantes a comprender su entorno más amplio, su responsabilidad dentro de sus comunidades educativas y el mundo en general. Esto les permite adquirir habilidades esenciales para adquirir y mejorar su propia identidad (Carino, 2018).

Las metodologías educativas que se pretenden son la utilización de determinados proyectos, talleres, actividades en grupo, vivencias y la difusión de material de lectura para el autoaprendizaje. Esto contribuye al conocimiento y habilidades para conseguir la autonomía emocional y social de los alumnos. Estas habilidades necesarias para la formación de su identidad se consiguen por medio de clases interactivas que propicien el trabajo en equipo y el esfuerzo individual (Yao, 2020).

Los estables vínculos enseñan, desarrollan e impulsan corrientes emocionales amable. Esto contribuye a brindar seguridad a los estudiantes cuando afrontan cada uno de los procesos de la vida diaria. Esto les ayuda a adquirir autoestima y confianza en sus habilidades para

aceptar y aprovechar todas las oportunidades de crecimiento intelectual. Estas estrategias permiten construir la identidad deseada en los estudiantes (Daher y Shahbari, 2020).

2.3 DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE TÉRMINOS BÁSICOS

Taller juguemos juntos: Este taller se basa en la promoción del desarrollo integral del menor, en referencia con las actividades que se desarrollan, no solo con estos de manera individual, sino con la compañía de familiares o amigos.

Problematización: Consiste en facilitar a los estudiantes la formulación de preguntas sobre un tema determinado, incluyendo diversos escenarios o experiencias personales.

Análisis de la información: Implica buscar y utilizar activamente diversas fuentes de conocimiento para mejorar la comprensión de un determinado problema.

Acuerdo o toma de decisiones: Después de estudiar el material proporcionado, es esencial que los alumnos formulen una solución a la problemática que se les ha planteado en primer lugar.

Construcción de la identidad: Tiene que ver con la competencia del menor de poder reconocerse y valorarse, en base a características personales.

Se valora a sí mismo: Está relacionado con la confianza que la persona tiene consigo mismo, en donde ello evidencia a la conciencia propia.

Autorregula sus emociones: Permite regular y controlar las emociones del menor, con la finalidad de tomar decisiones en coherencia con la exigencia del ámbito académico.

Reflexiona y argumenta éticamente: Permite que el menor pueda pensar de manera profunda, en base a una determinada situación.

Vive su sexualidad de manera plena y responsable: Llega a basarse en el desarrollo de conocimientos referentes al cuidado sexual y la identificación del género.

2.4 HIPÓTESIS

2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL

Hi: La aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ho: La aplicación del taller juguemos juntos no influye significativamente en la mejora de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

2.4.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

Hi₁: El nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es baja.

Ho₁: El nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es alta.

Hi₂: La aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ho₂: La aplicación del taller juguemos juntos no influye significativamente en la mejora de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ha₃: La aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ho3: La aplicación del taller juguemos juntos no influye significativamente en la mejora de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ha4: La aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ho4: La aplicación del taller juguemos juntos no influye significativamente en la mejora de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ha5: La aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ho5: La aplicación del taller juguemos juntos no influye significativamente en la mejora de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ha6: El nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es alta.

Ho6: El nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es baja.

2.5 VARIABLES

2.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

Taller juguemos juntos: El taller Juguemos juntos se desarrolló según los procesos didácticos de problematización, análisis de la información y toma de decisiones; lo cual se desarrollará de forma dinámica y divertida; que ayude al estudiante de segundo grado de educación primaria a reflexionar sobre la forma de valorar sus características, su forma de sentir, pensar y actuar en la interrelación cotidiana en la institución educativa, en el hogar y en la sociedad. Y a partir de ello mejorar la construcción de la identidad, al ritmo y criterio de cada estudiante creando consciencia de las características que lo hacen único y de sus semejanzas con los demás.

2.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Construcción de identidad: Los estudiantes del segundo grado de primaria, desarrollan capacidades de valorarse a sí mismo, reconociendo sus características, cualidades y limitaciones para sumir retos con seguridad, además de autorregular sus emociones para mejorar su comportamiento, así mismo reflexiona y argumenta éticamente sobre sus acciones y decisiones, finalmente el estudiante vive su sexualidad de manera plena y responsable porque valora sus capacidades con igualdad de género.

2.5.3 VARIABLES INTERVINIENTES

Inasistencia de algunos estudiantes: Los cuales no recibieron la aplicación de algunas sesiones de aprendizajes y se vieron perjudicados en la mejora de la construcción de la identidad. En cada sesión que se aplicaba se registraban inasistencias de 3 a 4 estudiantes.

Distracción de algunos estudiantes: Por lo cual el proceso de enseñanza-aprendizaje con el taller juguemos juntos no fue satisfactorio al 100% para algunos estudiantes que presentaban distracciones reiteradas. Entre las distracciones más frecuentes se observaba niños conversando con sus compañeros cuando se explicaba las reglas, algunos niños se paraban de sus asientos y caminaban por el aula.

2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Variable independiente: Taller juguemos juntos	Problematización	- Plantear preguntas para despertar el interés del estudiante sobre temas relacionados a la construcción de identidad jugando juntos en cada sesión de aprendizaje. - Analizar o discutir aspectos que genere el interés del estudiante para entender el desarrollo de la información.	
	Análisis de la información	- Argumentar la información e indicaciones - Ejecutar estrategias de enseñanza con la implementación de juguemos juntos relacionados a los indicadores de la construcción de la identidad. - Desarrollar los aprendizajes.	
	Acuerdo o toma de decisiones	- Entender el propósito del tema - Reflexionar y asumir una postura de compromiso basado en la información analizada - Evidenciar el logro del objetivo propuesto al inicio de cada sesión de aprendizaje.	
Variable dependiente: Construcción de la identidad	Se valora a sí mismo	- Manifiesta con seguridad sus características personales. - Se reconoce como parte importante del aula. - Reconoce emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único. - Reconoce sus logros y esfuerzos en las actividades escolares. - Valora su etnia cuando se relaciona con sus compañeros en el aula.	Lista de cotejo
	Autorregula sus emociones	- Regula su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula. - Reflexiona sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula. - Admite sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula. - Controla sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula. - Regula su frustración al momento de perder una competencia.	
	Reflexiona y argumenta éticamente	Analiza sus actitudes negativas en diferentes situaciones.	

	• Reflexiona sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza. • Dialoga con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula. • Plantea soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula. • Explica que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula.
Vive su sexualidad de manera plena y responsable	• Integra equipos de vóley o fútbol con igualdad de género. • Comparte su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula. • Manifiesta que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género. • Respeta la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución. • Comenta a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio fue de tipo aplicada, porque se desarrolló el taller juguemos juntos cómo estrategia de aprendizaje para mejorar la competencia construye su identidad, lo cual plantea una solución en la práctica académica real de los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Señor de los Milagros.

La investigación de tipo aplicada profundiza características teóricas para solucionar problemas de la práctica real (Sánchez et al., 2018).

3.1.1 ENFOQUE

La investigación abordó un enfoque cuantitativo porque se utilizó procesos estadísticos que permitieron abordar los resultados descriptivos e inferenciales del pre y post test, los cuales permitieron determinar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de la construcción de la identidad de los estudiantes del segundo grado de primaria.

La investigación cuantitativa implica la recopilación, el análisis y la interpretación sistemática de datos numéricos sobre una variedad de variables, así como la investigación de características y fenómenos cuantitativos (Hernández y Mendoza, 2018).

3.1.2 ALCANCE O NIVEL

El nivel del estudio fue explicativo, porque se profundizó la descripción de las variables para explicar las causas del problema en la construcción de la identidad mediante el pre test al grupo control y experimental y con la aplicación del taller juguemos juntos mejorar los problemas identificados y verificarlos mediante el post test a ambos grupos para luego determinar las mejoras en el desarrollo de la construcción de la identidad de los estudiantes del segundo grado de primaria.

El alcance explicativo se basa en una explicación causal que no sólo pretende definir o abordar un problema, sino también identificar sus causas, por qué surge un fenómeno y en qué circunstancias aparece, o por qué dos o más variables están relacionados (Hernández y Mendoza, 2018).

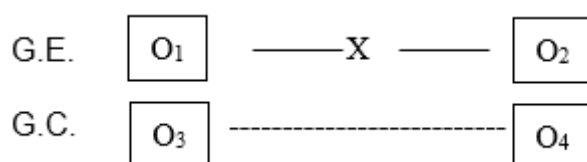
3.1.3 DISEÑO

Se empleó el diseño cuasi experimental, porque se analizó el nivel de la construcción de la identidad antes y después de la aplicación del taller juguemos juntos, es decir para probar la efectividad del experimento se aplicará un pre y post test al grupo control y experimental, con lo cual se determinó las mejoras en el desarrollo de la construcción de la identidad y de las capacidades de la competencia en los estudiantes del segundo grado de primaria.

En el diseño cuasi experimental, ambos grupos se someten a pruebas previas antes de recibir cualquier tratamiento y, a continuación, ambos grupos se someten a pruebas posteriores al mismo tiempo después de que uno de ellos haya recibido la terapia y el otro no (el grupo de control) (Hernández y Mendoza, 2018).

Además, refiere que, el diseño cuasi experimental permite identificar si una variable experimental no probada se manipula bajo estricto control para describir cómo o porque se produce un acontecimiento concreto, es decir la variable independiente se mantiene estable y la variable dependiente está sujeto a cambios según el experimento (Hernández y Mendoza, 2018).

El diseño se diagrama de la siguiente manera:



G. E. = Grupo experimental: 28 estudiantes de la Sección B

G. C. = Grupo control: 28 estudiantes de la Sección A

O₁ y O₃ = Pre prueba aplicada al grupo control y experimental

O₂ y O₄ = Post prueba aplicada al grupo control y experimental

X = Taller juguemos juntos (Variable independiente)

----- = Ausencia de la variable independiente

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1 POBLACIÓN

Es el conjunto de elementos dentro del área territorial que es relevante para el tema de estudio, y estos elementos poseen características definidas en relación de todo el universo (Hernández y Mendoza, 2018).

La población estuvo formada por 113 alumnos del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 Señor de los Milagros, Huánuco. A continuación, se detalla:

Tabla 1

Población de estudiantes del 2° grado de primaria en la i.e. señor de los milagros

Grado y sección	Fi	N= 113	
			%
2° A	28		24,8
2° B	27		23,8
2° C	29		25,7
2° D	29		25,7
Total	113		100.0

Nota. Nóminas de matrícula

3.2.2 MUESTRA

Es un subconjunto estadísticamente válido de la población que comparte sus características y rasgos con el conjunto. Para que sea objetivo, hay que elegirlo utilizando los métodos adecuados (Hernández y Mendoza, 2018).

Muestreo no probabilístico

Estos enfoques no se basan en los principios de la probabilidad ni en el cálculo de probabilidades. En consecuencia, la probabilidad de seleccionar a una persona determinada es indeterminada, lo que da

lugar a muestras sesgadas y a la imposibilidad de determinar el grado de fiabilidad de los resultados del estudio (Arias, 2012).

Muestreo por juicio (intencional u opinático)

Este enfoque se caracteriza por su eficacia, falta de representatividad y sesgo inherente. La selección de los ítems viene determinada por criterios o juicios realizados por el investigador (Arias, 2012).

En ese sentido, la muestra fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico por juicio propio de la investigadora, porque existe la necesidad de trabajar con dos grupos, es por ello que la muestra estuvo conformada por 28 estudiantes del segundo grado A quienes representaron el grupo control y 27 estudiantes del segundo grado B quienes representaron el grupo experimental de la institución educativa 32008 Señor de los Milagros.

Tabla 2

Muestra de estudiantes del 2° grado de primaria en la i.e. señor de los milagros

Grado y sección	N= 55	
	Fi	%
2° A (G. control)	28	50,9
2° B (G. experimental)	27	49,1
Total	55	100,0

Nota. Nóminas de matrícula

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Estudiantes del 2° grado de primaria de las secciones A y B
- Estudiantes con buen estado de salud

Criterios de exclusión

- Estudiantes del 2° grado de primaria de las secciones C y D
- Estudiantes que presentan alguna enfermedad viral (resfriado, gripe, etc.)

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1 PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnica

Observación: Porque permitió observar las acciones y desenvolvimiento de los estudiantes en el desarrollo del taller juguemos juntos.

La técnica es un método o enfoque especializado para recopilar información; dichos métodos son exclusivos de cada campo académico. Cuando se utiliza un método, se pueden recopilar datos (Hernández y Mendoza, 2018, p. 217).

La observación es una técnica de investigación que implica registrar de forma sistemática y precisa las acciones y circunstancias observadas para recopilar datos. Utiliza un conjunto de categorías y subcategorías para investigar diversos fenómenos, como problemas familiares o el comportamiento humano (Hernández y Mendoza, 2018).

Instrumento

Lista de cotejo: Porque permitió recolectar datos que midieron los desempeños de los estudiantes en cada sesión de aprendizaje, además, mediante una pre prueba y post prueba, se logró determinar la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de la construcción de identidad, siendo relevante para la investigación, a fin de conocer aspectos importantes de la variable dependiente.

La lista de cotejo es un método de observación que se utiliza para identificar ciertas características, habilidades y talentos. El documento incluye una recopilación de indicadores de desempeño que se utilizan para evaluar la existencia o falta de logros por parte de las personas en un momento determinado (Sánchez et al., 2018).

3.3.2 PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

Los procedimientos para la presentación de datos son los siguientes:

Exposición de los resultados: El objetivo es hacer accesibles los datos de forma metódica, técnicamente sólida y científicamente precisa (Calderón y Piñeiro, 2003).

Representación textual: El texto escrito es la principal forma de transmitir información; las demás representaciones son sólo herramientas complementarias que sirven para reforzar el texto escrito (Calderón y Piñeiro, 2003).

La representación tabular y semi tabular: Tiene que ver con las tablas, que en sus columnas y filas muestran datos estadísticos, como cantidades, valores, etc., de acuerdo con los resultados del estudio, todo ello con el fin de darlos a conocer de forma ordenada. Aunque los datos conceptuales (cualitativos) también pueden organizarse en representaciones semi tabulares, también pueden integrar ambas, es decir, datos estadísticos y numéricos junto con datos procedentes del lenguaje escrito (Calderón y Piñeiro, 2003).

Representaciones gráficas: Aunque los gráficos pueden incluir únicamente información numérica, como porcentajes, también suelen incluir información nominal, como descripciones, nombres, listas, etc. A menudo incluyen una variedad de símbolos incorporados a su diseño (Calderón y Piñeiro, 2003).

Estadística descriptiva: La estadística descriptiva es el proceso de recolectar, agrupar y presentar datos mediante tablas y gráficos estadísticos, de una manera tal que describa fácil y rápidamente el problema identificado, después de la recolección y tabulación de datos (Calderón y Piñeiro, 2003).

Estadística inferencial: Se efectuó el estadístico de hipótesis acorde a la prueba de normalidad y según ello se procedió con la distribución de la probabilidad con un intervalo de confianza para

conocer el p-valor hallado que permitió aceptar o rechazar las hipótesis planteadas en el presente estudio (Calderón y Piñeiro, 2003).

3.3.3 PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Para el procesamiento de información se utilizó la tabulación de los datos según lo obtenido en las listas de cotejo, luego, se analizaron los datos recopilados, utilizando la estadística descriptiva e inferencial, en el cual se obtuvo distribución de frecuencias y medidas de tendencia central (media y mediana) que nos sirvieron para contrastar las hipótesis según los resultados obtenidos en la variable construye su identidad. Además, para el procesamiento de información se utilizaron los softwares computacionales Statistical Package for the social. Estos softwares nos ayudaran a sistematizar de forma más rápida toda la información obtenida en las listas de cotejo, para posteriormente, obtener los resultados mediante el análisis de estadística descriptiva con tablas de frecuencia, diagramas de sectores, entre otros.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Procesamiento de datos

Resultados obtenidos del pre y post test de los 100 estudiantes del 2° grado de primaria de las secciones A y B de la I. E. N° 32008 Señor de los Milagros pertenecientes tanto al grupo control como experimental mostrados en la lista de cotejo.

Tabla 3

Evaluación del pre test grupo experimental y control de la construcción de la identidad en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco.

		PRE TEST											
		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SÍ		NO		TOTAL		SÍ		NO		TOTAL	
N°	INDICADORES	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Manifiesta con seguridad sus características personales.	11	40.74%	16	59.26%	27	100%	8	28.57%	20	71.43%	28	100%
2	Se reconoce como parte importante del aula.	12	44.44%	15	55.56%	27	100%	8	28.57%	20	71.43%	28	100%
3	Reconoce emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único.	11	40.74%	16	59.26%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
4	Reconoce sus logros y esfuerzos en las actividades escolares.	10	37.04%	17	62.96%	27	100%	9	32.14%	19	67.86%	28	100%
5	Valora su etnia cuando se relaciona con sus compañeros en el aula.	13	48.15%	14	51.85%	27	100%	9	32.14%	19	67.86%	28	100%
6	Regula su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula.	12	44.44%	15	55.56%	27	100%	5	17.86%	23	82.14%	28	100%
7	Reflexiona sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula.	12	44.44%	15	55.56%	27	100%	8	28.57%	20	71.43%	28	100%

8	Admite sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula.	15	55.56%	12	44.44%	27	100%	5	17.86%	23	82.14%	28	100%
9	Controla sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula.	11	40.74%	16	59.26%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
10	Regula su frustración al momento de perder una competencia.	13	48.15%	14	51.85%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
11	Analiza sus actitudes negativas en diferentes situaciones.	13	48.15%	14	51.85%	27	100%	8	28.57%	20	71.43%	28	100%
12	Reflexiona sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza.	15	55.56%	12	44.44%	27	100%	8	28.57%	20	71.43%	28	100%
13	Dialoga con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula.	12	44.44%	15	55.56%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
14	Plantea soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula.	11	40.74%	16	59.26%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
15	Explica que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula.	12	44.44%	15	55.56%	27	100%	7	25.00%	21	75.00%	28	100%
16	Integra equipos de vóley o futbol con igualdad de género.	13	48.15%	14	51.85%	27	100%	4	14.29%	24	85.71%	28	100%
17	Comparte su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula.	14	51.85%	13	48.15%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
18	Manifiesta que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género.	13	48.15%	14	51.85%	27	100%	5	17.86%	23	82.14%	28	100%
19	Respeto la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución.	11	40.74%	16	59.26%	27	100%	7	25.00%	21	75.00%	28	100%
20	Comenta a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula.	9	33.33%	18	66.67%	27	100%	9	32.14%	19	67.86%	28	100%
TOTAL		12	45.00%	15	55.00%	27	100%	7	24.29%	21	75.71%	28	100%

Nota. Datos obtenidos del pre test al grupo experimental y control.

Análisis e interpretación:

En el grupo experimental:

- El 40.74% de los estudiantes si manifiestan con seguridad sus características personales, mientras que el 59.26% no.
- El 44.44% de los estudiantes si se reconoce como parte importante del aula, mientras que el 55.56% no.
- El 40.74% de los estudiantes si reconocen emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único, mientras que el 59.26% no.
- El 37.04% de los estudiantes si reconocen sus logros y esfuerzos en las actividades escolares, mientras que el 62.96% no.
- El 48.15% de los estudiantes si valoran su etnia cuando se relacionan con sus compañeros en el aula, mientras que el 51.85% no.
- El 44.44% de los estudiantes si regulan su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula, mientras que el 55.56% no.
- El 44.44% de los estudiantes si reflexionan sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula, mientras que el 55.56% no.
- El 55.56% de los estudiantes si admiten sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula, mientras que el 44.44% no.
- El 40.74% de los estudiantes si controlan sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula, mientras que el 59.26% no.
- El 48.15% de los estudiantes si regulan su frustración al momento de perder una competencia, mientras que el 51.85% no.
- El 48.15% de los estudiantes si analizan sus actitudes negativas en diferentes situaciones, mientras que el 51.85% no.
- El 55.56% de los estudiantes si reflexionan sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza, mientras que el 44.44% no.
- El 44.44% de los estudiantes si dialogan con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula, mientras que el 55.56% no.
- El 40.74% de los estudiantes si plantean soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula, mientras que el 59.26% no.

- El 44.44% de los estudiantes si explican que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula, mientras que el 55.56% no.
- El 48.15% de los estudiantes si integran equipos de vóley o futbol con igualdad de género, mientras que el 51.85% no.
- El 51.85% de los estudiantes si comparten su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula, mientras que el 48.15% no.
- El 48.15% de los estudiantes si manifiestan que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género, mientras que el 51.85% no.
- El 40.74% de los estudiantes si respetan la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución, mientras que el 59.26% no.
- El 33.33% de los estudiantes si le comentan a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula, mientras que el 66.67% no.

Al analizar los resultados, en el pre test el grupo experimental no logra desarrollar adecuadamente los indicadores de la competencia construye su identidad. Esto evidencia los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias para desarrollar eficientemente la competencia en estudio.

En el grupo control:

- El 28.57% de los estudiantes si manifiestan con seguridad sus características personales, mientras que el 71.43% no.
- El 28.57% de los estudiantes si se reconoce como parte importante del aula, mientras que el 71.43% no.
- El 21.43% de los estudiantes si reconocen emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único, mientras que el 78.57% no.
- El 32.14% de los estudiantes si reconocen sus logros y esfuerzos en las actividades escolares, mientras que el 67.86% no.
- El 32.14% de los estudiantes si valoran su etnia cuando se relacionan con sus compañeros en el aula, mientras que el 67.86% no.
- El 17.86% de los estudiantes si regulan su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula, mientras que el 82.14% no.

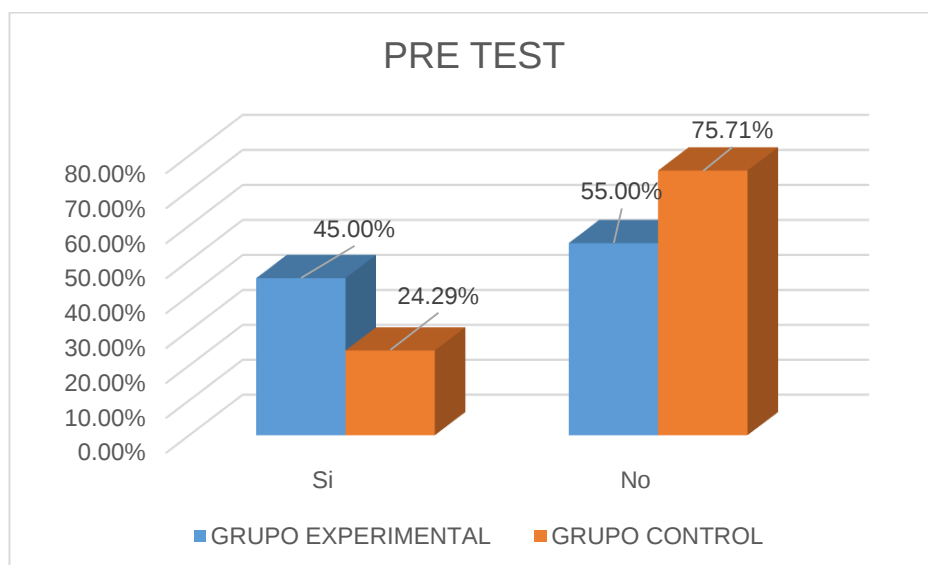
- El 28.57% de los estudiantes si reflexionan sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula, mientras que el 71.43% no.
- El 17.86% de los estudiantes si admiten sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula, mientras que el 82.14% no.
- El 21.43% de los estudiantes si controlan sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 21.43% de los estudiantes si regulan su frustración al momento de perder una competencia, mientras que el 78.57% no.
- El 28.57% de los estudiantes si analizan sus actitudes negativas en diferentes situaciones, mientras que el 71.43% no.
- El 28.57% de los estudiantes si reflexionan sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza, mientras que el 71.43% no.
- El 21.43% de los estudiantes si dialogan con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 21.43% de los estudiantes si plantean soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 25.00% de los estudiantes si explican que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula, mientras que el 75.00% no.
- El 14.29% de los estudiantes si integran equipos de vóley o futbol con igualdad de género, mientras que el 85.71% no.
- El 21.43% de los estudiantes si comparten su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 17.86% de los estudiantes si manifiestan que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género, mientras que el 82.14% no.
- El 25.00% de los estudiantes si respetan la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución, mientras que el 75.00% no.
- El 32.14% de los estudiantes si le comentan a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula, mientras que el 67.86% no.

Al analizar los resultados, en el pre test el grupo control no logra desarrollar adecuadamente los indicadores de la competencia construye su

identidad. Esto evidencia los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias para desarrollar eficientemente la competencia en estudio.

Figura 1

Evaluación del pre test grupo experimental y control de la construcción de la identidad en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco.



Nota. Datos obtenidos del pre al grupo experimental y control.

Análisis e interpretación:

Conforme al resultado que se observa en la figura N° 01, en relación al pre test, se puede decir que:

- En el grupo experimental solo el 45.00% de los estudiantes construyen su identidad, mientras que el 55% no.
- En el grupo control solo el 24.29% de los estudiantes construyen su identidad, mientras que el 75.71% no.

Al analizar los resultados, antes de aplicar el taller juguemos juntos, se observa que, la mayoría de los estudiantes del segundo grado de educación primaria del grupo control y experimental no desarrollan adecuadamente la construcción de su identidad. Esto quiere decir que no logran valorarse a sí mismo, además no autorregulan sus emociones, no reflexionan ni argumentan éticamente y no viven su sexualidad de manera plena y responsable.

Tabla 4

Evaluación del post test grupo experimental y control de la construcción de la identidad en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco.

		POST TEST											
		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SÍ		NO		TOTAL		SÍ		NO		TOTAL	
N°	INDICADORES	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Manifiesta con seguridad sus características personales.	20	74.07%	7	25.93%	27	100%	12	42.86%	16	57.14%	28	100%
2	Se reconoce como parte importante del aula.	18	66.67%	9	33.33%	27	100%	15	53.57%	13	46.43%	28	100%
3	Reconoce emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único.	19	70.37%	8	29.63%	27	100%	11	39.29%	17	60.71%	28	100%
4	Reconoce sus logros y esfuerzos en las actividades escolares.	20	74.07%	7	25.93%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
5	Valora su etnia cuando se relaciona con sus compañeros en el aula.	20	74.07%	7	25.93%	27	100%	14	50.00%	14	50.00%	28	100%
6	Regula su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula.	22	81.48%	5	18.52%	27	100%	17	60.71%	11	39.29%	28	100%
7	Reflexiona sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula.	23	85.19%	4	14.81%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
8	Admite sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula.	25	92.59%	2	7.41%	27	100%	15	53.57%	13	46.43%	28	100%
9	Controla sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula.	21	77.78%	6	22.22%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
10	Regula su frustración al momento de perder una competencia.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
11	Analiza sus actitudes negativas en diferentes situaciones.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	14	50.00%	14	50.00%	28	100%
12	Reflexiona sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza.	26	96.30%	1	3.70%	27	100%	16	57.14%	12	42.86%	28	100%

13	Dialoga con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula.	26	96.30%	1	3.70%	27	100%	12	42.86%	16	57.14%	28	100%
14	Plantea soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula.	25	92.59%	2	7.41%	27	100%	11	39.29%	17	60.71%	28	100%
15	Explica que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula.	25	92.59%	2	7.41%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
16	Integra equipos de vóley o futbol con igualdad de género.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	12	42.86%	16	57.14%	28	100%
17	Comparte su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	15	53.57%	13	46.43%	28	100%
18	Manifiesta que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
19	Respeto la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	11	39.29%	17	60.71%	28	100%
20	Comenta a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	12	42.86%	16	57.14%	28	100%
TOTAL		23	84.82%	4	15.19%	27	100%	13	47.32%	15	52.68%	28	100%

Nota. Datos obtenidos del post test al grupo experimental y control.

Análisis e interpretación:

En el grupo experimental:

- El 74.07% de los estudiantes si manifiestan con seguridad sus características personales, mientras que el 25.93% no.
- El 66.67% de los estudiantes si se reconoce como parte importante del aula, mientras que el 33.33% no.
- El 70.37% de los estudiantes si reconocen emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único, mientras que el 29.63% no.
- El 74.07% de los estudiantes si reconocen sus logros y esfuerzos en las actividades escolares, mientras que el 25.93% no.
- El 74.07% de los estudiantes si valoran su etnia cuando se relacionan con sus compañeros en el aula, mientras que el 25.93% no.
- El 81.48% de los estudiantes si regulan su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula, mientras que el 18.52% no.
- El 85.19% de los estudiantes si reflexionan sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula, mientras que el 14.81% no.
- El 92.59% de los estudiantes si admiten sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula, mientras que el 7.41% no.
- El 77.78% de los estudiantes si controlan sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula, mientras que el 22.22% no.
- El 88.89% de los estudiantes si regulan su frustración al momento de perder una competencia, mientras que el 11.11% no.
- El 88.89% de los estudiantes si analizan sus actitudes negativas en diferentes situaciones, mientras que el 11.11% no.
- El 96.30% de los estudiantes si reflexionan sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza, mientras que el 3.70% no.
- El 96.30% de los estudiantes si dialogan con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula, mientras que el 3.70% no.
- El 92.59% de los estudiantes si plantean soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula, mientras que el 7.41% no.

- El 92.59% de los estudiantes si explican que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula, mientras que el 7.41% no.
- El 88.89% de los estudiantes si integran equipos de vóley o futbol con igualdad de género, mientras que el 11.11% no.
- El 88.89% de los estudiantes si comparten su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula, mientras que el 11.11% no.
- El 88.89% de los estudiantes si manifiestan que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género, mientras que el 11.11% no.
- El 88.89% de los estudiantes si respetan la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución, mientras que el 11.11% no.
- El 88.89% de los estudiantes si le comentan a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula, mientras que el 11.11% no.

Al analizar los resultados, en el post test la mayoría del grupo experimental logró desarrollar adecuadamente los indicadores de la competencia construye su identidad. Esto evidencia que, el taller juguemos juntos es una estrategia efectiva para mejorar la competencia en estudio.

En el grupo control:

- El 28.57% de los estudiantes si manifiestan con seguridad sus características personales, mientras que el 71.43% no.
- El 28.57% de los estudiantes si se reconoce como parte importante del aula, mientras que el 71.43% no.
- El 21.43% de los estudiantes si reconocen emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único, mientras que el 78.57% no.
- El 32.14% de los estudiantes si reconocen sus logros y esfuerzos en las actividades escolares, mientras que el 67.86% no.
- El 32.14% de los estudiantes si valoran su etnia cuando se relacionan con sus compañeros en el aula, mientras que el 67.86% no.
- El 17.86% de los estudiantes si regulan su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula, mientras que el 82.14% no.

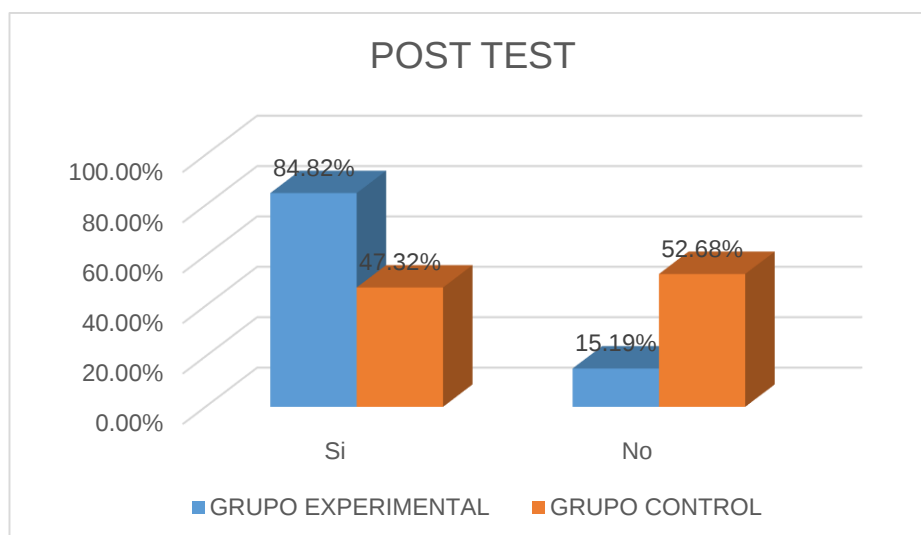
- El 28.57% de los estudiantes si reflexionan sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula, mientras que el 71.43% no.
- El 17.86% de los estudiantes si admiten sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula, mientras que el 82.14% no.
- El 21.43% de los estudiantes si controlan sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 21.43% de los estudiantes si regulan su frustración al momento de perder una competencia, mientras que el 78.57% no.
- El 28.57% de los estudiantes si analizan sus actitudes negativas en diferentes situaciones, mientras que el 71.43% no.
- El 28.57% de los estudiantes si reflexionan sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza, mientras que el 71.43% no.
- El 21.43% de los estudiantes si dialogan con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 21.43% de los estudiantes si plantean soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 25.00% de los estudiantes si explican que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula, mientras que el 75.00% no.
- El 14.29% de los estudiantes si integran equipos de vóley o futbol con igualdad de género, mientras que el 85.71% no.
- El 21.43% de los estudiantes si comparten su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 17.86% de los estudiantes si manifiestan que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género, mientras que el 82.14% no.
- El 25.00% de los estudiantes si respetan la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución, mientras que el 75.00% no.
- El 32.14% de los estudiantes si le comentan a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula, mientras que el 67.86% no.

Al analizar los resultados, en el post test la mayoría del grupo control no logró desarrollar adecuadamente los indicadores de la competencia construye

su identidad. Esto evidencia que no hubo mejoras por la ausencia del taller juguemos juntos aplicado al grupo experimental y por ello persisten los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias en el desarrollo de la competencia en estudio.

Figura 2

Evaluación del post test grupo experimental y control de la construcción de la identidad en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco.



Nota. Datos obtenidos del post al grupo experimental y control.

Análisis e interpretación:

- Conforme al resultado que se observa en la figura N° 02, en relación al post test, se puede decir que:
- En el grupo experimental el 84.82% de los estudiantes construyen su identidad, mientras que, solo el 15.19% no.
- En el grupo control el 47.32% de los estudiantes construyen su identidad, mientras que el 52.68% no.

Al analizar los resultados, después de aplicar el taller juguemos juntos, se observa que, la mayoría de los estudiantes del segundo grado de educación primaria del experimental logró desarrollar adecuadamente la construcción de su identidad. Mientras que, en el grupo control persisten los resultados negativos en el desarrollo de la competencia en estudio. Esto quiere decir que, el taller juguemos juntos es una estrategia efectiva para mejorar la competencia construye su identidad.

Tabla 5

Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 1: Se valora a sí mismo

PRE TEST													
N° INDICADORES		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SÍ		NO		TOTAL		SÍ		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Manifiesta con seguridad sus características personales.	11	40.74%	16	59.26%	27	100%	8	28.57%	20	71.43%	28	100%
2	Se reconoce como parte importante del aula.	12	44.44%	15	55.56%	27	100%	8	28.57%	20	71.43%	28	100%
3	Reconoce emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único.	11	40.74%	16	59.26%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
4	Reconoce sus logros y esfuerzos en las actividades escolares.	10	37.04%	17	62.96%	27	100%	9	32.14%	19	67.86%	28	100%
5	Valora su etnia cuando se relaciona con sus compañeros en el aula.	13	48.15%	14	51.85%	27	100%	9	32.14%	19	67.86%	28	100%
TOTAL		11	42.22%	16	57.78%	27	100%	8	28.57%	20	71.43%	28	100%

Nota. Datos obtenidos del pre test al grupo experimental y control de la dimensión 1; se valora a sí mismo.

Análisis e interpretación:

En el grupo experimental:

- El 40.74% de los estudiantes si manifiestan con seguridad sus características personales, mientras que el 59.26% no.
- El 44.44% de los estudiantes si se reconoce como parte importante del aula, mientras que el 55.56% no.
- El 40.74% de los estudiantes si reconocen emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único, mientras que el 59.26% no.
- El 37.04% de los estudiantes si reconocen sus logros y esfuerzos en las actividades escolares, mientras que el 62.96% no.
- El 48.15% de los estudiantes si valoran su etnia cuando se relacionan con sus compañeros en el aula, mientras que el 51.85% no.
- El 42.22% de los estudiantes se valora a sí mismo, mientras que el 57.78% no.

Al analizar los resultados, en el pre test el grupo experimental no logra desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad se valora así mismo. Esto evidencia los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias para desarrollar eficientemente la capacidad en estudio.

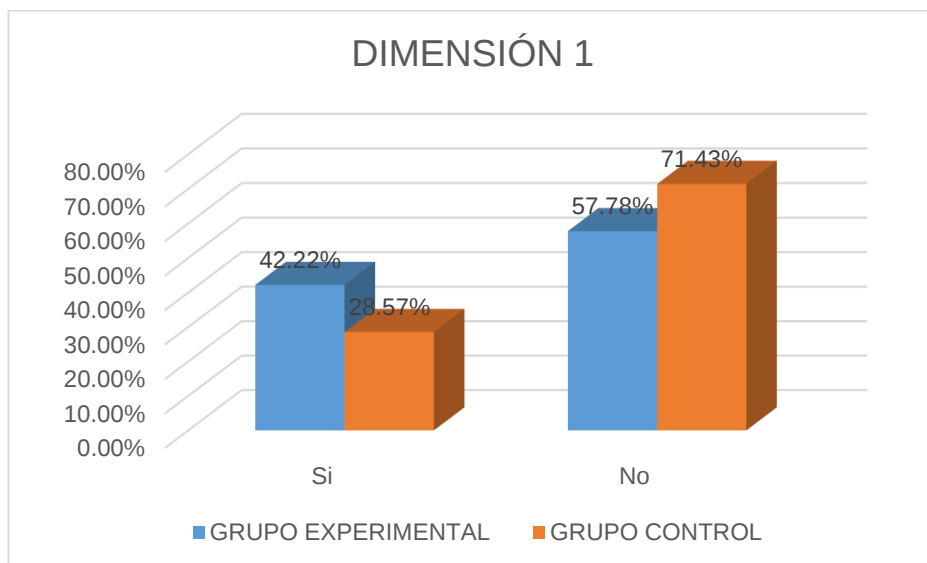
En el grupo control:

- El 28.57% de los estudiantes si manifiestan con seguridad sus características personales, mientras que el 71.43% no.
- El 28.57% de los estudiantes si se reconoce como parte importante del aula, mientras que el 71.43% no.
- El 21.43% de los estudiantes si reconocen emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único, mientras que el 78.57% no.
- El 32.14% de los estudiantes si reconocen sus logros y esfuerzos en las actividades escolares, mientras que el 67.86% no.
- El 32.14% de los estudiantes si valoran su etnia cuando se relacionan con sus compañeros en el aula, mientras que el 67.86% no.
- El 28.57% de los estudiantes si se valora a sí mismo, mientras que el 71.43% no.

Al analizar los resultados, en el pre test el grupo control no logra desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad se valora así mismo. Esto evidencia los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias para desarrollar eficientemente la capacidad en estudio.

Figura 3

Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 1: Se valora a sí mismo



Nota. Datos obtenidos del pre test al grupo experimental y control de la dimensión 1: Se valora a sí mismo.

Análisis e interpretación:

- Conforme al resultado que se observa en la figura N° 03, en relación al pre test, se puede decir que:
- En el grupo experimental, en la dimensión N° 01, solo el 42.22% de los estudiantes se valora a sí mismo, mientras que el 57.78% no.
- En el grupo control, en la dimensión N° 01, solo el 28.57% de los estudiantes se valora a sí mismo, mientras que el 71.43% no.

Al analizar los resultados, antes de aplicar el taller juguemos juntos, se observa que, la mayoría de los estudiantes del segundo grado de educación primaria del grupo control y experimental no desarrollan adecuadamente la capacidad se valora así mismo. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes no logran manifestar con seguridad sus características personales, no se reconocen como parte importante del aula, no reconocen emociones que lo hacen sentirse único como el miedo, tristeza, alegría, etc., no reconocen sus logros y esfuerzos en las actividades escolares y no valoran su etnia cuando se relaciona con sus compañeros en el aula.

Tabla 6

Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 2: Autorregula sus emociones

PRE TEST													
		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SÍ		NO		TOTAL		SÍ		NO		TOTAL	
N°	INDICADORES	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
6	Regula su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula.	12	44.44%	15	55.56%	27	100%	5	17.86%	23	82.14%	28	100%
7	Reflexiona sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula.	12	44.44%	15	55.56%	27	100%	8	28.57%	20	71.43%	28	100%
8	Admite sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula.	15	55.56%	12	44.44%	27	100%	5	17.86%	23	82.14%	28	100%
9	Controla sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula.	11	40.74%	16	59.26%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
10	Regula su frustración al momento de perder una competencia.	13	48.15%	14	51.85%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
TOTAL		13	46.67%	14	53.33%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%

Nota. Datos obtenidos del pre test al grupo experimental y control de la dimensión 2; autorregula sus emociones.

Análisis e interpretación:

En el grupo experimental:

- El 44.44% de los estudiantes si regulan su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula, mientras que el 55.56% no.
- El 44.44% de los estudiantes si reflexionan sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula, mientras que el 55.56% no.
- El 55.56% de los estudiantes si admiten sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula, mientras que el 44.44% no.
- El 40.74% de los estudiantes si controlan sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula, mientras que el 59.26% no.
- El 48.15% de los estudiantes si regulan su frustración al momento de perder una competencia, mientras que el 51.85% no.
- El 46.67% de los estudiantes si autorregulan sus emociones, mientras que el 53.33% no.

Al analizar los resultados, en el pre test el grupo experimental no logra desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad autorregula sus emociones. Esto evidencia los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias para desarrollar eficientemente la capacidad en estudio.

En el grupo control:

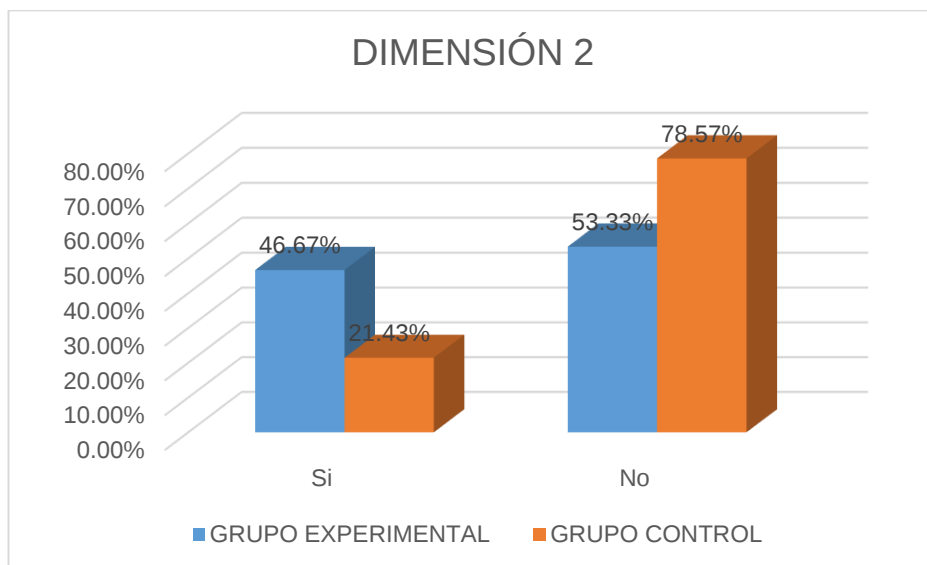
- El 17.86% de los estudiantes si regulan su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula, mientras que el 82.14% no.
- El 28.57% de los estudiantes si reflexionan sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula, mientras que el 71.43% no.
- El 17.86% de los estudiantes si admiten sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula, mientras que el 82.14% no.
- El 21.43% de los estudiantes si controlan sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 21.43% de los estudiantes si regulan su frustración al momento de perder una competencia, mientras que el 78.57% no.

- El 21.43% de los estudiantes si autorregulan sus emociones, mientras que el 78.57% no.

Al analizar los resultados, en el pre test el grupo control no logra desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad autorregula sus emociones. Esto evidencia los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias para desarrollar eficientemente la capacidad en estudio.

Figura 4

Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 2: Autorregula sus emociones



Nota. Datos obtenidos del pre test al grupo experimental y control de la dimensión 2; autorregula sus emociones.

Análisis e interpretación:

- Conforme al resultado que se observa en la figura N° 04, en relación al pre test, se puede decir que:
- En el grupo experimental, en la dimensión N° 02, solo el 46.67% de los estudiantes autorregula sus emociones, mientras que el 53.33% no.
- En el grupo control, en la dimensión N° 02, solo el 21.43% de los estudiantes se valora a sí mismo, mientras que el 78.57% no.

Al analizar los resultados, antes de aplicar el taller juguemos juntos, se observa que, la mayoría de los estudiantes del segundo grado de educación primaria del grupo control y experimental no desarrollan adecuadamente la capacidad autorregula sus emociones. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes no regula su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula, no reflexionan sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula, no admiten sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula, no controlan sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula, no regulan su frustración al momento de perder una competencia.

Tabla 7

Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 3: Reflexiona y argumenta éticamente

PRE TEST													
N° INDICADORES		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SÍ		NO		TOTAL		SÍ		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
11	Analiza sus actitudes negativas en diferentes situaciones.	13	48.15%	14	51.85%	27	100%	8	28.57%	20	71.43%	28	100%
12	Reflexiona sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza.	15	55.56%	12	44.44%	27	100%	8	28.57%	20	71.43%	28	100%
13	Dialoga con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula.	12	44.44%	15	55.56%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
14	Plantea soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula.	11	40.74%	16	59.26%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
15	Explica que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula.	12	44.44%	15	55.56%	27	100%	7	25.00%	21	75.00%	28	100%
TOTAL		13	46.67%	14	53.33%	27	100%	7	25.00%	21	75.00%	28	100%

Nota. Datos obtenidos del pre test al grupo experimental y control de la dimensión 3; reflexiona y argumenta éticamente.

Análisis e interpretación:

En el grupo experimental:

- El 48.15% de los estudiantes si analizan sus actitudes negativas en diferentes situaciones, mientras que el 51.85% no.
- El 55.56% de los estudiantes si reflexionan sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza, mientras que el 44.44% no.
- El 44.44% de los estudiantes si dialogan con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula, mientras que el 55.56% no.
- El 40.74% de los estudiantes si plantean soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula, mientras que el 59.26% no.
- El 44.44% de los estudiantes si explican que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula, mientras que el 55.56% no.
- El 46.67% de los estudiantes si reflexionan y argumentan éticamente, mientras que el 53.33% no.

Al analizar los resultados, en el pre test el grupo experimental no logra desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad reflexiona y argumenta éticamente. Esto evidencia los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias para desarrollar eficientemente la capacidad en estudio.

En el grupo control:

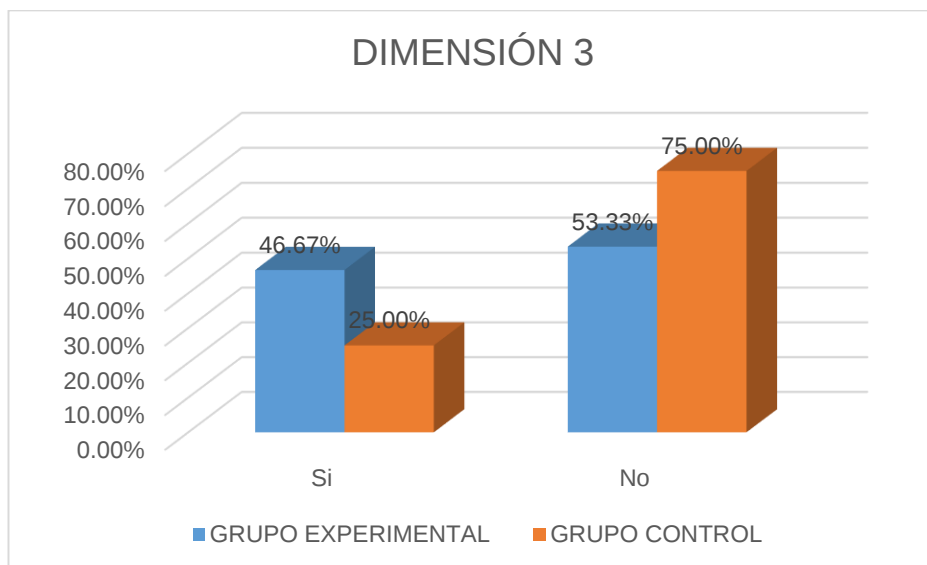
- El 28.57% de los estudiantes si analizan sus actitudes negativas en diferentes situaciones, mientras que el 71.43% no.
- El 28.57% de los estudiantes si reflexionan sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza, mientras que el 71.43% no.
- El 21.43% de los estudiantes si dialogan con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 21.43% de los estudiantes si plantean soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 25.00% de los estudiantes si explican que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula, mientras que el 75.00% no.

- El 25.00% de los estudiantes si reflexionan y argumentan éticamente, mientras que el 75.00% no.

Al analizar los resultados, en el pre test el grupo control no logra desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad reflexiona y argumenta éticamente. Esto evidencia los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias para desarrollar eficientemente la capacidad en estudio.

Figura 5

Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 3: Reflexiona y argumenta éticamente



Nota. Datos obtenidos del pre test al grupo experimental y control de la dimensión 3; reflexiona y argumenta éticamente.

Análisis e interpretación:

- Conforme al resultado que se observa en la figura N° 05, en relación al pre test, se puede decir que:
- En el grupo experimental, en la dimensión N° 03, solo el 46.67% de los estudiantes autorregula sus emociones, mientras que el 53.33% no.
- En el grupo control, en la dimensión N° 03, solo el 25.00% de los estudiantes se valora a sí mismo, mientras que el 75.00% no.

Al analizar los resultados, antes de aplicar el taller juguemos juntos, se observa que, la mayoría de los estudiantes del segundo grado de educación primaria del grupo control y experimental no desarrollan adecuadamente la capacidad reflexiona y argumenta éticamente. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes no logran analizar sus actitudes negativas en diferentes situaciones, no reflexionan sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza, no dialoga con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula, no plantea soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula, no explica que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula.

Tabla 8

Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 4: Vive su sexualidad de manera plena y responsable

PRE TEST													
N° INDICADORES		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SÍ		NO		TOTAL		SÍ		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
16	Integra equipos de vóley o futbol con igualdad de género.	13	48.15%	14	51.85%	27	100%	4	14.29%	24	85.71%	28	100%
17	Comparte su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula.	14	51.85%	13	48.15%	27	100%	6	21.43%	22	78.57%	28	100%
18	Manifiesta que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género.	13	48.15%	14	51.85%	27	100%	5	17.86%	23	82.14%	28	100%
19	Respeto la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución.	11	40.74%	16	59.26%	27	100%	7	25.00%	21	75.00%	28	100%
20	Comenta a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula.	9	33.33%	18	66.67%	27	100%	9	32.14%	19	67.86%	28	100%
TOTAL		12	44.44%	15	55.56%	27	100%	6	22.14%	22	77.86%	28	100%

Nota. Datos obtenidos del pre test al grupo experimental y control de la dimensión N° 04 Vive su sexualidad de manera plena y responsable.

Análisis e interpretación:

En el grupo experimental:

- El 48.15% de los estudiantes si integran equipos de vóley o futbol con igualdad de género, mientras que el 51.85% no.
- El 51.85% de los estudiantes si comparten su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula, mientras que el 48.15% no.
- El 48.15% de los estudiantes si manifiestan que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género, mientras que el 51.85% no.
- El 40.74% de los estudiantes si respetan la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución, mientras que el 59.26% no.
- El 33.33% de los estudiantes si le comentan a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula, mientras que el 66.67% no.
- El 44.44% de los estudiantes si viven su sexualidad de manera plena y responsable, mientras que el 55.56% no.

Al analizar los resultados, en el pre test el grupo experimental no logra desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable. Esto evidencia los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias para desarrollar eficientemente la capacidad en estudio.

En el grupo control:

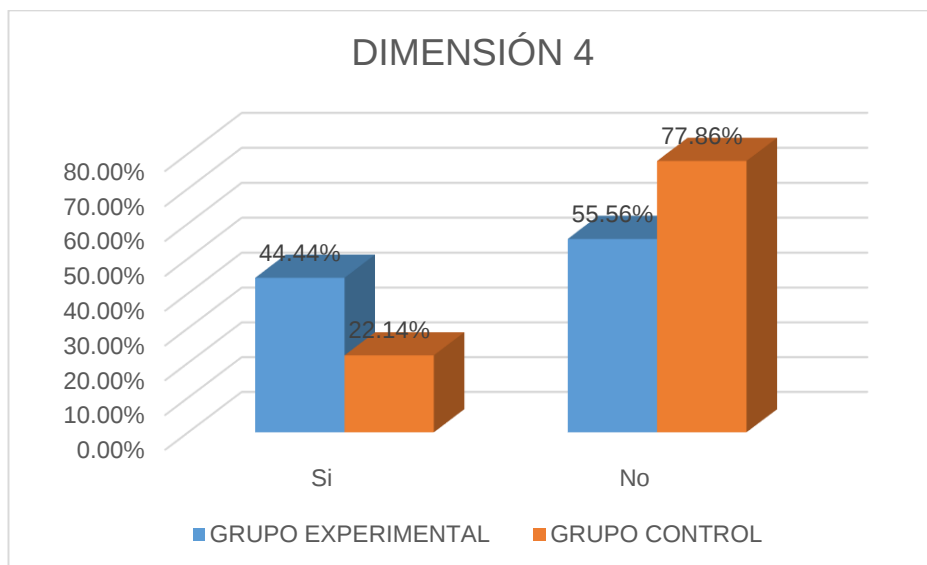
- El 14.29% de los estudiantes si integran equipos de vóley o futbol con igualdad de género, mientras que el 85.71% no.
- El 21.43% de los estudiantes si comparten su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 17.86% de los estudiantes si manifiestan que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género, mientras que el 82.14% no.
- El 25.00% de los estudiantes si respetan la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución, mientras que el 75.00% no.

- El 32.14% de los estudiantes si le comentan a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula, mientras que el 67.86% no.
- El 44.44% de los estudiantes si viven su sexualidad de manera plena y responsable, mientras que el 55.56% no.

Al analizar los resultados, en el pre test el grupo control no logra desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable. Esto evidencia los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias para desarrollar eficientemente la capacidad en estudio.

Figura 6

Evaluación del pre test grupo experimental y control de la dimensión 4: Vive su sexualidad de manera plena y responsable



Nota. Datos obtenidos del pre test al grupo experimental y control de la dimensión 4; vive su sexualidad de manera plena y responsable.

Análisis e interpretación:

- Conforme al resultado que se observa en la figura N° 06, en relación al pre test, se puede decir que:
- En el grupo experimental, en la dimensión N° 04, solo el 44.44% de los estudiantes autorregula sus emociones, mientras que el 55.56% no.
- En el grupo control, en la dimensión N° 04, solo el 22.14% de los estudiantes se valora a sí mismo, mientras que el 77.86% no.

Al analizar los resultados, antes de aplicar el taller juguemos juntos, se observa que, la mayoría de los estudiantes del segundo grado de educación primaria del grupo control y experimental no desarrollan adecuadamente la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes no integra equipos de vóley o fútbol con igualdad de género, no comparte su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula, no manifiesta que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género, no respeta la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución, no comenta a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula.

Tabla 9

Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 1: Se valora a sí mismo

POST TEST													
N° INDICADORES		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SÍ		NO		TOTAL		SÍ		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Manifiesta con seguridad sus características personales.	20	74.07%	7	25.93%	27	100%	12	42.86%	16	57.14%	28	100%
2	Se reconoce como parte importante del aula.	18	66.67%	9	33.33%	27	100%	15	53.57%	13	46.43%	28	100%
3	Reconoce emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único.	19	70.37%	8	29.63%	27	100%	11	39.29%	17	60.71%	28	100%
4	Reconoce sus logros y esfuerzos en las actividades escolares.	20	74.07%	7	25.93%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
5	Valora su etnia cuando se relaciona con sus compañeros en el aula.	20	74.07%	7	25.93%	27	100%	14	50.00%	14	50.00%	28	100%
TOTAL		19	71.85%	8	28.15%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%

Nota. Datos obtenidos del post test al grupo experimental y control de la dimensión 1; se valora a sí mismo.

Análisis e interpretación:

En el grupo experimental:

- El 74.07% de los estudiantes si manifiestan con seguridad sus características personales, mientras que el 25.93% no.
- El 66.67% de los estudiantes si se reconoce como parte importante del aula, mientras que el 33.33% no.
- El 70.37% de los estudiantes si reconocen emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único, mientras que el 29.63% no.
- El 74.07% de los estudiantes si reconocen sus logros y esfuerzos en las actividades escolares, mientras que el 25.93% no.
- El 74.07% de los estudiantes si valoran su etnia cuando se relacionan con sus compañeros en el aula, mientras que el 25.93% no.
- El 71.85% de los estudiantes si se valora a sí mismo, mientras que el 28.15% no.

Al analizar los resultados, en el post test la mayoría del grupo experimental logró desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad se valora así mismo. Esto evidencia que, el taller juguemos juntos es una estrategia efectiva para mejorar la capacidad en estudio.

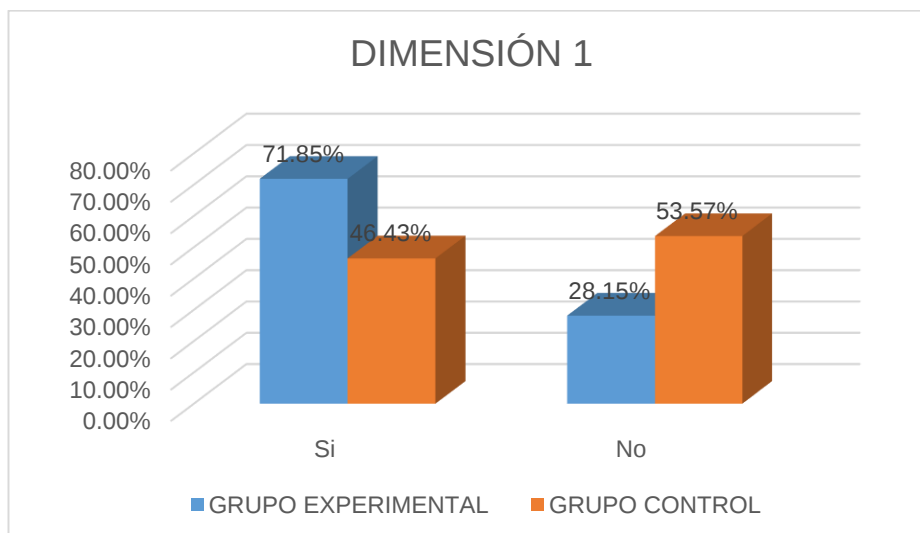
En el grupo control

- El 28.57% de los estudiantes si manifiestan con seguridad sus características personales, mientras que el 71.43% no.
- El 28.57% de los estudiantes si se reconoce como parte importante del aula, mientras que el 71.43% no.
- El 21.43% de los estudiantes si reconocen emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único, mientras que el 78.57% no.
- El 32.14% de los estudiantes si reconocen sus logros y esfuerzos en las actividades escolares, mientras que el 67.86% no.
- El 32.14% de los estudiantes si valoran su etnia cuando se relacionan con sus compañeros en el aula, mientras que el 67.86% no.
- El 46.43% de los estudiantes si se valora a sí mismo, mientras que el 53.57% no.

Al analizar los resultados, en el post test la mayoría del grupo control no logró desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad se valora así mismo. Esto evidencia que no hubo mejoras por la ausencia del taller juguemos juntos aplicado al grupo experimental y por ello persisten los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias en el desarrollo de la capacidad en estudio.

Figura 7

Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 1: Se valora a sí mismo



Nota. Datos obtenidos del post test al grupo experimental y control de la dimensión 1; se valora a sí mismo.

Análisis e interpretación:

- Conforme al resultado que se observa en la figura N° 07, en relación con el post test, se puede decir que:
- En el grupo experimental, en la dimensión N° 01, el 71.85% de los estudiantes se valora a sí mismo, mientras que solo el 28.15% no.
- En el grupo control, en la dimensión N° 01, solo el 46.43% de los estudiantes se valora a sí mismo, mientras que el 53.57% no.

Al analizar los resultados, después de aplicar el taller juguemos juntos, se observa que, la mayoría de los estudiantes del segundo grado de educación primaria del experimental logró desarrollar adecuadamente la capacidad se valora así mismo. Mientras que, en el grupo control persisten los resultados negativos en el desarrollo de la capacidad en estudio. Esto quiere decir que, el taller juguemos juntos es una estrategia efectiva para mejorar la capacidad se valora así mismo.

Tabla 10

Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 2: Autorregula sus emociones

POST TEST													
		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SÍ		NO		TOTAL		SÍ		NO		TOTAL	
N°	INDICADORES	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
6	Regula su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula.	22	81.48%	5	18.52%	27	100%	17	60.71%	11	39.29%	28	100%
7	Reflexiona sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula.	23	85.19%	4	14.81%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
8	Admite sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula.	25	92.59%	2	7.41%	27	100%	15	53.57%	13	46.43%	28	100%
9	Controla sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula.	21	77.78%	6	22.22%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
10	Regula su frustración al momento de perder una competencia.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
TOTAL		23	85.19%	4	14.81%	27	100%	14	50.71%	14	49.29%	28	100%

Nota. Datos obtenidos del post test al grupo experimental y control de la dimensión 2; autorregula sus emociones.

Análisis e interpretación:

En el grupo experimental:

- El 81.48% de los estudiantes si regulan su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula, mientras que el 18.52% no.
- El 85.19% de los estudiantes si reflexionan sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula, mientras que el 14.81% no.
- El 92.59% de los estudiantes si admiten sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula, mientras que el 7.41% no.
- El 77.78% de los estudiantes si controlan sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula, mientras que el 22.22% no.
- El 88.89% de los estudiantes si regulan su frustración al momento de perder una competencia, mientras que el 11.11% no.
- El 85.19% de los estudiantes si autorregulan sus emociones, mientras que el 14.81% no.

Al analizar los resultados, en el post test la mayoría del grupo experimental logró desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad autorregula sus emociones. Esto evidencia que, el taller juguemos juntos es una estrategia efectiva para mejorar la capacidad en estudio.

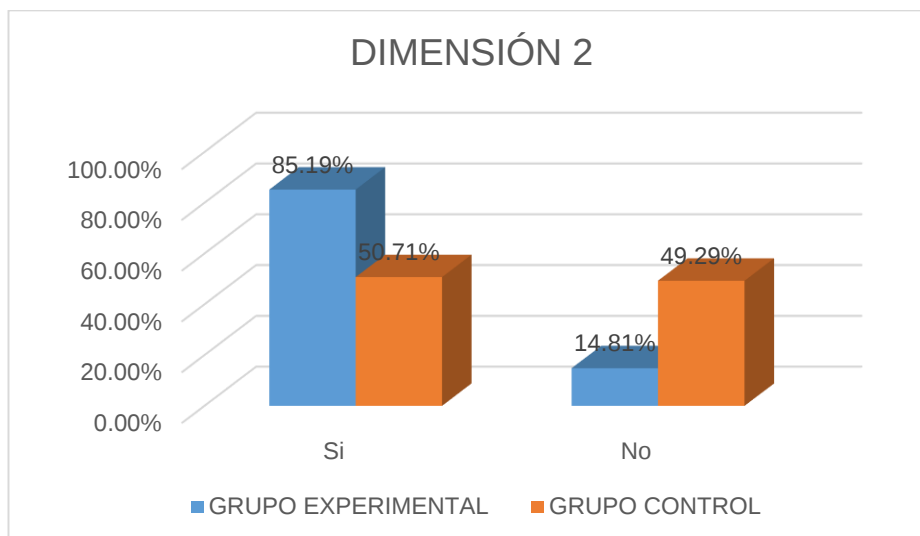
En el grupo control:

- El 17.86% de los estudiantes si regulan su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula, mientras que el 82.14% no.
- El 28.57% de los estudiantes si reflexionan sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula, mientras que el 71.43% no.
- El 17.86% de los estudiantes si admiten sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula, mientras que el 82.14% no.
- El 21.43% de los estudiantes si controlan sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 21.43% de los estudiantes si regulan su frustración al momento de perder una competencia, mientras que el 78.57% no.
- El 50.71% de los estudiantes si autorregulan sus emociones, mientras que el 49.29% no.

Al analizar los resultados, en el post test la mayoría del grupo control no logró desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad autorregula sus emociones. Esto evidencia que no hubo mejoras por la ausencia del taller juguemos juntos aplicado al grupo experimental y por ello persisten los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias en el desarrollo de la capacidad en estudio.

Figura 8

Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 2: Autorregula sus emociones



Nota. Datos obtenidos del post test al grupo experimental y control de la dimensión 2; autorregula sus emociones.

Análisis e interpretación:

- Conforme al resultado que se observa en la figura N° 08, en relación con el post test, se puede decir que:
- En el grupo experimental, en la dimensión N° 02, el 85.19% de los estudiantes autorregulan sus emociones, mientras que solo el 14.81% no.
- En el grupo control, en la dimensión N° 02, el 50.71% de los estudiantes autorregulan sus emociones, mientras que el 49.29% no.

Al analizar los resultados, después de aplicar el taller juguemos juntos, se observa que, la mayoría de los estudiantes del segundo grado de educación primaria del experimental logró desarrollar adecuadamente la capacidad autorregula sus emociones. Mientras que, en el grupo control persisten los resultados negativos en el desarrollo de la capacidad en estudio. Esto quiere decir que, el taller juguemos juntos es una estrategia efectiva para mejorar la capacidad autorregula sus emociones.

Tabla 11

Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 3: Reflexiona y argumenta éticamente

POST TEST													
N° INDICADORES		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SÍ		NO		TOTAL		SÍ		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
11	Analiza sus actitudes negativas en diferentes situaciones.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	14	50.00%	14	50.00%	28	100%
12	Reflexiona sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza.	26	96.30%	1	3.70%	27	100%	16	57.14%	12	42.86%	28	100%
13	Dialoga con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula.	26	96.30%	1	3.70%	27	100%	12	42.86%	16	57.14%	28	100%
14	Plantea soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula.	25	92.59%	2	7.41%	27	100%	11	39.29%	17	60.71%	28	100%
15	Explica que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula.	25	92.59%	2	7.41%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
TOTAL		25	93.33%	2	6.67%	27	100%	13	47.14%	15	52.86%	28	100%

Nota. Datos obtenidos del post test al grupo experimental y control de la dimensión 3; reflexiona y argumenta éticamente.

Análisis e interpretación:

En el grupo experimental:

- El 88.89% de los estudiantes si analizan sus actitudes negativas en diferentes situaciones, mientras que el 11.11% no.
- El 96.30% de los estudiantes si reflexionan sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza, mientras que el 3.70% no.
- El 96.30% de los estudiantes si dialogan con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula, mientras que el 3.70% no.
- El 92.59% de los estudiantes si plantean soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula, mientras que el 7.41% no.
- El 92.59% de los estudiantes si explican que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula, mientras que el 7.41% no.
- El 93.33% de los estudiantes si reflexionan y argumentan éticamente, mientras que el 6.67% no.

Al analizar los resultados, en el post test la mayoría del grupo experimental logró desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad reflexiona y argumenta éticamente. Esto evidencia que, el taller juguemos juntos es una estrategia efectiva para mejorar la capacidad en estudio.

En el grupo control:

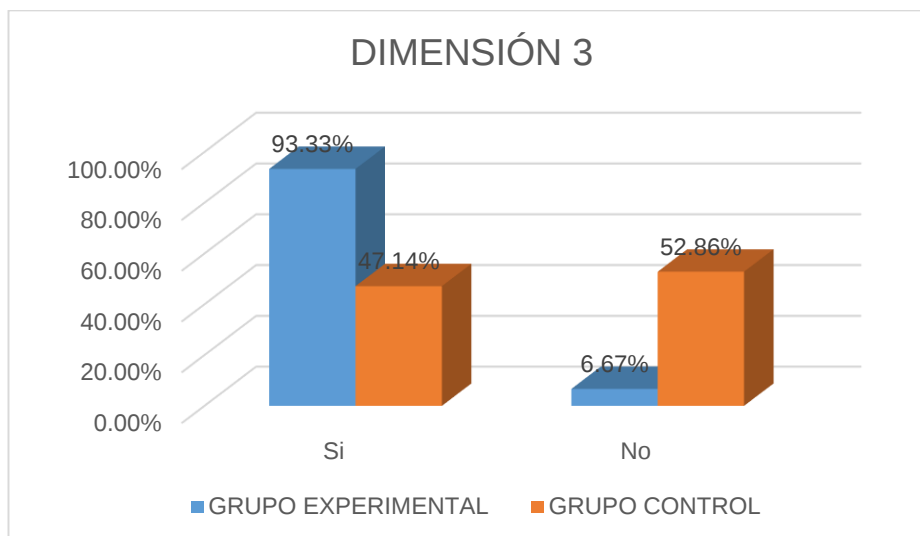
- El 28.57% de los estudiantes si analizan sus actitudes negativas en diferentes situaciones, mientras que el 71.43% no.
- El 28.57% de los estudiantes si reflexionan sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza, mientras que el 71.43% no.
- El 21.43% de los estudiantes si dialogan con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 21.43% de los estudiantes si plantean soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula, mientras que el 78.57% no.

- El 25.00% de los estudiantes si explican que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula, mientras que el 75.00% no.
- El 47.14% de los estudiantes si reflexionan y argumentan éticamente, mientras que el 52.86% no.

Al analizar los resultados, en el post test la mayoría del grupo control no logró desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad reflexiona y argumenta éticamente. Esto evidencia que no hubo mejoras por la ausencia del taller juguemos juntos aplicado al grupo experimental y por ello persisten los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias en el desarrollo de la capacidad en estudio.

Figura 9

Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 3: reflexiona y argumenta éticamente



Nota. Datos obtenidos del post test al grupo experimental y control de la dimensión 3; reflexiona y argumenta éticamente.

Análisis e interpretación:

- Conforme al resultado que se observa en la figura N° 09, en relación con el post test, se puede decir que:
- En el grupo experimental, en la dimensión N° 03, el 93.33% de los estudiantes reflexionan y argumentan éticamente, mientras que solo el 6.67% no.
- En el grupo control, en la dimensión N° 03, solo el 47.14% de los estudiantes reflexionan y argumentan éticamente, mientras que el 52.86% no.

Al analizar los resultados, después de aplicar el taller juguemos juntos, se observa que, la mayoría de los estudiantes del segundo grado de educación primaria del experimental logró desarrollar adecuadamente la capacidad reflexiona y argumenta éticamente. Mientras que, en el grupo control persisten los resultados negativos en el desarrollo de la capacidad en estudio. Esto quiere decir que, el taller juguemos juntos es una estrategia efectiva para mejorar la capacidad reflexiona y argumenta éticamente.

Tabla 12

Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 4: Vive su sexualidad de manera plena y responsable

POST TEST													
N° INDICADORES		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SÍ		NO		TOTAL		SÍ		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
16	Integra equipos de vóley o futbol con igualdad de género.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	12	42.86%	16	57.14%	28	100%
17	Comparte su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	15	53.57%	13	46.43%	28	100%
18	Manifiesta que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	13	46.43%	15	53.57%	28	100%
19	Respeto la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	11	39.29%	17	60.71%	28	100%
20	Comenta a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula.	24	88.89%	3	11.11%	27	100%	12	42.86%	16	57.14%	28	100%
TOTAL		24	88.89%	3	11.11%	27	100%	13	45.00%	15	55.00%	28	100%

Nota. Datos obtenidos del post test al grupo experimental y control de la dimensión N° 04 Vive su sexualidad de manera plena y responsable.

Análisis e interpretación:

En el grupo experimental:

- El 88.89% de los estudiantes si integran equipos de vóley o futbol con igualdad de género, mientras que el 11.11% no.
- El 88.89% de los estudiantes si comparten su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula, mientras que el 11.11% no.
- El 88.89% de los estudiantes si manifiestan que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género, mientras que el 11.11% no.
- El 88.89% de los estudiantes si respetan la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución, mientras que el 11.11% no.
- El 88.89% de los estudiantes si le comentan a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula, mientras que el 11.11% no.
- El 88.89% de los estudiantes si viven su sexualidad de manera plena y responsable, mientras que solo el 11.11% no.

Al analizar los resultados, en el post test la mayoría del grupo experimental logró desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable. Esto evidencia que, el taller juguemos juntos es una estrategia efectiva para mejorar la capacidad en estudio.

En el grupo control:

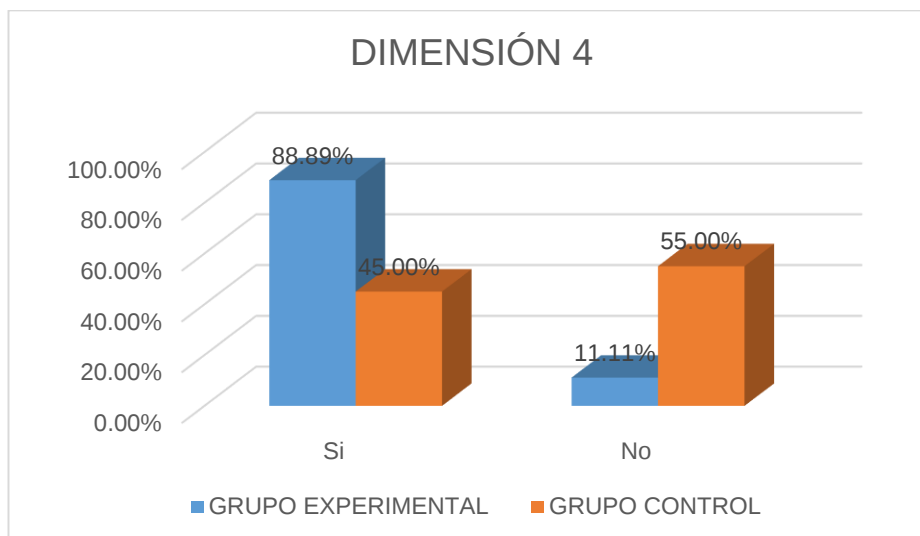
- El 14.29% de los estudiantes si integran equipos de vóley o futbol con igualdad de género, mientras que el 85.71% no.
- El 21.43% de los estudiantes si comparten su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula, mientras que el 78.57% no.
- El 17.86% de los estudiantes si manifiestan que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género, mientras que el 82.14% no.
- El 25.00% de los estudiantes si respetan la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución, mientras que el 75.00% no.

- El 32.14% de los estudiantes si le comentan a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula, mientras que el 67.86% no.
- El 45.00% de los estudiantes si viven su sexualidad de manera plena y responsable, mientras que solo el 55.00% no.

Al analizar los resultados, en el post test la mayoría del grupo control no logró desarrollar adecuadamente los indicadores de la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable. Esto evidencia que no hubo mejoras por la ausencia del taller juguemos juntos aplicado al grupo experimental y por ello persisten los problemas, limitaciones, dificultades y falta de estrategias en el desarrollo de la capacidad en estudio.

Figura 10

Evaluación del post test grupo experimental y control de la dimensión 4: Vive su sexualidad de manera plena y responsable



Nota. Datos obtenidos del post test al grupo experimental y control de la dimensión 4; vive su sexualidad de manera plena y responsable.

Análisis e interpretación:

- Conforme al resultado que se observa en la figura N° 10, en relación con el post test, se puede decir que:
- En el grupo experimental, en la dimensión N° 04, el 88.89% de los estudiantes viven su sexualidad de manera plena y responsable, mientras que solo el 11.11% no.
- En el grupo control, en la dimensión N° 04, solo el 45.00% de los estudiantes viven su sexualidad de manera plena y responsable, mientras que el 55.00% no.

Al analizar los resultados, después de aplicar el taller juguemos juntos, se observa que, la mayoría de los estudiantes del segundo grado de educación primaria del experimental logró desarrollar adecuadamente la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable. Mientras que, en el grupo control persisten los resultados negativos en el desarrollo de la capacidad en estudio. Esto quiere decir que, el taller juguemos juntos es una estrategia efectiva para mejorar la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable.

4.2 Contrastación de resultados

Tabla 13

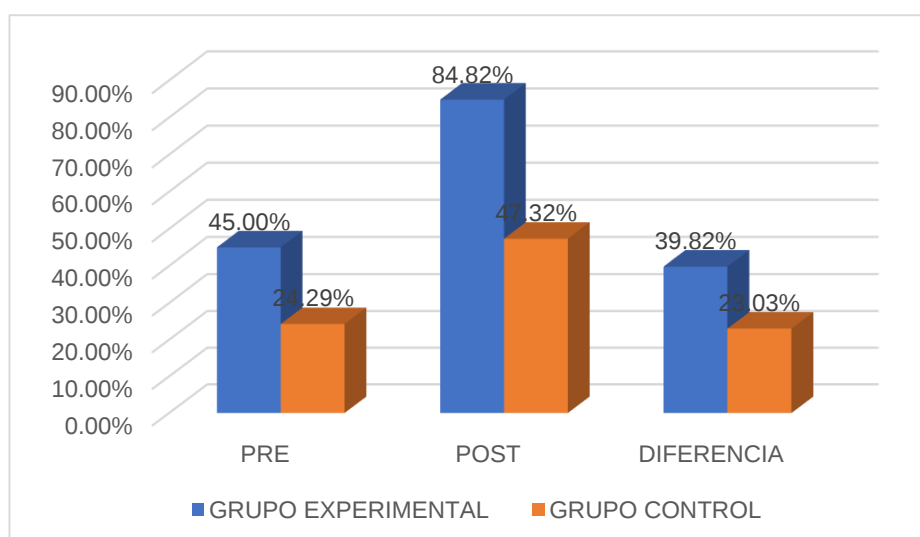
Resultados y diferencias del post test y pre test del grupo experimental y control de la aplicación del taller juguemos juntos, en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

	Pre	Post	Diferencia
G.E	45.00%	84.82%	39.82%
G.C.	24.29%	47.32%	23.03%

Nota. Lista de cotejo 2024.

Figura 11

Resultados y diferencias del post test y pre test del grupo experimental y control de la aplicación del taller juguemos juntos, en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los milagros, Huánuco, 2024.



Nota. Tabla 13

Interpretación:

En la tabla 13 se demuestran los resultados del pre test y post test de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria. Evidenciando que en el pre test del grupo experimental y control se demuestra que el 45.00% y 24.29% de estudiantes respondieron que si, como también respondieron si en el post test el 84.82% y 47.32% respectivamente, demostrando la influencia favorable en la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria. La diferencia entre el pre test y post test es 39.82% en el grupo experimental y 23.03% en el grupo control.

4.3 Contrastación de hipótesis y prueba de hipótesis

Tabla 14

Prueba de normalidad

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo control pre	,536	28	,000	,287	27	,000
Grupo control post	,355	28	,000	,637	27	,000
Grupo experimental pre	,366	27	,000	,634	27	,000
Grupo experimental post	,539	27	,000	,193	27	,000

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.

Para la prueba de normalidad, se utilizó el estadístico Shapiro-Wilk, porque la muestra es menor a 50; una vez procesado los datos se obtuvo valores menores a la mínima significancia de error = 0.05; lo que evidencia que los datos no tienen una distribución normal; en este sentido, se utilizó la prueba de hipótesis Wilcoxon, porque es el indicado para procesar datos de una distribución no paramétrica.

Respecto a la hipótesis general

Hi: La aplicación del taller juguemus juntos influye significativamente en la mejora de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ho: La aplicación del taller juguemus juntos no influye significativamente en la mejora de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Tabla 15*Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la hipótesis general*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Grupo experimental pre -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Grupo control pre	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	17 ^c		
	Total	27		
Grupo experimental post -	Rangos negativos	0 ^d	,00	,00
Grupo control post	Rangos positivos	13 ^e	7,00	91,00
	Empates	14 ^f		
	Total	27		

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.**Tabla 16***Resultados de la prueba Wilcoxon de la hipótesis general*

	Grupo experimental pre - Grupo control pre	Grupo experimental post - Grupo control post
Z	-3,162 ^b	-3,606 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002	,000

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.**Interpretación:**

El valor de p es de $0.000 < 0.05$; además el rango promedio del grupo experimental tanto en el pre test como en el post test es mayor en 7.00 al rango promedio del grupo control tanto en el pre test como en el post test, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; lo cual indica que, la aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Respecto a la hipótesis específica 1

Hi₁: El nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es baja.

Ho₁: El nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es alta.

Tabla 17

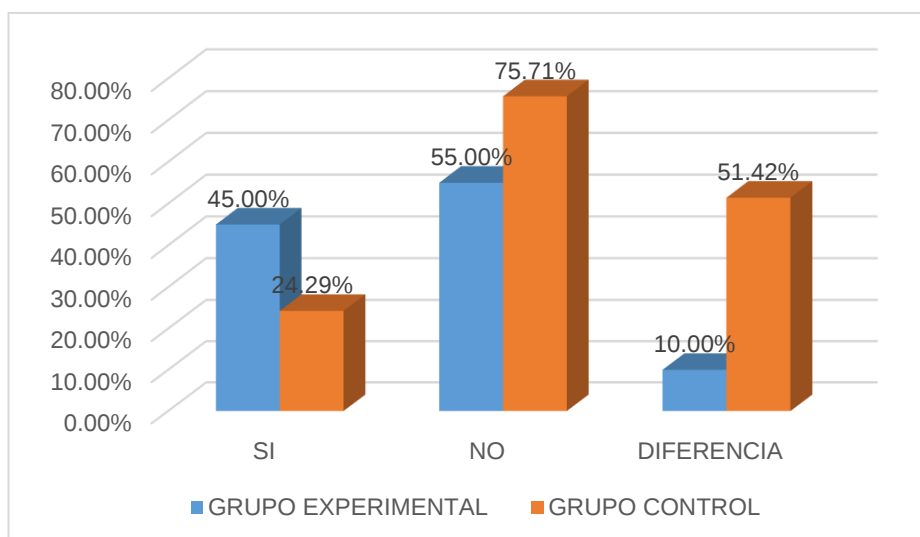
Nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos

Grupo	Si	No	Diferencia
	%	%	
Experimental	45,00	55,00	10,00
Control	24,29	75,71	51,42

Nota. Lista de cotejo 2024.

Figura 12

Nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos



Nota. Tabla 17

Interpretación:

De acuerdo a los resultados de la tabla 17 y figura 12 en relación al pre test del grupo experimental, se obtuvo que el 45.00% de los estudiantes respondieron que sí y el 55.00% que no, indicando una diferencia de 10.00%;

de igual manera en el grupo control, el 24.29% de los estudiantes respondieron que sí y el 75.71% que no, indicando una diferencia de 51.42%, lo que demuestra que ambos grupos no tienen un buen nivel de construcción de identidad, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; lo cual indica que, el nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es baja.

Respecto a la hipótesis específica 2

Hi2: La aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ho2: La aplicación del taller juguemos juntos no influye significativamente en la mejora de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Tabla 18

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la hipótesis específica 2

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D1 Grupo experimental pre - D1 Grupo control pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	5 ^b	3,00	15,00
	Empates	22 ^c		
	Total	27		
D1 Grupo experimental post - D1 Grupo control post	Rangos negativos	0 ^d	,00	,00
	Rangos positivos	9 ^e	5,00	45,00
	Empates	18 ^f		
	Total	27		

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.

Tabla 19

Resultados de la prueba Wilcoxon de la hipótesis específica 2

	D1 Grupo experimental pre - D1 Grupo control pre	D1 Grupo experimental post - D1 Grupo control post
Z	-2,236 ^b	-3,000 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,025	,003

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.

Interpretación:

El valor de p es de $0.003 < 0.05$; además el rango promedio del grupo experimental tanto en el pre test como en el post test es mayor en 5.00 al rango promedio del grupo control tanto en el pre test como en el post test, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; lo cual indica que, la aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de valorarse a sí mismo.

Respecto a la hipótesis específica 3

Ha3: La aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ho3: La aplicación del taller juguemos juntos no influye significativamente en la mejora de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Tabla 20

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la hipótesis específica 3

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D2 Grupo experimental pre - D2 Grupo control pre	Rangos negativos	2 ^a	6,50	13,00
	Rangos positivos	10 ^b	6,50	65,00
	Empates	15 ^c		
	Total	27		
D2 Grupo experimental post - D2 Grupo control post	Rangos negativos	3 ^d	7,50	22,50
	Rangos positivos	11 ^e	7,50	82,50
	Empates	13 ^f		
	Total	27		

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.

Tabla 21

Resultados de la prueba Wilcoxon de la hipótesis específica 3

	D2 Grupo experimental pre - D2 Grupo control pre	D2 Grupo experimental post - D2 Grupo control post
Z	-2,309 ^b	-2,138 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,021	,033

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.

Interpretación:

El valor de p es de $0.033 < 0.05$; además el rango promedio del grupo experimental tanto en el pre test como en el post test es mayor en 7.50 al rango promedio del grupo control tanto en el pre test como en el post test, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; lo cual indica que, la aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de autorregular sus emociones.

Respecto a la hipótesis específica 4

Ha4: La aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ho4: La aplicación del taller juguemos juntos no influye significativamente en la mejora de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Tabla 22

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la hipótesis específica 4

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D3 Grupo experimental pre - D3 Grupo control pre	Rangos negativos	2 ^a	6,50	13,00
	Rangos positivos	10 ^b	6,50	65,00
	Empates	15 ^c		
	Total	27		
D3 Grupo experimental post - D3 Grupo control post	Rangos negativos	2 ^d	9,50	19,00
	Rangos positivos	16 ^e	9,50	152,00
	Empates	9 ^f		
	Total	27		

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.

Tabla 23

Resultados de la prueba Wilcoxon de la hipótesis específica 4

	D3 Grupo experimental pre - D3 Grupo control pre	D3 Grupo experimental post - D3 Grupo control post
Z	-2,309 ^b	-3,300 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,021	,001

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.

Interpretación:

El valor de p es de $0.001 < 0.05$; además el rango promedio del grupo experimental tanto en el pre test como en el post test es mayor en 9.50 al rango promedio del grupo control tanto en el pre test como en el post test, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; lo cual indica que, la aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de reflexionar y argumentar éticamente.

Respecto a la hipótesis específica 5

Ha5: La aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Ho5: La aplicación del taller juguemos juntos no influye significativamente en la mejora de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Tabla 24

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon de la hipótesis específica 5

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D4 Grupo experimental pre - D4 Grupo control pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	7 ^b	4,00	28,00
	Empates	20 ^c		
	Total	27		
D4 Grupo experimental post - D4 Grupo control post	Rangos negativos	1 ^d	8,50	8,50
	Rangos positivos	15 ^e	8,50	127,50
	Empates	11 ^f		
	Total	27		

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.

Tabla 25

Resultados de la prueba Wilcoxon de la hipótesis específica 5

	D4 Grupo experimental pre - D4 Grupo control pre	D4 Grupo experimental post - D4 Grupo control post
Z	-2,646 ^b	-3,500 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,008	,000

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.

Interpretación:

El valor de p es de $0.000 < 0.05$; además el rango promedio del grupo experimental tanto en el pre test como en el post test es mayor en 8.50 al rango promedio del grupo control tanto en el pre como en el post test, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; por ello, la aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de vivir su sexualidad de manera plena y responsable.

Respecto a la hipótesis específica 6

Hi₆: El nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es alta.

Ho₆: El nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es baja.

Tabla 26

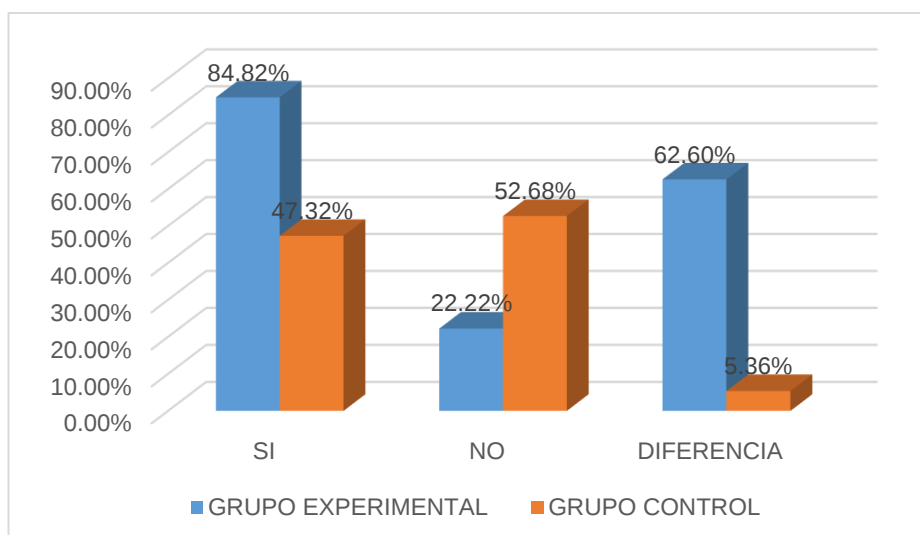
Nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos

Grupo	Si	No	Diferencia
	%	%	
Experimental	84,82	22,22	62,60
Control	47,32	52,68	5,36

Nota. Lista de cotejo 2024.

Figura 13

Nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos



Nota. Tabla 26

Interpretación:

De acuerdo a los resultados de la tabla 25 y figura 12 en relación al post test del grupo experimental, se obtuvo que el 84.82% de los estudiantes respondieron que sí y el 22.22% que no, indicando una diferencia de 62.60%;

de igual manera en el grupo control, el 47.32% de los estudiantes respondieron que sí y el 52.68% que no, indicando una diferencia de 5.36%, lo que demuestra que el nivel de los estudiantes del grupo experimental mejoró después de la aplicación del taller juguemos juntos, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; lo cual indica que, el nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es alta.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1 PRESENTAR LA CONTRASTACIÓN DE LOS RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

5.1.1 CON LAS BASES TEÓRICAS

En la discusión de resultados con las bases teóricas del presente estudio de investigación se consideró los siguientes aportes importantes:

La teoría de la identidad según Erik Erikson: Esta teoría propone que el desarrollo de la identidad se produce a través de una serie de etapas a lo largo de la vida. Estas etapas no son lineales, sino que se superponen unas a otras y se relacionan entre sí. La teoría propone que cada etapa de la vida se relaciona con una crisis de identidad que debe resolverse antes de pasar a la siguiente etapa. La resolución de estas crisis de identidad ayuda a los individuos a desarrollar una identidad sólida. Erikson argumenta que las personas pueden desarrollar una identidad saludable si logran superar estas crisis de identidad (Villena, 2020).

La teoría mostrada nos explica que el desarrollo de la identidad es un proceso que avanza a través de diferentes etapas, cada una marcada por una crisis de identidad que debe ser resuelta para promover una identidad sana y estable. En el caso de los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, la etapa de desarrollo en la que se encuentran corresponde al período de laboriosidad frente a inferioridad, que es cuando comienzan a compararse con sus compañeros, a formar vínculos sociales más complejos y a definir su autoestima y autovaloración. El taller aplicado en el estudio facilita un entorno seguro para que los estudiantes puedan explorar sus habilidades y fortalecer su sentido de pertenencia, autoestima y seguridad emocional, elementos cruciales para superar esta crisis específica de su desarrollo.

La teoría de la identidad según Herbert Mead: Esta teoría propone que los individuos toman conciencia de sí mismos a través de la interacción con el medio social. Esta teoría sugiere que la identidad de una persona se forma a través de sus experiencias y relaciones con los demás. Esta teoría argumenta que la identidad es un proceso que se desarrolla a través de la interacción con los demás (Villena, 2020).

La teoría sostiene que, los individuos desarrollan su identidad a partir de las interacciones que tiene con su entorno social, es decir, que la conciencia de sí mismos se forma mediante el intercambio continuo con los otros. En este sentido, el taller aplicado en el estudio se alinea con la teoría al promover actividades lúdicas y colaborativas que facilitan las relaciones entre los estudiantes, creando un espacio en el que cada niño puede observar, comprender y valorar diferentes perspectivas, reforzando así su autoconcepto e identidad.

La teoría cognitiva constructivista de Jean Piaget: Es una de las teorías fundamentales en la educación primaria. Esta teoría se enfoca en la construcción de conocimiento a través de la experiencia, la observación y el descubrimiento. Esta teoría sostiene que los niños son capaces de aprender por sí mismos si les proporcionamos un ambiente adecuado (Carino, 2018).

Según esta teoría, el aprendizaje en niños ocurre de manera activa cuando exploran, observan y descubren su entorno, y se produce de forma óptima en un ambiente que estimule su curiosidad y fomente la interacción. Es por ello que al momento de aplicar el taller juguemos juntos, se les proporciona a los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco un entorno adecuado en el que pueden desarrollar habilidades sociales, valores y una comprensión de sí mismos en relación con los demás.

5.1.2 CON EL PROBLEMA GENERAL

Ante el problema formulado: ¿Cuál es la influencia del taller juguemos juntos en el desarrollo de la construcción de identidad en los

estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024?

Se demostró a través de los resultados obtenidos que, el taller juguemus juntos influye en el desarrollo de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, tal como se evidencia en la tabla 26 y figura 13, donde se muestra que el 84.82% de los estudiantes han logrado desarrollar la construcción de su identidad.

5.1.3 CON EL OBJETIVO GENERAL

Teniendo en cuenta el objetivo general: Determinar la influencia del taller juguemus juntos en el desarrollo de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

A través de los resultados obtenidos en el post test en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco se demostró una gran mejoría en grupo experimental, ya que se logró descubrir que el 84.82% de los estudiantes lograron mejorar el desarrollo de la construcción de su identidad.

5.1.4 CON LA HIPÓTESIS GENERAL

Ante la hipótesis formulada: La aplicación del taller juguemus juntos influye significativamente en la mejora de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.

Se ha logrado confirmar con los resultados obtenidos, quedando demostrado en la tabla 26 donde figuran los resultados del pre test y post test de manera comparativa en ambos grupos, señalando que, antes de la aplicación del taller juguemus juntos en el grupo experimental, solo 54.00% de los estudiantes demostraron tener un buen nivel de construcción de identidad, pero después de la aplicación del taller juguemus juntos, el 84.82% lograron mejorar y desarrollar significativamente su construcción de identidad.

CONCLUSIONES

1. Se determinó que la aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, ya que en el post test, el 84.82% de los estudiantes pertenecientes al grupo experimental lograron mejorar y desarrollar significativamente su construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos.
2. Se identificó que el nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es baja, ya que en el pre test, solo el 45.00% de los estudiantes del grupo experimental y el 24.29% del grupo control contestaron que sí.
3. Se determinó que la aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, ya que en el pre test del grupo experimental solo el 42.22% de los estudiantes respondieron que sí, mientras que en el post test esta cifra mejoró considerablemente alcanzando el 85.19%.
4. Se determinó que la aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, ya que en el pre test del grupo experimental solo el 46.67% de los estudiantes respondieron que sí, mientras que en el post test esta cifra mejoró considerablemente alcanzando el 93.33%.
5. Se determinó que la aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, ya que en el

pre test del grupo experimental solo el 46.67% de los estudiantes respondieron que sí, mientras que en el post test esta cifra mejoró considerablemente alcanzando el 93.33%.

6. Se determinó que la aplicación del taller juguemos juntos influye significativamente en la mejora de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, ya que en el pre test del grupo experimental solo el 44.44% de los estudiantes respondieron que sí, mientras que en el post test esta cifra mejoró considerablemente alcanzando el 88.89%.
7. Se identificó que el nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller juguemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es alta, ya que en el post test, el 84.82% de los estudiantes del grupo experimental respondió que sí, mientras que en el grupo control solo el 47.32%.

RECOMENDACIONES

1. Se sugiere a los docentes implementar el taller juguemos juntos de forma continua y adaptativa para otros grados, con ajustes basados en la retroalimentación de los estudiantes y el análisis de los resultados a lo largo del tiempo.
2. Antes de la aplicación del taller se le sugiere a los docentes realizar evaluaciones iniciales de construcción de identidad para identificar áreas de oportunidad tempranas.
3. Se sugiere a la Institución Educativa implementar el taller con sesiones de desarrollo personal que fortalezcan la autoestima, mediante actividades que reconozcan los logros individuales y grupales. Además, incluir ejercicios de análisis de situaciones éticas cotidianas en el contexto escolar, donde los estudiantes puedan expresar sus opiniones y aprender a argumentar y reflexionar de forma ética.
4. Se sugiere a los docentes incorporar actividades de respiración y relajación al inicio y fin de cada sesión del taller para que los estudiantes gestionen sus emociones de forma autónoma.
5. Se sugiere a los docentes complementar el taller con un enfoque en educación afectiva y valores, adecuado para la edad de los estudiantes, que fomente el respeto hacia uno mismo y hacia los demás.
6. Se sugiere a la Institución Educativa implementar mecanismos de seguimiento que mantengan y refuercen los logros alcanzados en la construcción de identidad, como actividades de refuerzo trimestrales o anuales.

BIBLIOGRAFÍA

- Antayhua, T., Coronado, E., y Coronado, L. (2022). *Estudio de Casos del Juego de Emociones y Canciones, como estrategia para la Estimulación de la Competencia Construye su Identidad de los Niños y Niñas de la I. E. I. N° 911 Antonio Melgar Ruíz de Castilla - Ancco - Coracora – 2021*. [Trabajo de pregrado, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Filiberto García Cuellar- Coracora] Repositorio institucional IESPP. <https://www.iesppfgc.edu.pe/wp-content/uploads/2022/12/TESIS-DE-ELVIA-LUZ-Y-TERESA.pdf>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación* (Sexta ed.). Editorial Episteme. https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf
- Borca, C., Rus, C., y Sava, S. (2019). Construir la identidad europea en la enseñanza primaria. *Journal of Educational Sciences*, 2(40), 3-13. https://www.researchgate.net/publication/339144298_Building_up_European_identity_in_primary_education
- Caracas, A., Montaña, C., y Mezu, E. (2021). *La Interculturalidad como proceso para fortalecer la autoestima y la construcción de identidad cultural en los alumnos del grado noveno de la Institución Educativa Técnica Ciudadela Desepez*. [Tesis de post grado, Universidad los Libertadores de Bogotá]. Repositorio institucional ULB. <https://repository.libertadores.edu.co/items/95880e49-3186-4575-9ea3-4fc8a2d7e3ac>
- Carino, N. (2018). *J. Piaget y L. Vygotsky: Análisis de teorías y sus implicancias en el campo pedagógico*. [Informe de pregrado, Universidad Nacional de Luján] Repositorio institucional UNL. https://ri.unlu.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/rediunlu/523/Carino_Noelia_Lía_TFG.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Celis, L. (2019). *Los hábitos de estudio en el logro de competencias para el desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de la*

Institución Educativa Milagro de Fátima de Huánuco, periodo 2019.

[Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]

Repositorio institucional UNHEVAL.

<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/7972/TEPR00044C46.PDF?sequence=3&isAllowed=y>

Cuadra, D., Pére, D., Sandoval, J., Valdivia, J., Palma, C., y Mora, D. (2019).

Predictors of professional identity in psychology students: A path analysis study. *Actualidades En Psicología*, 33(127), 1-19.

<https://doi.org/10.15517/ap.v33i127.32860>

Daher, W., y Shahbari, J. (2020). Identidades de los estudiantes de

secundaria en el aula virtual. Sostenibilidad. *Sostenibilidad (Suiza)*,

12(11), 31 – 39. <https://doi.org/10.3390/su12114407>

Espinoza, R., Julón, R., y Mamani, J. (2021). *Propuesta didáctica para*

fomentar la identidad personal y la convivencia social en los estudiantes del primer año de educación secundaria de una institución educativa privada de Huánuco. [Tesis de pregrado, Universidad Marcelino Champagnat] repositorio institucional UMC.

<https://repositorio.umch.edu.pe/handle/20.500.14231/3295>

Fernández, K. (2020). *Aplicación del programa rescatando mi identidad para fortalecer el nivel de identidad cultural en los estudiantes de cuarto*

grado de primaria de la I.E. Artemio del Solar Icochea, Santa. [Tesis de post grado, Universidad del Santa]. Repositorio Institucional UNS.

<https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3778/52305.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las*

rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill / Interamericana Editores.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

- Huarancca, M. (2021). *Autoconcepto y competencia construye su identidad en alumnos del III ciclo de la Institución Educativa Gustavo Castro Pantoja Ayacucho, 2021*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo] Repositorio institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79959/Huarancca_AM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Le, P., Doughty, L., Thompson, A., y Hartley, L. (2019). Investigar la producción de identidad científica de los estudiantes de biología. *CBE Life Sciences Education*, 4(18), 101 – 111.
<https://doi.org/10.1187/cbe.18-10-0204>
- Madueño, M., y Márquez, L. (2020). Formación de la identidad docente de los estudiantes de la carrera pedagogía primaria a partir de la experiencia de la práctica profesional. *Formación Universitaria*, 5(13), 57-68. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000500057>
- Martínez, M. (2020). *Fortalecimiento de la identidad cultural a través de recursos digitales como una construcción social en Básica Primaria*. [Tesis de post grado, Universidad de Santander UDES]. Repositorio institucional UDES.
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/ff15c86f-658e-4c75-aaff-1efb7fdeed27/content>
- Mendoza, E. (2022). *Juego de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes de 14 a 16 años que congregan en la parroquia Jesús de Nazaret de Pucallpa, 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32610/IDENTIDAD_SIGNIFICATIVO_MENDOZA_SALVA_ERNESTO.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). *Programa curricular de educación primaria*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>

- Ministerio de educación [MINEDU]. (2023). *Procesos didácticos del área de personal social*. <https://guiadocente.net/procesos-didacticos-del-area-de-personal-social/>
- Quijano, J. (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/handle/123456789/2910;jsessionid=3498C5365AF7D4DD7C030393FEA0F20D>
- Rios, J. (2022). *Aprendizaje Autónomo y Competencia Construye su Identidad en Estudiantes del VI ciclo de una Institución Educativa Pública de Callería, 2022*. Tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98041/Rios_TJL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Robles, S., y Tarazona, J. (2021). *Gestión de las emociones básicas y la competencia construye su identidad en el área de personal sociales del II ciclo de educación inicial en la UGEL Yungay- 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo] Repositorio institucional UNSAM. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNM_0dc2ccc07b1c86eade88294d27bbe3e8
- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Bussiness Support Aneth S.R.L. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sipion, S. (2019). *El programa esi en la construcción de la identidad de los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa N° 32925 Rene Guardián Ramírez, Amarilis - 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco] Repositorio institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2905>

- Tuárez, J., y Tarazona, A. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa*, 2(26), 459-475.
<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1682>
- Vara, M. (2019). *Taller de dibujo infantil para el desarrollo de la identidad cultural en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa N° 33374 de Silla Marca, Panao, Pachitea, Huánuco-2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote] Repositorio institucional ULADECH.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16897/DIBUJO_IDENTIDAD_COSTUMBRE_VARA_BONILLA_MAGDALENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Velardi, M. (2022). *La tradición oral en la competencia: construye su identidad, de los estudiantes de la Institución Educativa N°17142-B, Imaza*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía] Repositorio institucional UNIA.
<https://repositorio.unia.edu.pe/items/436932c5-fb92-44a8-a9fd-f1f0da2e6d26>
- Villafuerte, R. (2020). *Aprendizaje colaborativo virtual en la competencia construye su identidad en estudiantes de quinto de secundaria, SJL-2020*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo] Repositorio institucional UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/56563>
- Villalba, G., y Suárez, K. (2023). *Juegos de lateralidad en la construcción de la identidad corporal en escolares de Educación General Básica Media*. [tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio institucional UTA.
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37197>
- Villena, D. (2020). *El autoestima y el desarrollo psicosocial de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato general*

unificado de la unidad educativa Joaquín Arias del cantón Pelileo, provincia de tungurahua. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica De Ambato] Repositorio institucional UTA.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32407/1/TESIS%20PDF.pdf>

Yao, L. (2020). Análisis de la relación entre la cognición de renuncia y la identidad profesional de los estudiantes de edición y publicación en el contexto de las nuevas tecnologías de los medios de comunicación. *Ponencia presentada en el Journal of Physics*, 12(4), 1 – 12.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1533/4/042088>

Yuan, Z., Xie, Y., Li, J., y Yang, R. (2022). ¿Aprender a triunfar? interacción entre identidad étnica, identidad nacional y percepción de los estudiantes sobre la movilidad social en una escuela de clase de xinjiang de chin. *Sustainability (Switzerland)*, 8(14), 1-31.
<https://doi.org/10.3390/su14084444>

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Gavino Benancio, L. (2025). *Taller juguemos juntos para mejorar la construcción de la identidad en los estudiantes de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES			
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL: ¿Cuál es la influencia del taller jugueemos juntos en el desarrollo de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024? PROBLEMAS ESPECÍFICOS: ¿Cuál es el nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del Taller jugueemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución	OBJETIVO GENERAL: Determinar la influencia del taller jugueemos juntos en el desarrollo de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Identificar el nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller jugueemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de	HIPÓTESIS GENERAL: Hi: La aplicación del taller jugueemos juntos influye significativamente en la mejora de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Ho: La aplicación del taller jugueemos juntos no influye significativamente en la mejora de la construcción de identidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: Hi₁: El nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller jugueemos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es alta. Ho₁: El nivel de la construcción de identidad antes de la aplicación del taller jugueemos juntos en los estudiantes de 2° grado de	Taller jugueemos juntos	Problematización	- Plantear preguntas para despertar el interés del estudiante sobre temas relacionados a la construcción de identidad jugando juntos en cada sesión de aprendizaje. - Analizar o discutir aspectos que genere el interés del estudiante para entender el desarrollo de la información.	Población: 113 estudiantes del segundo grado de primaria que comprenden las secciones A, B, C y D Muestra: 28 estudiantes del 2° A (Grupo control) y 27 estudiantes del 2° B (grupo experimental) del nivel primaria Tipo de investigación: Aplicada Enfoque de investigación: Cuantitativo Nivel de Investigación: Explicativo

Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024? ¿Cuál es la influencia del taller jugamos juntos en el desarrollo de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024? ¿Cuál es la influencia del taller jugamos juntos en el desarrollo de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024? ¿Cuál es la influencia del taller jugamos juntos en el desarrollo de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.	los Milagros, Huánuco, 2024. Determinar la influencia del taller jugamos juntos en el desarrollo de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Determinar la influencia del taller jugamos juntos en el desarrollo de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Determinar la influencia del taller jugamos juntos en el desarrollo de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.	educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es baja. Hi₂: La aplicación del taller jugamos juntos influye significativamente en la mejora de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Ho₂: La aplicación del taller jugamos juntos no influye significativamente en la mejora de valorarse a sí mismo en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Ha₃: La aplicación del taller jugamos juntos influye significativamente en la mejora de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Ho₃: La aplicación del taller jugamos juntos no influye significativamente en la mejora de autorregular sus emociones en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Ha₄: La aplicación del taller jugamos juntos influye significativamente en la mejora de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	• Manifiesta con seguridad sus características personales. • Se reconoce como parte importante del aula. • Reconoce emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único. • Reconoce sus logros y esfuerzos en las actividades escolares. • Valora su etnia cuando se relaciona con sus compañeros en el aula.	Diseño de Investigación: Cuasi experimental Técnica e instrumentos a utilizar: La observación. Instrumento: Lista de cotejo.
				Autorregula sus emociones	• Regula su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula. • Reflexiona sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula. • Admite sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula. • Controla sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula. • Regula su frustración al momento de perder una competencia.	
				Reflexiona y argumenta éticamente	• Analiza sus actitudes negativas en diferentes situaciones. • Reflexiona sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza. • Dialoga con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula. • Plantea soluciones sencillas cuando percibe acciones que	

Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024? ¿Cuál es la influencia del taller jugamos juntos en el desarrollo de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024? ¿Cuál es el nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller jugamos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024?	Determinar la influencia del taller jugamos juntos en el desarrollo de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Identificar el nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller jugamos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024.	Ho₄: La aplicación del taller jugamos juntos no influye significativamente en la mejora de reflexionar y argumentar éticamente en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Ha₅: La aplicación del taller jugamos juntos influye significativamente en la mejora de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Ho₅: La aplicación del taller jugamos juntos no influye significativamente en la mejora de vivir su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024. Ha₆: El nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller jugamos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es alta. Ho₆: El nivel de la construcción de identidad después de la aplicación del taller jugamos juntos en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros, Huánuco, 2024, es baja.	Vive su sexualidad de manera plena y responsable	causan malestar entre sus compañeros en el aula. • Explica que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula. • Integra equipos de vóley o fútbol con igualdad de género. • Comparte su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula. • Manifiesta que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género. • Respeta la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución. • Comenta a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula.
---	--	--	--	---

ANEXO 2

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS



LISTA DE COTEJO (PRE TEST)

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO:

SECCIÓN:

N°		SÍ	NO
1	Manifiesta con seguridad sus características personales.		
2	Se reconoce como parte importante del aula.		
3	Reconoce emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único.		
4	Reconoce sus logros y esfuerzos en las actividades escolares.		
5	Valora su etnia cuando se relaciona con sus compañeros en el aula.		
6	Regula su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula.		
7	Reflexiona sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula.		
8	Admite sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula.		
9	Controla sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula.		
10	Regula su frustración al momento de perder una competencia.		
11	Analiza sus actitudes negativas en diferentes situaciones.		
12	Reflexiona sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza.		
13	Dialoga con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula.		
14	Plantea soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula.		
15	Explica que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula.		
16	Integra equipos de vóley o fútbol con igualdad de género.		
17	Comparte su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula.		
18	Manifiesta que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género.		
19	Respeto la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución.		
20	Comenta a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula.		



LISTA DE COTEJO (POST TEST)

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO:

SECCIÓN:

N°		SÍ	NO
1	Manifiesta con seguridad sus características personales.		
2	Se reconoce como parte importante del aula.		
3	Reconoce emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único.		
4	Reconoce sus logros y esfuerzos en las actividades escolares.		
5	Valora su etnia cuando se relaciona con sus compañeros en el aula.		
6	Regula su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula.		
7	Reflexiona sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula.		
8	Admite sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula.		
9	Controla sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula.		
10	Regula su frustración al momento de perder una competencia.		
11	Analiza sus actitudes negativas en diferentes situaciones.		
12	Reflexiona sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza.		
13	Dialoga con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula.		
14	Plantea soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula.		
15	Explica que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula.		
16	Integra equipos de vóley o fútbol con igualdad de género.		
17	Comparte su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula.		
18	Manifiesta que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género.		
19	Respeto la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución.		
20	Comenta a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula.		

NÓMINAS DE MATRICULA

El reporte de matrícula se emitió haciendo uso de la Norma de Matrícula del aplicativo Informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la IE, y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

149

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	
22	D.N.I. : 17.9.7.4.7.4.3.9	RODRIGUEZ VASQUEZ, Astrid Geraldine	16	06	2016	M	P	P	P	SI	SI	C								
23	D.N.I. : 19.0.1.4.9.4.6.6	ROJAS CAYCO, Jhenia Darlene	30	03	2017	M	P	P	P	SI	SI	C								
24	D.N.I. : 17.9.7.1.7.0.5.1	SALDANA SOTO, Richard Veer	15	06	2016	H	P	P	P	SI	SI	C								
25	D.N.I. : 17.9.8.8.8.9.0.4	SANCHEZ NOREÑA, Briana Zahira	08	10	2016	M	P	P	P	SI	SI	C								
26	D.N.I. : 19.0.1.2.5.1.8.1	TOLENTINO HUAYANAY, Phil Edran	16	03	2017	H	P	P	P	SI	SI	C								
27	D.N.I. : 19.0.1.3.6.7.2.1	VALDEERRAMA CAJAS, Yurzu Nataly	16	03	2017	M	P	P	P	SI	SI	C								
28	D.N.I. : 19.0.1.5.3.3.1.2	VIZCARRA MORALES, Karel Odalis Wilfran	29	03	2017	M	P	P	P	SI	SI	C								
29																				
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2024

El reporte de matrícula se emite haciendo uso de la Nomenclatura 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				32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS				Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	Fin	2012/2024	Dpto.	HUANUCO			
Código		Característica ⁽⁸⁾		PC		Programa ⁽⁸⁾		-		Datos del Estudiante				Prov.	HUANUCO		
Resolución de Creación N°		R.D.Nº02169-04/05/2004		Firma ⁽⁹⁾		Esc								Dist.	HUANUCO		
Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		PRI		Grado/Educ ⁽³⁾		2		Sección ⁽⁶⁾		B		Turno ⁽⁶⁾		Centro Poblado			
Modalidad ⁽²⁾		ERR		Nombre Sección (Solo Inicial)													
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)										Fecha de Nacimiento		Sexo HAM		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
										Día	Mes	Año	Situación de Matrícula(10)		Número y/o Nombre - RUIRD		
														País(11)			
														Padre vive SI / NO			
														Madre vive SI / NO			
														Lengua Matemática(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)			

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁸⁾	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	Numero y/o Nombre - RUIRD
22	D.N.I.	PEREZ ORTIZ, Yair Matías Lincoln	06	08	2016	H	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI			
23	D.N.I.	QUINTO MARTEL, Danna Rous	01	06	2016	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI			0 8 3 4 8 3 8 00621
24	D.N.I.	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigail	10	11	2016	M	P	P	SI	SI	C		NO		SI				
25	D.N.I.	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo	19	01	2017	H	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI			0 2 8 8 4 2 3 32013 PEDRO SANCHEZ GAVIDA
26	D.N.I.	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana	11	04	2016	M	P	P	SI	SI	C		NO		SI				
27	D.N.I.	ZUNIGA PEREZ, Liz Valentina	24	06	2016	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			



El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Norma 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.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

153



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2024

El reporte de matrícula se emite haciendo uso de la Nomenclatura 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 de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)										Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Número y/o Nombre										32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS										Gestión ⁽⁷⁾				Inicio				Fin				Dpto.				HUAHUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Código										Código Modular										0 1 2 8 1 4 1 1 5										Característica ⁽⁴⁾				PC				Programa ⁽⁶⁾				PGD				11/03/2024				20/12/2024				HUAHUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Nombre de la DRE - UGEL										UGEL Huánuco										Resolución de Creación N°										R.D.Nº2169-04/05/2004										Forma ⁽⁵⁾				Esc				Turno ⁽⁹⁾				M				HUAHUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
																				Nivel/Ciclo ⁽¹⁾										PRI										Grado/Edad ⁽³⁾				2				Sección ⁽⁸⁾				D				Centro Poblado																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
																				Modalidad ⁽²⁾										EBR										Nombre Sección (Solo Inicial)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾										Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)										Fecha de Nacimiento				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 - RUIRD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
																				Día				Mes				Año																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																</			

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	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 - R.U/RD
22	D.N.I. : 9.0.0.9.8.6.9.4	NIETO FIGUEROA, Luis Angel Fabiano	22	02	2017	H	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI	1396167	33508	
23	D.N.I. : 7.9.7.4.7.5.4.7	NIEVES FABIAN, Yeray Alonzo	06	07	2016	H	P	P	SI	SI	C			NO	SP	SI	0847954	SAN MIGUEL FEBRES	
24	2.0.1.4.1.0.0.6.7.0.0.1.8	OBANDO SANCHEZ, Raquel Anaís	23	11	2016	M	P	OT	NO	SI	C			NO	SP	NO			
25	D.N.I. : 9.0.0.4.9.3.7.9	ORTEGA PHILCO, Emir Owen	21	01	2017	H	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI			
26	D.N.I. : 7.9.9.4.1.7.4.3	PONCE TRUJILLO, Danilo Jhosimar Jhon	25	09	2016	H	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI			
27	D.N.I. : 9.0.0.4.3.9.7.4	ROBERTO PORTUGAL, Alessio Leonel	24	01	2017	H	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI			
28	D.N.I. : 9.0.0.4.3.9.8.0	ROBERTO PORTUGAL, Zoe Guadalupe	24	01	2017	M	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI			
29	D.N.I. : 7.9.9.4.6.1.6.7	SANTIAGO AMBROSIO, Jorge Daniel	12	11	2016	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																			

ANEXO 4

SESIONES DE APRENDIZAJES

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Siento orgullo de mis características personales

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros

1.2 Grado : 2° **Sección:** B

1.3 Docente de aula :

1.4 Docente de práctica :

1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth

1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.

1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Se valora a sí mismo	- Expresa sus características físicas, habilidades y gustos y explica aquello que le gusta de sí mismo. Realiza tareas sencillas solo y muestra disposición a asumir retos. - Expresa las vivencias y manifestaciones culturales de su familia, escuela y comunidad y las comparte con orgullo.	Manifiesta con seguridad sus características personales
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Amo mis características personales!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Fotocopias ▪ Colores

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia cantando una canción titulada: Somos Únicos, canción para amarse y aceptarse https://www.youtube.com/watch?v=k1TV59mQfao	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre las características físicas ¿Ustedes aceptan sus características personales? ¿Sienten orgullo de sus características personales?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Por qué deben sentirse orgullosos de sus características personales?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego grupal: Se veloz y agarra la figura que representa tu característica personal. Con el objetivo de reforzar en los estudiantes el orgullo que deben sentir sobre sus características personales y lo manifiesten con seguridad. 1) Problematicación Se pega en la pizarra algunas imágenes que hacen referencia a las características personales de cada estudiante y a continuación se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las características te identifica? ¿Por qué hay niños altos y niños bajos? ¿Sientes orgullo de tus características personales? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información La docente explica que, todos tenemos características que nos hacen únicos y diferentes a los demás. Además, las características personales nos muestran tal como somos, según el color, la forma del cabello, la estatura, la forma del rostro y de las manos son algunos ejemplos de ellas, de los cuales debemos estar orgullosos. En relación a ello, la docente brinda algunos ejemplos con oraciones: <i>Ramón es un muchacho gordo y rubio que vive en el piso de abajo, ¿Ves aquella señora de cabello canoso y ojos claros? Es la dueña del bar de la esquina, la última vez que conversé con Daniela era una niña de pecas y pelo rizado: ahora es una mujer que mide 1,80 metros y es madre de dos hijos.</i> Todas estas expresiones, hacen referencia a características personales (la gordura y su condición de rubio de Ramón; el cabello canoso y los ojos claros de la dueña del bar; las pecas, el pelo y la altura de Daniela). Seguidamente, se inicia con la actividad: La docente indica a los estudiantes que las imágenes pegadas en la pizarra hacen referencia a las principales características personales de cada estudiante. Luego pide que formen 4 grupos de 7 integrantes e indica que cada grupo saldrá adelante, luego al sonido del pito empieza el juego, donde se tendrá que coger de la pizarra la mayor cantidad de imágenes que los caracteriza personalmente (altos, bajos, cabello negro, cabello rubio, ojos claros, ojos oscuros, etc.). en un tiempo de 2 minutos.	■ Imágenes impresas	40 min.

	Finalmente gana el grupo que reúna la mayor cantidad de imágenes pero que coincida con sus características. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Fue fácil identificar tus características personales? ¿Te sentiste feliz cuando elegiste las imágenes de tus características personales? ¿Te sientes único con tus características personales? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Reconocieron sus características personales? ¿Consideran importante sentir orgullo de sus características personales? ¿Es importante manifestar tus características personales con seguridad? Finalmente, pide a cada estudiante que mencione sus características personales en voz alta.		
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Colorear las imágenes que identifique las características personales de cada estudiante y les muestren a sus padres en casa manifestando con seguridad sus características personales.	▪ Colores. ▪ Fotocopia	3 min.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuáles son tus características personales? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Super simple (2017). *Si estas feliz*.

<https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Manifiesta con seguridad sus características personales	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Soy importante en el aula

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros

1.2 Grado : 2° **Sección:** B

1.3 Docente de aula :

1.4 Docente de práctica :

1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth

1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.

1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Se valora a sí mismo	- Expresa sus características físicas, habilidades y gustos y explica aquello que le gusta de sí mismo. Realiza tareas sencillas solo y muestra disposición a asumir retos. - Expresa las vivencias y manifestaciones culturales de su familia, escuela y comunidad y las comparte con orgullo.	Se reconoce como parte importante del aula
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Soy importante en el aula!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Dado de cartón ▪ Fotocopias ▪ Colores

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia cantando la canción titulada: Voy a la escuela https://www.youtube.com/watch?v=Vdp3VgbV9u4	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre la importancia del estudiante en el aula. ¿Es importante ir a estudiar? ¿Consideran que son importantes para la institución educativa? ¿Tienes un rol en el aula? ¿Cuál es tu rol en el aula de la institución educativa?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Por qué eres importante en el aula?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego El dado. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes lo importante que son en el aula. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes de dos escenas, la primera escena representa niños durmiendo, bostezando, tristes y algunos renegando en el aula. La segunda escena representa niños alegres, participativos, ayudando a la maestra. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las escenas te gustó? ¿Por qué crees que los niños están tristes, bostezando, etc.? ¿A cuál de las escenas te gustaría pertenecer? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente muestra a los estudiantes un dado gigante lo cual tiene 6 caras con puntajes imágenes y letras descritas de la siguiente manera: 1° cara: Soy importante en el aula porque me gusta compartir con mis compañeros (1 punto) 2° cara: Soy importante en el aula porque me siento feliz estudiando (2 puntos) 3° cara: Soy importante en el aula porque puedo ayudar a mis compañeros (3 puntos) 4° cara: Soy importante en el aula porque puedo mejorar mis conocimientos (4 puntos) 5° cara: Soy importante en el aula porque puedo jugar con mis compañeros (5 puntos) 6° cara: Soy importante en el aula porque puedo realizar trabajos en grupo (6 puntos) * La docente resalta que gana el que hace más puntos en tres oportunidades Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y pide que lance el dado, luego pide al estudiante que lea en voz alta lo que está escrito en el lado del dado que le tocó. Seguidamente se anota el puntaje que sumó en sus tres oportunidades. Finalmente gana el que mayor puntaje sumó en sus tres oportunidades, si hay empates se designará el campeón según aplausos. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Sientes que eres importante en aula? ¿Por qué eres importante en el aula? ¿Los aportes que realizas en el aula te hacen único? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas:	■ Imágenes impresas ■ Dado de cartón	40 min.

	¿Entendieron que son importantes en el aula? ¿Entendieron porque son importantes en el aula? ¿Es importante manifestar con seguridad que eres importante en el aula?		
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Colorear las imágenes que identifique escenas donde el estudiante se siente importante en el aula y les muestren a sus padres en casa y le mencionen que él es importante en el aula y por qué haciendo referencia a las imágenes.	▪ Colores. ▪ Fotocopia	3 min.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te reconoces como parte importante del aula? ¿Por qué te sientes importante en el aula? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Canti rondas (2021). *Voy a la escuela*.

<https://www.youtube.com/watch?v=Vdp3VgbV9u4>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Se reconoce como parte importante del aula	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Matheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Mis emociones son únicas

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros

1.2 Grado : 2° **Sección:** B

1.3 Docente de aula :

1.4 Docente de práctica :

1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth

1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.

1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Se valora a sí mismo	- Expresa sus características físicas, habilidades y gustos y explica aquello que le gusta de sí mismo. Realiza tareas sencillas solo y muestra disposición a asumir retos. - Expresa las vivencias y manifestaciones culturales de su familia, escuela y comunidad y las comparte con orgullo.	Reconoce emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Mis emociones son únicas!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Fotocopias ▪ Colores

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia cantando una canción referida a las emociones: Si estas feliz https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre las emociones que son únicas en cada persona. ¿Es bueno estar feliz? ¿Cuándo estas triste le avisas a tu docente? ¿Cuándo reniegas manifiestas con gestos o movimientos corporales? ¿En el aula cuando tienes temor avisas a tu docente?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Sentir emociones es algo único en cada persona?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego denominado Gestos y movimientos corporales. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes que las emociones son únicas en cada persona. 1) Problematicación Se pega en la pizarra las imágenes de un rostro alegre y un rostro rengo y a continuación se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de los rostros se ve bonito? ¿Por qué el niño estará con el rostro rengo? ¿Por qué el niño estará con el rostro alegre? ¿El niño con el rostro rengo y el niño con el rostro alegre sentirán que sus emociones son únicas entre las demás personas? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica los diferentes gestos y movimientos corporales que hacen referencia a las emociones mediante imágenes que estarán pegadas en la pizarra. Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y antes de iniciar el juego menciona que el ganador será, aquel que logre realizar más gestos y movimientos corporales en 1 minuto, pero cada gesto que realice deberá decirlo en voz alta y al finalizar el tiempo deberá mencionar cuál de las emociones lo identifica. Ejemplo: ¡Feliz! ¡Triste!; etc. Si hay empates se designará el campeón según aplausos. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Con que emociones te identificaste? ¿Por qué las emociones serán únicas en cada persona? ¿Demostrar emociones es normal en cada persona? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron lo importante que es reconocer nuestras emociones? ¿Entendieron que las emociones son únicas en cada persona? ¿Reconocen que las emociones se producen naturalmente en cada persona?	■ Imágenes impresas	40 min.

Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Colorear rostros que identifique las emociones de cada persona y les muestren a sus padres en casa que esos son sus emociones y que por ello son únicos, de la misma manera se pedirá que indiquen a la maestra cuáles son sus emociones y que se sienten únicos con ellos.	▪ Colores. ▪ Fotocopia	3 min.
-----------------------------------	---	---	--------

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuáles son tus emociones? ¿Por qué sientes emociones? ¿Te sientes único con tus emociones? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Super simple (2017). *Si estas feliz*.

<https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Reconoce emociones (miedo, tristeza, alegría) que lo hacen sentirse único.	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Matheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Mis emociones son únicas

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros

1.2 Grado : 2° **Sección:** B

1.3 Docente de aula :

1.4 Docente de práctica :

1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth

1.6 Fecha : **Tiempo:** 60 min.

1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Se valora a sí mismo	- Expresa sus características físicas, habilidades y gustos y explica aquello que le gusta de sí mismo. Realiza tareas sencillas solo y muestra disposición a asumir retos. - Expresa las vivencias y manifestaciones culturales de su familia, escuela y comunidad y las comparte con orgullo.	Reconoce sus logros y esfuerzos en las actividades escolares
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Reconozco mis logros y mis esfuerzos!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Vasos de plástico ▪ Hoja bond ▪ Materiales de decoración ▪ Lápiz

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia mirando un video de reflexión referida a los logros: Como cumplir tus metas https://www.youtube.com/watch?v=liHNbZ4usl4	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre el reconocimiento de logros. ¿Es importante esforzarse para obtener logros? ¿Tus logros son importantes? ¿Reconoces tus logros?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Reconoces tus logros porque es el resultado de tus esfuerzos?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego denominado Torre de vasitos. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes la importancia de reconocer los logros porque son fruto de los esfuerzos. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes de dos situaciones diferentes, siendo la primera situación donde los estudiantes se esfuerzan por obtener logros y otra situación donde los estudiantes no se esfuerzan por obtener logros. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las dos situaciones te parece el correcto? ¿Si obtienes logros debes reconocerlo? ¿Es importante reconocer tus logros? ¿A cuál de las dos situaciones te gustaría pertenecer? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica que habrá 6 vasos de plástico, cada vaso tendrá una pregunta que deberá ser respondida. Luego indica que los vasos se escogerán al azar y el juego se desarrollará en grupos de 2 estudiantes. Se formarán 12 grupos de 2 integrantes y 1 grupo de 3 integrantes Gana el que logre completar la torre con base de 3 vasos, luego 2 vasos y al final 1 vaso, en el tiempo de 3 minutos cada grupo. Cada respuesta se deberá responder máximo en 50 segundos. Habrá un designado en cada puesto, es decir 1 estudiante estará encargado de armar la torre y el otro de responder las preguntas, pero ambos pueden ayudarse en responder las preguntas. Si hay empates se designará el campeón según aplausos. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Te pudiste dar cuenta que el esfuerzo tiene sus logros? ¿Es bueno esforzarse para obtener logros? ¿Cuándo obtienes logros los aceptas con orgullo? ¿Entiendes que los logros serán de acuerdo a tu esfuerzo pero que igual debes reconocerlo con orgullo? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas:	▪ Imágenes impresas ▪ Vasos de plástico	50 min.

	¿Entendieron lo importante que es esforzarse para obtener logros? ¿Reconocen sus logros con orgullo? ¿Creen que pueden esforcé más para obtener mayores logros?		
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Escribir en una hoja bond con letras grande, cada logro del cual se enorgullecen, lo decoran y lo pegan en algún lugar de la casa donde más frecuentan. 1 logro-1 hoja bond	■ Hoja bond ■ Materiales de decoración ■ Lápiz	3 min.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuáles son tus logros en las actividades escolares? ¿Por qué crees que es importante esforzarse? ¿Reconoces tus logros con orgullo? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Pablo450 (2017). *Como cumplir tus metas*.

<https://www.youtube.com/watch?v=liHNbZ4usl4>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Reconoce sus logros y esfuerzos en las actividades escolares.	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Siento orgullo de mi etnia

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros

1.2 Grado : 2° **Sección:** B

1.3 Docente de aula :

1.4 Docente de práctica :

1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth

1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.

1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Se valora a sí mismo	- Expresa sus características físicas, habilidades y gustos y explica aquello que le gusta de sí mismo. Realiza tareas sencillas solo y muestra disposición a asumir retos. - Expresa las vivencias y manifestaciones culturales de su familia, escuela y comunidad y las comparte con orgullo.	Valora su etnia cuando se relaciona con sus compañeros en el aula
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Valoro mi etnia!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Vasos de plástico ▪ Hoja bond ▪ Materiales de decoración ▪ Lápiz

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia cantando una canción titulada: Día de la diversidad cultural https://www.youtube.com/watch?v=pPq8oUUCLUg	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre las etnias (diversidad cultural). ¿Ustedes aceptan su etnia? ¿Eres único con tus características culturales? ¿Tu familia es única con su etnia?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Valoran su etnia?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego denominado Bailando al ritmo de mi tierra. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes la importancia de valorar su etnia cuando se relaciona con los demás. 1) Problematicación Se pega en la pizarra las imágenes de una danza de Huánuco, una danza de la ciudad de Pucallpa y una danza de la ciudad de Lima y a continuación se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las danzas les gusta más? ¿Por qué las danzas se diferencian según el lugar? ¿Tu danza favorita es la danza favorita de la mayoría de la familia? ¿Eliges la danza con orgullo de tu etnia? Los estudiantes responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: la docente indica que formen 9 grupos de 3 integrantes, luego indica que, al sonido de la música alusivos a danzas, levantará la mano el grupo que sepa de que género es la música (selva, sierra o costa) y 1 de los integrantes saldrá a bailar el ritmo de la música lo mejor posible que puedan hacerlo. Gana el grupo que más puntos acumule la final del juego que tendrá una duración de 20 minutos. Si hay empates se designará el campeón según aplausos. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Cuál de las danzas te gustó más? ¿Es importante conocer las costumbres de nuestra localidad? ¿Sientes orgullo de tus tradiciones? ¿Las danzas son tradiciones de las cuales debes sentirte orgulloso? ¿Es importante valorar tu etnia cuando te relacionas con los demás? Con ayuda de la docente los estudiantes responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Reconocieron que las danzas es una de las características étnicas? ¿Entienden que son únicos con sus características étnicas? ¿Entienden que las características étnicas son únicas en todos los seres humanos?	▪ Imágenes impresas ▪ Parlante de música	40 min.

Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Escribir en una hoja bond con letras grande, las características étnicas que más resaltan de tu persona, lo decoran y lo pegan en algún lugar de la casa donde más frecuentan. 1 característica-1 hoja bond	▪ Hoja bond ▪ Materiales de decoración ▪ Lápiz	3 min.
-----------------------------------	--	--	--------

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuáles son tus características étnicas? ¿Cuáles son las características étnicas de tu familia? ¿Es importante valor tu etnia cuando te relacionas con los demás? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Una clase super fácil. (2023). *Día de la Diversidad Cultural*.
<https://www.youtube.com/watch?v=pPq8oUUCLUg>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Valora su etnia cuando se relaciona con sus compañeros en el aula.	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Puedo regular mi tristeza

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa :** 32008 Señor de los milagros
1.2 Grado : 2° **Sección:** B
1.3 Docente de aula :
1.4 Docente de práctica :
1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth
1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.
1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Autorregula sus emociones	- Describe las emociones a partir de su experiencia y de lo que observa en los demás y las regula teniendo en cuenta las normas establecidas de manera conjunta.	Regula su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Puedo regular mi tristeza!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Dado de cartón ▪ Fotocopias ▪ Colores

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
------------------------	------------------------	---------------------	--------

INICIO Motivación	➤ Se inicia visualizando un video de reflexión titulado: El color de las emociones de los niños – la tristeza https://www.youtube.com/watch?v=-l90H7MoM7s&t=40s	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre la tristeza ¿Es natural sentirse triste? ¿Por qué es natural sentirse triste? ¿Comprenden que la tristeza es parte de todo ser humano?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	La docente preguntará ¿Por qué deben regular su tristeza? Propósito: Realizar un juego El dado. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes la tristeza es natural en todas las personas y que deben regularlo cuando sientan tristeza. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes de dos escenas, la primera escena representa niños tristes. La segunda escena representa niños sonriendo, enojados, etc. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las escenas te gustó? ¿Por qué crees que los niños están tristes? ¿Cuál es la similitud entre la primera y segunda escena? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente muestra a los estudiantes un dado gigante lo cual tiene 6 caras con puntajes imágenes y letras descritas de la siguiente manera: 1° cara: Cuando estoy triste debo expresarlo con naturalidad (1 punto) 2° cara: La tristeza es natural en cualquier persona (2 puntos) 3° cara: Si mi compañero esta triste debo darle seguridad emocional (3 puntos) 4° cara: No debo dejar de participar cuando estoy triste (4 puntos) 5° cara: Comprendo que mi tristeza es momentánea (5 puntos) 6° cara: Estar triste es parte de mis emociones (6 puntos) * La docente resalta que gana el que hace más puntos en tres oportunidades Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y pide que lance el dado, luego pide al estudiante que lea en voz alta lo que está escrito en el lado del dado que le tocó. Seguidamente se anota el puntaje que sumó en sus tres oportunidades. Finalmente gana el que mayor puntaje sumó en sus tres oportunidades, si hay empates se designará el campeón según aplausos. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Entiendes que la tristeza es natural? ¿Comprendes que tu tristeza es temporal? ¿Puedes ayudar a tu compañero para que no se sienta triste? ¿Consideras importante regular tu tristeza? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron que la tristeza es natural? ¿Entendieron que la tristeza es parte de tus emociones? ¿comprendieron que no pueden dejar de participar cuando están tristes? ¿Por qué?	■ Imágenes impresas ■ Dado de cartón	40 min.
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Colorear las imágenes que identifique las emociones y decorar las que se relacionen con la tristeza, luego les	■ Colores. ■ Fotocopia	3 min.

	muestran a sus padres en casa, manifestando con seguridad que la tristeza es parte de sus emociones y que no debe afectar su participación en el aula ni en otros contextos.		
--	--	--	--

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿La tristeza es una emoción natural? ¿La tristeza es momentánea? ¿La tristeza no debe afectar tu participación? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Colorin cuenta (2020). *El color de las emociones de los niños – la tristeza*.
<https://www.youtube.com/watch?v=-l90H7MoM7s&t=40s>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Regula su tristeza a través de la meditación para que no afecte su participación en el aula	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Buena conducta, buen comportamiento

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa :** 32008 Señor de los milagros
1.2 Grado : 2° **Sección:** B
1.3 Docente de aula :
1.4 Docente de práctica :
1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth
1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.
1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Autorregula sus emociones	- Describe las emociones a partir de su experiencia y de lo que observa en los demás y las regula teniendo en cuenta las normas establecidas de manera conjunta.	Reflexiona sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Debo reflexionar sobre mi conducta para mejorar mi comportamiento!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Papel bond ▪ Colores

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
------------------------	------------------------	---------------------	--------

INICIO Motivación	➤ Se inicia cantando la canción titulada: Para y piensa https://www.youtube.com/watch?v=iR7ELMEFDnk	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre la importancia de la conducta en el comportamiento. ¿Es importante primero pensar antes de actuar? ¿Si pienso antes de actuar podré regular mi conducta y mejorar mi comportamiento? ¿Es bueno reflexionar sobre nuestra conducta?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Por qué eres importante en el aula?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego grupal. Agarra tu figura favorita. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes sobre la importancia de reflexionar sobre su conducta para mejorar su comportamiento. 1) Problematicación Se pega en la pizarra algunas imágenes que hacen referencia a las buenas y malas conductas. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las conductas te identifica? ¿Por qué hay buenas y malas conductas? ¿Te gustaría tener buena conducta? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica a los estudiantes que las imágenes pegadas en la pizarra hacen referencia a las buenas conductas. Luego pide que formen 4 grupos de 7 integrantes e indica que cada grupo saldrá adelante, luego al sonido del pito empieza el juego, donde se tendrá que coger de la pizarra 5 imágenes de buenas conductas y luego atrás de las figuras habrá unas frases que deberán leer en voz alta y luego mediante gestos y movimientos corporales deberán caracterizar las buenas conductas que eligieron. Cada grupo tendrá 5 minutos. Finalmente gana el grupo que lo haya hecho mejor, según la calificación de la maestra, la auxiliar y la practicante. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Fue fácil realizar los gestos y movimientos corporales de las buenas conductas? ¿Te gustaría tener buenas conductas? ¿Qué deberías hacer para tener buena conducta? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron que las buenas conductas son agradables? ¿Consideran que las buenas conductas podrían facilitar un buen comportamiento? ¿Por qué? ¿Es importante reflexionar sobre sus conductas?	■ Imágenes impresas	40 min.
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Dibujar y colorear 3 acciones de buenas conductas que te gustaría practicar, además escribir en cada figura porque te gustaría practicar.	■ Colores. ■ Papel bond	3 min.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te reconoces como parte importante del aula?
---------------	---

	¿Por qué te sientes importante en el aula? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Andrés, C. (2023). *Para y piensa*.

<https://www.youtube.com/watch?v=iR7ELMEFDnk>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Reflexiona sobre su conducta para mejorar su comportamiento en el aula	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Admito mis errores con autocrítica

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa :** 32008 Señor de los milagros
1.2 Grado : 2° **Sección:** B
1.3 Docente de aula :
1.4 Docente de práctica :
1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth
1.6 Fecha : **Tiempo:** 60 min.
1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Autorregula sus emociones	- Describe las emociones a partir de su experiencia y de lo que observa en los demás y las regula teniendo en cuenta las normas establecidas de manera conjunta.	Admite sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Admito mis errores con autocrítica!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Hoja bond ▪ Colores

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
------------------------	------------------------	---------------------	--------

INICIO Motivación	➤ Se inicia visualizando un video de reflexión referido a los errores: Reconocer errores https://www.youtube.com/watch?v=c_l_Wrbhttps	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre los errores. ¿Deben reconocer sus errores para poder triunfar? ¿Reconocer sus errores no es humillarse? ¿Es importante reconocer sus errores con humildad? ¿Para empezar que debo hacer para corregir mis errores?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Debo admitir mis errores con autocrítica?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego denominado Teatro. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes sobre la importancia de admitir los errores con autocrítica. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes y frases en referencia a dos escenas, la primera escena consta de unos niños que admiten sus errores y la segunda escena de unos niños que no admiten sus errores. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las de las escenas te llamó la atención? ¿Te gustaría ser como los niños que admiten sus errores? ¿Qué es lo que deberían hacer los niños de la escena donde no admiten sus errores? Los niños responden oralmente. En seguida la docente invita a ver video a los niños y niñas para que tengan idea de cómo actuar. https://www.youtube.com/watch?v=ol2RxFcgUZ4 Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica que formen 3 grupos de 9 integrantes y recalca que el teatro será breve por un tiempo de 7 minutos cada grupo. Además, menciona que el tema deberá ser relacionado a la admisión de errores y sus efectos positivos en el comportamiento y otras acciones en diversos contextos. Los guiones y asignación de personajes lo coordinarán entre los integrantes del grupo y se creará el teatro a creatividad de los estudiantes, así mismo la docente ayudará a concretar las ideas de los estudiantes. Gana el que mejor lo realice, según la calificación de la maestra, la auxiliar y la practicante. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Te sentiste bien cuando actuabas y podías admitir tus errores? ¿Por qué es importante admitir los errores? ¿Al admitir tus errores puedes mejorar tu comportamiento? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron lo importante que es reconocer los errores? ¿Entendieron que admitir los errores puede mejorar los comportamientos? ¿Para corregir tus errores debes empezar por aceptarlos?	▪ Imágenes impresas ▪ Proyector	50 min.
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Dibujar y colorear 2 acciones que hacen referencia al reconocimiento de errores y escribir la frase en cada dibujo ¡yo puedo admitir mis errores!	▪ Colores. ▪ Hoja bond. ▪ Colores	3 min.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuáles son tus emociones? ¿Por qué sientes emociones? ¿Te sientes único con tus emociones? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Cruz, J. (2015). *Reconocer errores*.

https://www.youtube.com/watch?v=c_I_Wrbhttps

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Admite sus errores con autocrítica para que no afecte su comportamiento en el aula.	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Controló mis impulsos

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros

1.2 Grado : 2° **Sección:** B

1.3 Docente de aula :

1.4 Docente de práctica :

1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth

1.6 Fecha : **Tiempo:** 60 min.

1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Autorregula sus emociones	- Describe las emociones a partir de su experiencia y de lo que observa en los demás y las regula teniendo en cuenta las normas establecidas de manera conjunta.	Controla sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Controló mis impulsos con empatía!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Vasos de plástico ▪ Hoja bond ▪ Materiales de decoración ▪ Lapicero

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia mirando un video de reflexión referida al enojo: Aprendiendo a controlar el enojo https://www.youtube.com/watch?v=3syn_o5WJU0	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre el control de los impulsos. ¿Es importante controlar los impulsos? ¿Qué debes hacer para controlar tus impulsos? ¿Controlar tus impulsos te ayuda a resolver conflictos de manera pacífica?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Es importa controlar los impulsos?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego denominado Torre de vasitos. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes la importancia de controlar los impulsos con empatía. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes de dos escenas diferentes, siendo la primera escena referente a estudiantes que controlan sus impulsos y otra la otra escena donde los estudiantes no controlan sus impulsos. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las dos situaciones te parece el correcto? ¿Por qué crees los estudiantes de la segunda escena no pueden controlar sus impulsos? ¿Consideras que es importante controlar los impulsos? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica que habrá 6 vasos de plástico, cada vaso tendrá una pregunta que hará referencia al control de impulsos con empatía, la misma que se deberán responder. Luego indica que los vasos se escogerán al azar y el juego se desarrollará en grupos de 2 estudiantes. Se formarán 12 grupos de 2 integrantes y 1 grupo de 3 integrantes Gana el que logre completar la torre con base de 3 vasos, luego 2 vasos y al final 1 vaso, en el tiempo de 3 minutos cada grupo. Cada respuesta se deberá responder máximo en 50 segundos. Habrà un designado en cada puesto, es decir 1 estudiante estará encargado de armar la torre y el otro de responder las preguntas, pero ambos pueden ayudarse en responder las preguntas. Si hay empates se designará el campeón según aplausos. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Al responder las preguntas entendiste lo importante que es controlar los impulsos? ¿Es importante controlar los impulsos? ¿Si controlas tus impulsos con empatía podrás resolver situaciones de conflictos con facilidad? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron lo importante que es controlar los impulsos con empatía? ¿Entendieron que los impulsos se pueden controlar recordando escenas divertidas? ¿Creen que el control de impulsos es importante para facilitar la resolución de conflictos?	▪ Imágenes impresas ▪ Vasos de plástico	50 min.

Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Escribir en una hoja bond con letras grande y decorativas, cada impulso que controlas con frecuencia y cuáles son los impulsos que no logras controlar.	▪ Hoja bond ▪ Materiales de decoración ▪ Lapicero	3 min.
-----------------------------------	---	---	--------

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Es importante controlar los impulsos con empatía? ¿Si eres empático podrás controlar con más facilidad tus impulsos? ¿Controlar tus impulsos te ayudará a resolver conflictos? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Leiner, M. (2017). *Aprendiendo a controlar el enojo*.

https://www.youtube.com/watch?v=3syn_o5WJU0

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Controla sus impulsos con empatía ante situaciones de conflicto en el aula.	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10
(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Regulo mi frustración

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros
1.2 Grado : 2° **Sección:** B
1.3 Docente de aula :
1.4 Docente de práctica :
1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth
1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.
1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Autorregula sus emociones	- Describe las emociones a partir de su experiencia y de lo que observa en los demás y las regula teniendo en cuenta las normas establecidas de manera conjunta.	Regula su frustración al momento de perder una competencia
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Es importante regular nuestra frustración!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Parlantes de música ▪ Hoja bond ▪ Materiales de decoración ▪ Lápiz ▪ Globo ▪ Dispositivo grabador de vídeo

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia visualizando un video de reflexión titulado: Frustración https://www.youtube.com/watch?v=yIxVRLXVF7Y	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre la frustración. ¿Cuándo pierdes alguna competición te frustras? ¿Qué hacer para controlar la frustración?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Valoran su etnia?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego denominado Pasa el globo a tu compañero. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes la importancia controlar la frustración. 1) Problematicación Se pega en la pizarra las imágenes de estudiantes frustrándose cuando pierden o no consiguen lo que desean y de estudiantes que controlan su frustración y a continuación se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué opinas sobre la frustración? ¿Puedes controlar tu frustración? ¿De qué manera controlas tu frustración? Los estudiantes responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente pegará en la pizarra imágenes de rostros con frustración en diferentes contextos. A continuación: Los estudiantes empiezan a pasar el globo uno a uno entre sus compañeros que deben estar de pie en sus propios lugares, luego cuando pare la música, el estudiante que se quedó con el globo deberá coger una imagen y leer en voz alta la frase que está escrita en la parte de atrás que dice: ¡No debo frustrarme porque no soluciono nada, además me veo feo! Gana el ultimo estudiante que quede, pero tendrá que leer la siguiente frase en voz alta: ¡Yo no me frustró por nada! Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Cuándo quedó leíste la frase en voz alta como te sentiste? ¿Es importante controlar la frustración? ¿Todos nos frustramos, pero debemos controlarlo? ¿La frustración será bueno? Con ayuda de la docente los estudiantes responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Será bueno no frustrarse? ¿Entienden que la frustración no conlleva a nada bueno? ¿Es importante controlar la frustración cuando se pierde en alguna competición o cuando no se obtiene lo que se desea?	▪ Imágenes impresas ▪ Parlante de música ▪ Globo	40 min.
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Dibujar diferentes rostros que se asemejen a su rostro cuando se frustran por algo y escribir de bajo que no es bueno frustrarse.	▪ Hoja bond ▪ Lápiz ▪ Colores	3 min.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuál es la importancia de controlar su frustración? ¿Entienden que frustrarse no es bueno?
---------------	---

	¿Fue fácil?
	¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

HopeMedia (2021). *Frustración*.

<https://www.youtube.com/watch?v=ylxVRLXVF7Y>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Regula su frustración al momento de perder una competencia.	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: No a las actitudes negativas

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa :** 32008 Señor de los milagros
1.2 Grado : 2° **Sección:** B
1.3 Docente de aula :
1.4 Docente de práctica :
1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth
1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.
1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Reflexiona y argumenta éticamente	- Identifica acciones que le causan malestar o a sus compañeros y las explica con razones sencillas.	Analiza sus actitudes negativas en diferentes situaciones.
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡No a las actitudes negativas!	- Proyector - Imágenes impresas - Fotocopias - Colores

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia viendo el siguiente video: Conductas positivas o negativa https://www.youtube.com/watch?v=BKQdt-yAQ2Y&t=2s	Proyector y la voz	2 min.

Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre las actitudes negativas ¿Cuáles son actitudes negativas y cuales son positivas? ¿Cuál de las actitudes te gustaría practicar?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Por qué deben practicar actitudes positivas?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego grupal ojos vendados. Con el objetivo de reforzar en los estudiantes la importancia de analizar las actitudes negativas. 1) Problematicación Se pega en la pizarra algunas imágenes que hacen referencia a las actitudes negativas y a las actitudes positivas y a continuación se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las actitudes prácticas? ¿Qué actitudes te llamó la atención? ¿Crees importante reemplazar las actitudes negativas por actitudes positivas? ¿En qué te ayuda tener actitudes positivas? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica a los estudiantes que las imágenes pegadas en la pizarra hacen referencia a actitudes positivas y negativas, además indica que al reverso de cada imagen positiva hay una frase que deberá ser leída por el grupo ganador. La docente pide que formen 4 grupos de 7 integrantes y que salgan adelante en la pizarra. Seguido, a cada integrante del grupo se le vendará los ojos y se dará 5 vueltas, luego al sonido del pito empieza el juego, donde se tendrá que coger de la pizarra la mayor cantidad de imágenes, en un tiempo de 2 minutos. Finalmente gana el grupo que reúna la mayor cantidad de imágenes sobre actitudes positivas. Finalmente, cada integrante del grupo ganador deberá leer en voz alta la frase que está al reverso de la imagen como, por ejemplo: ¡Yo debo escuchar con atención cuando la maestra dicta las clases! Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Crees que debas practicar actitudes positivas? ¿Por qué debes practicar actitudes positivas? ¿Por qué no debes tener actitudes negativas? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Crees que es importante analizar las actitudes negativas? ¿Consideran importante tener actitudes positivas? ¿Te gustaría tener mayores actitudes positivas? ¿Por qué?	■ Imágenes impresas	40 min.
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Colorear las imágenes que identifique actitudes positivas y negativas y luego tachar con una X las actitudes negativas.	■ Colores. ■ Fotocopia	3 min.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Puedes analizar tus actitudes negativas para mejorarlas? ¿Cuáles son tus actitudes positivas? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
---------------	--

Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Minders (2021). *Conductas positivas o negativas para niños*.

<https://www.youtube.com/watch?v=BKQdt-yAQ2Y&t=2s>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Analiza sus actitudes negativas en diferentes situaciones	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Buen trato sin discriminación

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros
1.2 Grado : 2° Sección: B
1.3 Docente de aula :
1.4 Docente de práctica :
1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth
1.6 Fecha : Tiempo: 50 min.
1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Reflexiona y argumenta éticamente	- Identifica acciones que le causan malestar o a sus compañeros y las explica con razones sencillas.	Reflexiona sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Todos merecemos un buen trato!	- Proyector - Imágenes impresas - Dado de cartón - Fotocopias - Colores

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia cantando la canción titulada: La cumbia del buen trato https://www.youtube.com/watch?v=ZJchHzLqcVs	Proyector y la voz	2 min.

Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre la importancia del buen trato. ¿Qué es un buen trato? ¿Con que actitudes puedes brindar un buen trato? ¿Consideras que no debe haber discriminación cuando se trata con los compañeros?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Por qué es importante el buen trato sin discriminación?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego El dado. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes lo importante que es el buen trato sin discriminación. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes de dos escenas, la primera escena representa niños realizan acciones de mal trato con discriminación. La segunda escena representa todo lo opuesta a la primera escena. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las escenas te gustó? ¿Por qué crees que hay niños con rostros tristes o llorando? ¿En cuál de las escenas te gustaría estar? ¿Crees que el mal trato con discriminación hace daño a las personas? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente muestra a los estudiantes un dado gigante lo cual tiene 6 caras con puntajes, imágenes y letras descritas de la siguiente manera: 1° cara: Debo ayudar a mi compañero sin importar su etnia (1 punto) 2° cara: Debo socializar con mi compañero sin importar su color o raza (2 puntos) 3° cara: Debo levantarle los ánimos a mi compañero cuando se siente triste (3 puntos) 4° cara: Debo corresponder su sonrisa a mi compañero sin discriminación (4 puntos) 5° cara: Debo saludar a mis compañeros con amabilidad (5 puntos) 6° cara: Debo tratar con cariño a mis compañeros (6 puntos) * La docente resalta que gana el que hace más puntos en tres oportunidades Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y pide que lance el dado, además pide al estudiante que lea en voz alta lo que está escrito en el lado del dado que le tocó. Seguidamente se anota el puntaje que sumó en sus tres oportunidades. Finalmente gana el que mayor puntaje sumó en sus tres oportunidades, si hay empates se designará el campeón según aplausos. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Sientes que debes reflexionar del trato que brindas a tus compañeros? ¿El buen trato es importante para formarse como un buen ser humano? ¿Brindas un buen trato sin discriminación a tus compañeros? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron la importancia de analizar el trato que brindan a sus compañeros? ¿Cuáles son los buenos tratos que practicas cuando interrelacionas con tus compañeros? ¿Cuándo ofreces un buen trato debes hacerlo sin discriminación?	■ Imágenes impresas ■ Dado de cartón	40 min.

Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Colorear las imágenes que identifique escenas donde el estudiante se siente importante en el aula y les muestren a sus padres en casa y le mencionen que él es importante en el aula y por qué haciendo referencia a las imágenes.	■ Colores. ■ Fotocopia	3 min.
-----------------------------------	--	---	--------

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Reflexionas sobre el trato que brindas a tus compañeros? ¿Consideras que debes brindar un buen trato sin discriminación a tus compañeros? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Despertando las neuronas (2022). *La Cumbia del Buen Trato*.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZJchHzLqcVs>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Reflexiona sobre el trato que brinda a sus compañeros, sin importar el color o raza	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13
(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: No a la falta de respeto

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros
1.2 Grado : 2° **Sección:** B
1.3 Docente de aula :
1.4 Docente de práctica :
1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth
1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.
1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Reflexiona y argumenta éticamente	- Identifica acciones que le causan malestar o a sus compañeros y las explica con razones sencillas.	Dialoga con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Debemos respetarnos entre compañeros!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Hojas bond ▪ Colores

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia cantando una canción referida a las emociones: Respeto https://www.youtube.com/watch?v=2lykl35xe3g&t=42s	Proyector y la voz	2 min.

Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre el respeto entre compañeros. ¿Respetas a tus compañeros? ¿Puedes mencionar algunas acciones de respeto? ¿Es importante el respeto entre compañeros?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Por qué es importante el respeto entre compañeros?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego denominado Acciones de respeto. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes que las emociones son únicas en cada persona. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes de niños que practican el respeto entre sus compañeros y de niños que no tienen respeto hacia sus compañeros A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Por qué algunos niños respetan a sus compañeros y algunos no? ¿Por qué ellos niños serán irrespetuosos? ¿Es importante dialogar cuando hay faltas de respeto entre compañeros? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica los diferentes gestos y movimientos corporales que hacen referencia a las faltas de respeto mediante imágenes que estarán pegadas en la pizarra. Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y antes de iniciar el juego menciona que el ganador será, aquel que logre realizar más gestos y movimientos corporales en 1 minuto, pero deberá mencionar en voz alta a que se refiere cada gesto. Ejemplo: ¡Feliz! ¡Triste!; etc. Si hay empates se designará el campeón según aplausos. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Identificaste algunas faltas de respeto en el cual incurriste alguna vez? ¿Consideras que no debes faltar el respeto a los compañeros? ¿Es importante dialogar cuando hay faltas de respeto entre compañeros? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron lo importante que es dialogar cuando hay faltas de respeto entre compañeros? ¿Entendieron que las faltas de respeto son acciones negativas que no se deben practicar? ¿Consideras que debes intervenir cuando percibes faltas de respeto?	■ Imágenes impresas	40 min.
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Hacer un pupiletras pequeño que incluya acciones irrespetuosas y acciones de respeto, luego rellenar el pupiletras y colorear las acciones de respeto.	■ Colores. ■ Hoja bond	3 min.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuáles son las acciones de respeto?
---------------	---

	¿Por qué es importante dialogar cuando hay faltas de respeto entre compañeros? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Televisión Derecho Humanista (2017). *Respeto*.
<https://www.youtube.com/watch?v=2lykl35xe3g&t=42s>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Dialoga con sus compañeros cuando percibe faltas de respeto en el aula	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: No debo causar malestar a mis compañeros

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa :** 32008 Señor de los milagros
1.2 Grado : 2° **Sección:** B
1.3 Docente de aula :
1.4 Docente de práctica :
1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth
1.6 Fecha : **Tiempo:** 60 min.
1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Reflexiona y argumenta éticamente	- Identifica acciones que le causan malestar o a sus compañeros y las explica con razones sencilla	Plantea soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡No debo causar malestar a mis compañeros!	- Proyector - Imágenes impresas - Vasos de plástico - Hoja bond - Lapicero

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia mirando un video de reflexión: Los amigos que se golpeaban entre ellos y a los demás https://www.youtube.com/watch?v=dRzuAr98-MU	Proyector y la voz	2 min.

Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre acciones que causan malestar. ¿Qué acciones de malestar se enfatizan en el video? ¿Las acciones negativas causan malestar a los compañeros? ¿Es importante plantear soluciones cuando hay acciones que causan malestar a los compañeros?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Por qué será importante plantear soluciones ante acciones que causan malestar?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego denominado Torre de vasitos. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes la importancia de plantear soluciones ante acciones que causan malestar. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes de dos escenas diferentes, siendo la primera escena, estudiantes que causan malestar a sus compañeros y otra escena donde los estudiantes plantean soluciones ante acciones que causan malestar. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las dos escenas te parece el correcto? ¿No se be emplear acciones que causen malestar a sus compañeros? ¿A cuál de las dos escenas te gustaría pertenecer? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica que habrá 6 vasos de plástico, cada vaso tendrá una pregunta con referencia a las acciones que causan malestar y como plantear soluciones, los cuales deberán ser respondida por los participantes. Luego indica que los vasos se escogerán al azar y el juego se desarrollará en grupos de 2 estudiantes. Se formarán 12 grupos de 2 integrantes y 1 grupo de 3 integrantes Gana el que logre completar la torre con base de 3 vasos, luego 2 vasos y al final 1 vaso, en el tiempo de 3 minutos cada grupo. Cada respuesta se deberá responder máximo en 50 segundos, de lo contrario se pasa a la siguiente pregunta automáticamente y van restando oportunidades de ganar. Habrà un designado en cada puesto, es decir 1 estudiante estará encargado de armar la torre y el otro de responder las preguntas, pero ambos pueden ayudarse en responder las preguntas. Si hay empates se designará el campeón según aplausos. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Entiendes que no debes causar malestar a tus compañeros? ¿Es importante plantear soluciones cuando hay acciones que causan malestar? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron lo importante que es plantear soluciones cuando hay acciones que causan malestar entre compañeros? ¿Las acciones que causan malestar entre compañeros dañan el compañerismo? ¿Creen que puedan esforzarse para no causar malestar entre compañeros?	▪ Imágenes impresas ▪ Vasos de plástico	50 min.
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Escribir en una hoja bond con letras grandes, cada acción de malestar que percibes en el aula y plantear soluciones sencillas para combatir esos defectos entre compañeros en el aula.	▪ Hoja bond ▪ Lapicero	3 min.

--	--	--	--

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo plantearías una solución cuando percibes que se están insultando entre compañeros? ¿Es importante plantear soluciones cuando hay acciones que causan malestar entre compañeros? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Leiner, M. (2016). *Los amigos que se golpeaban entre ellos y a los demás*.
<https://www.youtube.com/watch?v=dRzuAr98-MU>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Plantea soluciones sencillas cuando percibe acciones que causan malestar entre sus compañeros en el aula.	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Matheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15
(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: No a los malos tratos

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros
1.2 Grado : 2° **Sección:** B
1.3 Docente de aula :
1.4 Docente de práctica :
1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth
1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.
1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Reflexiona y argumenta éticamente	- Identifica acciones que le causan malestar o a sus compañeros y las explica con razones sencillas.	Explica que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡No a los malos tratos!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Vasos de plástico ▪ Hoja bond ▪ Materiales de decoración ▪ Lápiz

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia visualizando un video de reflexión: Dale la mano al buen trato https://www.youtube.com/watch?v=AcjSJ_XkZiQ	Proyector y la voz	2 min.

Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre el maltrato ¿Los malos tratos dañan el compañerismo? ¿Qué acciones de malos tratos conoces? ¿No debes realizar acciones de malos tratos entre compañeros?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Los malos tratos dañan la relación entre compañeros?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego El dado. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes que el maltrato daña la relación entre compañeros. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes de dos escenas, la primera escena representa niños realizan acciones de maltrato. La segunda escena representa todo lo opuesta a la primera escena. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las escenas te gustó? ¿Es desagradable tratar mal a tus compañeros? ¿En cuál de las escenas te gustaría estar? ¿Crees que el maltrato daña la relación entre compañeros? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente muestra a los estudiantes un dado gigante lo cual tiene 6 caras con puntajes, imágenes y letras descritas de la siguiente manera: 1° cara: No debo molestar a mi compañero (1 punto) 2° cara: No debo insultar a mis compañeros (2 puntos) 3° cara: No debo golpear a mis compañeros (3 puntos) 4° cara: No debo hacer malos gestos cuando reniego con mis compañeros (4 puntos) 5° cara: Debo ser tolerante (5 puntos) 6° cara: Debo tratar con empatía a mis compañeros (6 puntos) * La docente resalta que gana el que hace más puntos en tres oportunidades Luego pide a cada estudiante que pase adelante según orden de lista y pide que lance el dado, además pide al estudiante que lea en voz alta lo que está escrito en el lado del dado que le tocó. Seguidamente se anota el puntaje que sumó en sus tres oportunidades. Finalmente gana el que mayor puntaje sumó en sus tres oportunidades, si hay empates se designará el campeón según aplausos. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Crees que los malos tratos dañan la relación entre compañeros? ¿Puedes explicar a tus compañeros que el maltrato no es bueno en la relación entre compañeros? ¿Brindas un buen trato a tus compañeros? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron la importancia de no realizar acciones de malos tratos entre compañeros? ¿Consideras importante explicar que se deben disminuir los malos tratos entre compañeros? ¿Crees que puedas realizar acciones de buen trato en vez de emplear el maltrato?	▪ Imágenes impresas ▪ Parlante de música	40 min.

Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Escribir en una hoja bond con letras grande, las características éticas que más resaltan de tu persona, lo decoran y lo pegan en algún lugar de la casa donde más frecuentan. 1 característica-1 hoja bond	▪ Hoja bond ▪ Materiales de decoración ▪ Lápiz	3 min.
-----------------------------------	---	--	--------

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué será importante eliminar el mal trato entre compañeros? ¿Puedes explicar a tus compañeros que el mal trato daña las relaciones entre compañeros? ¿Por qué? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

MafuWafu. (2013). *Dale la Mano al Buen trato*.

https://www.youtube.com/watch?v=AcjSJ_XkZiQ

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Explica que los malos tratos dañan la relación entre compañeros en el aula.	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 16

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Jugamos vóley con igualdad de género

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros

1.2 Grado : 2° **Sección:** B

1.3 Docente de aula :

1.4 Docente de práctica :

1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth

1.6 Fecha : **Tiempo:** 70 min.

1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Vive su sexualidad de manera plena y responsable	- Se reconoce como niña o niño, y se relaciona con respeto con sus pares, señalando que todos pueden realizar las mismas actividades tanto en la escuela como en la casa. - Identifica a las personas que le muestran afecto y que le hacen sentir protegido y seguro, recurre a ellas cuando las necesita.	Integra equipos de vóley o fútbol con igualdad de género
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Hacemos deporte con igualdad de género!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Pelota de vóley ▪ Hojas bond

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia visualizando un video de reflexión titulado: Yo elijo el juego https://www.youtube.com/watch?v=NxOsMraF2tl	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre la igualdad de género en el juego ¿Cuándo juegas futbol o vóley integras ambos géneros? ¿Por qué es importante integrar ambos géneros cuando se realiza algún deporte? ¿El varón y la mujer pueden jugar los mismos deportes?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Por qué es importante integrar ambos géneros en el deporte de vóley o futbol?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizamos un juego titulado: Jugamos vóley. Con el objetivo de hacer comprender a los estudiantes que, en el deporte del vóley pueden jugar niñas y niños. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes de dos escenas, la primera escena representa solo niñas jugando vóley y los niños mirando con gestos de tristeza. La segunda escena representa niños y niñas jugando vóley, estando todos contentos. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las escenas te gustó? ¿Por qué crees que los niños también pueden jugar vóley? ¿Consideras que en todos los deportes deben integrar varones y mujeres? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente pide que formen 3 equipos de 9 integrantes entre varones y mujeres de los cuales 6 serán titulares y 3 suplentes, pero todos deberán jugar. Seguidamente salen al patio y empieza el juego. La docente tendrá una pequeña base para el desarrollo del vóley, la cual será entregado a cada capitán de los equipos y estará descrito de la siguiente manera: 1. El ganador del vóley sumará un puntaje de 14 puntos. 2. El juego se desarrollará por tiempo de 7 minutos en dos sets, además no habrá tercer set y si hay empate el ganador se determinará por moneda. 3. El equipo que integre menos cantidad de varones en sus equipos, se le restará - 3 puntos y al equipo que integre mayor cantidad de varones se le sumará + 3 puntos. Cada equipo deberá tener como mínimo 5 participantes mujeres. 4. El equipo que no logre hacer jugar a todos los integrantes del grupo se le restará -2 puntos y al que hace jugar a todos se le sumará + 2 puntos. 5. Finalmente, sumado o restado lo puntos, si hay empates, se realizará un mini juego llamado, el juego de la sogá. 6. El que gana el minijuego de la sogá será el campeón. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Consideras que es correcto integrar varones y mujeres en el vóley? ¿Comprendes que integrar varones y mujeres en el vóley es una acción de igualdad? ¿Cuándo integras varones y mujeres en tu equipo te dan más oportunidades de ganar competencias? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas:	■ Imágenes impresas ■ Pelota de vóley	60 min.

	¿Entendieron que integrar varones y mujeres en un equipo, es una acción de igualdad de género? ¿Entendieron que los equipos con igualdad de género pueden lograr mejores resultados? ¿Consideras que lo importante es integrar a ambos géneros para competir, sin importar si se gana o se pierde?		
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Realizar un breve resumen de la experiencia del juego de vóley, enfatizando en lo que más te gustó y que es lo que te faltó para ganar en caso hayas perdido o en el caso hayas ganado cuales fueron las fortalezas del equipo.	▪ Hoja bond	3 min.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Consideras correcto o incorrecto integrar equipos de vóley con igualdad de género? ¿Por qué? ¿Es importante la igualdad de género para ganar competencias? ¿Por qué? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Proyecto Investic (2016). *Yo elijo el juego*.

<https://www.youtube.com/watch?v=NxOsMraF2tl>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 16

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Integra equipos de vóley o fútbol con igualdad de género	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Matheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 17

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: La amistad con igualdad de género

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa :** 32008 Señor de los milagros
1.2 Grado : 2° **Sección:** B
1.3 Docente de aula :
1.4 Docente de práctica :
1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth
1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.
1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Vive su sexualidad de manera plena y responsable	- Se reconoce como niña o niño, y se relaciona con respeto con sus pares, señalando que todos pueden realizar las mismas actividades tanto en la escuela como en la casa. - Identifica a las personas que le muestran afecto y que le hacen sentir protegido y seguro, recurre a ellas cuando las necesita.	Comparte su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Me gusta tu amistad sin importar tu género!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Papel bond ▪ Lapicero

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia visualizando un tutorial llamado: La amistad https://www.youtube.com/watch?v=JHkbRrKoRSU	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre la amistad. ¿Cuáles son los valores cuando existe una amistad? ¿La amistad no distingue el género? ¿Tienes amistades sin importar el género?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Por qué será importante la amistad con igualdad de género?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego grupal Agarra tu figura favorita. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes sobre el valor de la amistad con igualdad de género. 1) Problematicación Se pega en la pizarra algunas imágenes que hacen referencia a la amistad con igualdad de género y a la amistad sin igualdad de género. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Te gustaría tener amistades con igualdad de género? ¿Cómo percibes las imágenes que muestran amistad sin igualdad de género? ¿Tienes amistades con igualdad de género? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica a los estudiantes que las imágenes pegadas en la pizarra hacen referencia a las amistades con igualdad de género en diferentes situaciones. Luego pide que formen 4 grupos de 7 integrantes e indica que cada grupo saldrá adelante, luego al sonido del pito empieza el juego, donde se tendrá que coger de la pizarra 5 imágenes de amistades con igualdad de género, además atrás de las figuras habrá unas frases que deberán leer en voz alta y luego mediante gestos y movimientos corporales deberán caracterizar las amistades con igualdad de género; que eligieron. Cada grupo tendrá 5 minutos. Finalmente gana el grupo que lo haya hecho mejor, según la calificación de la maestra, la auxiliar y la practicante. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Fue fácil realizar los gestos y movimientos corporales de las amistades con igualdad de género? ¿Tienes amistades con igualdad de género? ¿Te gusta tener amistades con igualdad de género? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron la importancia de compartir una amistad con igualdad de género? ¿Consideran que las amistades con igualdad de género es lo ideal en las relaciones entre compañeros? ¿Te sientes contento cuando compartes amistades con igualdad de género?	■ Imágenes impresas	40 min.

Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Enumerar y describir las amistades con igualdad de género que tienes en el aula e indicar cuales son las experiencias positivas.	▪ Papel bond ▪ Lapicero	3 min.
-----------------------------------	--	--	--------

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Comprendes la importancia de compartir amistades con igualdad de género? ¿Existen algunas ventajas de contar con amistades en igualdad de género? ¿Cuáles son? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Una clase super fácil (2022). *La amistad*.

<https://www.youtube.com/watch?v=JHkbRrKoRSU>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 17

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Comparte su amistad con igualdad de género en diferentes situaciones en el aula	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 18

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Todos realizamos tareas de limpieza

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros

1.2 Grado : 2° **Sección:** B

1.3 Docente de aula :

1.4 Docente de práctica :

1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth

1.6 Fecha : **Tiempo:** 60 min.

1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Vive su sexualidad de manera plena y responsable	- Se reconoce como niña o niño, y se relaciona con respeto con sus pares, señalando que todos pueden realizar las mismas actividades tanto en la escuela como en la casa. - Identifica a las personas que le muestran afecto y que le hacen sentir protegido y seguro, recurre a ellas cuando las necesita.	Manifiesta que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Todos debemos realizar tareas de limpieza!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Hoja bond ▪ Colores

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia visualizando un video de reflexión: Equidad de género https://www.youtube.com/watch?v=hMcK6EouJ8M	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre tareas de limpieza con igualdad de género. ¿Varón y mujer deben realizar actividades de limpieza? ¿Te ofreces voluntariamente a realizar tareas de limpieza? ¿Es importante compartir las tareas de limpieza con igualdad de género?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Es importante realizar actividades de limpieza con igualdad de género?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego denominado Teatro. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes sobre la importancia de realizar actividades de limpieza con igualdad de género. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes y frases en referencia a dos escenas, la primera escena consta de unos niños y niñas realizando actividades de limpieza y la segunda escena donde solo las niñas están realizando actividades de limpieza y los niños solo se encuentran viendo o jugando. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las de las escenas te llamó la atención? ¿Consideras que los niños tienen el deber de realizar actividades de limpieza? ¿Consideras de solo las niñas deben realizar actividades de limpieza? Los niños responden oralmente. En seguida la docente invita a ver video a los niños y niñas para que tengan idea de cómo actuar. https://www.youtube.com/watch?v=ol2RxFcqUZ4 Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica que formen 3 grupos de 9 integrantes y recalca que el teatro será breve por un tiempo de 7 minutos cada grupo. Además, menciona que el tema deberá ser relacionado a las actividades de limpieza con igualdad de género y sus efectos positivos. Los guiones y asignación de personajes lo coordinarán entre los integrantes del grupo y se creará el teatro a creatividad de los estudiantes, así mismo la docente ayudará a concretar las ideas de los estudiantes. Gana el que mejor lo realice, según la calificación de la maestra, la auxiliar y la practicante. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Te sentiste bien cuando actuabas y realizabas actividades de limpieza sin importar el género? ¿Por qué es importante realizar actividades de limpieza con igualdad de género? ¿Al realizar actividades de limpieza sin importar el género es beneficioso para la limpieza del aula? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron lo importante que es realizar actividades de limpieza con igualdad de género? ¿Realizar actividades de limpieza sin importar el género beneficia tu formación personal?	▪ Imágenes impresas ▪ Proyector	50 min.

	¿Cuándo percibas estudiantes que se avergüenzan de realizar actividades de limpieza, manifestarás qué es un deber hacerlo sin importar el género?		
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Dibujar y colorear 2 acciones que hacen referencia a las actividades de limpieza con igualdad de género y escribir la frase en cada dibujo ¡Yo puedo realizar actividades de limpieza porque no importa el género!	▪ Colores. ▪ Hoja bond. ▪ Colores	3 min.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Realizas actividades de limpieza en el aula? ¿Qué actividades de limpieza realizas en el aula? ¿Es importante realizar actividades de limpieza sin importar el género? ¿Por qué? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Audiovisuales educativos (2019). *Equidad de género*.
<https://www.youtube.com/watch?v=hMcK6EouJ8M>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 18

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Manifiesta que todos pueden realizar actividades de limpieza sin importar el género.	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 19

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Respeto la privacidad de los demás

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa :** 32008 Señor de los milagros
1.2 Grado : 2° **Sección:** B
1.3 Docente de aula :
1.4 Docente de práctica :
1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth
1.6 Fecha : **Tiempo:** 60 min.
1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Vive su sexualidad de manera plena y responsable	- Se reconoce como niña o niño, y se relaciona con respeto con sus pares, señalando que todos pueden realizar las mismas actividades tanto en la escuela como en la casa. - Identifica a las personas que le muestran afecto y que le hacen sentir protegido y seguro, recurre a ellas cuando las necesita.	Respeto la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡Respeto la privacidad de los demás!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Vasos de plástico ▪ Fotocopia ▪ Colores

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia mirando un tutorial: Conozco y cuido mi cuerpo porque lo amo https://www.youtube.com/watch?v=oZg7illB7Yg&t=2s	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre el respeto a la privacidad. ¿Es un derecho tener privacidad? ¿Respetas la privacidad de los demás? ¿Por qué es importante respetar la privacidad de los demás?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Es importa respetar la privacidad de los demás?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego denominado Torre de vasos. Con el objetivo de hacer entender a los estudiantes la importancia de respetar la privacidad de los demás. 1) Problematicación Se pega en la pizarra imágenes de dos escenas diferentes, siendo la primera escena referente a estudiantes que respetan la privacidad de los demás y la otra escena donde los estudiantes no respetan la privacidad de los demás. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las dos escenas te parece el correcto? ¿Por qué crees que los estudiantes de la segunda escena no respetan la privacidad de los demás? ¿Consideras importante respetar la privacidad de los demás? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica que habrá 6 vasos de plástico, cada vaso tendrá una pregunta que hará referencia al respeto de la privacidad de los demás, la misma que se deberán responder. Luego indica que los vasos se escogerán al azar y el juego se desarrollará en grupos de 2 estudiantes. Se formarán 12 grupos de 2 integrantes y 1 grupo de 3 integrantes Gana el que logre completar la torre con base de 3 vasos, luego 2 vasos y al final 1 vaso, en el tiempo de 3 minutos cada grupo. Cada respuesta se deberá responder máximo en 50 segundos. Habrà un designado en cada puesto, es decir 1 estudiante estará encargado de armar la torre y el otro de responder las preguntas, pero ambos pueden ayudarse en responder las preguntas. Si hay empates se designará el campeón según aplausos. Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Consideras importante el respeto a la privacidad? ¿Es importante respetar la privacidad cuando recurre a los servicios higiénicos? ¿Es un derecho fundamental el respeto a la privacidad? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación. 3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Entendieron lo importante que es controlar los impulsos con empatía? ¿Entendieron la importancia de respetar la privacidad de los demás? ¿Creen que la privacidad es un derecho fundamental que se debe respetar?	▪ Imágenes impresas ▪ Vasos de plástico	50 min.

Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Rellenar el pupiletras que tiene opciones del respeto a la privacidad. Utilizar diferentes colores para marcar las palabras que se identifique.	▪ Fotocopia ▪ Colores	3 min.
-----------------------------------	---	--	--------

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Es importante respetar la privacidad de los demás? ¿Cuándo recurre a los servicios higiénicos debes respetar la privacidad de tus compañeros? ¿Por qué? ¿Fue fácil? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Qartico (2021). *Conozco y cuido mi cuerpo porque lo amo*.
<https://www.youtube.com/watch?v=oZg7iIIB7Yg&t=2s>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 19

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Respetar la privacidad de los demás cuando recurre a los servicios higiénicos de la institución.	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 20

(NIVEL PRIMARIA)

TITULO DE LA SESIÓN: Debo informar cuando percibo acciones de acoso

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución educativa : 32008 Señor de los milagros

1.2 Grado : 2° **Sección:** B

1.3 Docente de aula :

1.4 Docente de práctica :

1.5 Alumna practicante : Gavino Benancio, Lizbeth

1.6 Fecha : **Tiempo:** 50 min.

1.7 Área curricular : Personal social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD Vive su sexualidad de manera plena y responsable	- Se reconoce como niña o niño, y se relaciona con respeto con sus pares, señalando que todos pueden realizar las mismas actividades tanto en la escuela como en la casa. - Identifica a las personas que le muestran afecto y que le hacen sentir protegido y seguro, recurre a ellas cuando las necesita.	Comenta a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
DE DERECHO	Los estudiantes comprenden que tienen derecho a construir su identidad y que son personas únicas dentro de la sociedad.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Se realiza la bienvenida con una didáctica de relajación, se auto abrazan, inhalan y exhalan lentamente, luego vocalizan en voz alta la frase: ¡No a las acciones de acoso!	▪ Proyector ▪ Imágenes impresas ▪ Parlantes de música ▪ Hoja bond ▪ Materiales de decoración ▪ Lápiz ▪ Globo ▪ Dispositivo grabador de vídeo

QUE DEBO TENER EN CUENTA PARA ALCANZAR EL PROPÓSITO DE LA CLASE

Usar estrategias y técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que la sesión de aprendizaje, mediante el taller juguemos juntos sea dinámica, fluida y entendible con participación activa entre docente - estudiantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	➤ Se inicia cantando la canción titulada: Yo sé cuidar mi cuerpo https://www.youtube.com/watch?v=YVZ8GIM2FG0	Proyector y la voz	2 min.
Recuperación de saberes previos	➤ Se emplea una conversación incorporando preguntas respecto al video sobre las acciones de acoso físico. ¿Consideras que debes avisar de inmediato a un adulto cuando percibes acciones de acoso físico? ¿Por qué es importante avisar sobre algún acoso que percibas? ¿Debes cuidar tu cuerpo porque es valioso?	La voz	5 min.
Conflicto cognitivo	La docente preguntará ¿Es importante informar a tu docente cuando percibas acciones de acoso físico?		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	Propósito: Realizar un juego grupal ojos vendados. Con el objetivo de reforzar en los estudiantes la importancia de informar cuando se percibe algún acoso físico. 1) Problematicación Se pega en la pizarra algunas imágenes que hacen referencia a situaciones de acoso físico que no son informadas y a las situaciones de acoso físico que si son informadas oportunamente. A continuación, se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál de las imágenes consideras lo correcto? ¿Qué acciones consideras como acoso físico? ¿Crees importante informar cuando percibes cualquier acción de acoso físico? ¿Por qué será importante informar oportunamente los acosos físicos? Los niños responden oralmente. En seguida la docente realiza un ejemplo del juego que se realizará. Para ello se brinda las indicaciones, luego antes de iniciar con el juego se recalca de que tratará la actividad. 2) Análisis de la información Se inicia con la actividad: La docente indica a los estudiantes que las imágenes pegadas en la pizarra hacen referencia a situaciones con acciones de acoso físico que no son informados y los que sí son informados, además indica que al reverso de cada imagen correcta (situación de acoso físico que son informados) hay una frase que deberá ser leída por el grupo ganador. La docente pide que formen 4 grupos de 7 integrantes y que salgan adelante en la pizarra. Seguido, a cada integrante del grupo se le vendará los ojos y se dará 5 vueltas, luego al sonido del pito empieza el juego, donde se tendrá que coger de la pizarra la mayor cantidad de imágenes, en un tiempo de 2 minutos. Finalmente gana el grupo que reúna la mayor cantidad de imágenes sobre acciones de acosos físicos que son informados oportunamente. Finalmente, cada integrante del grupo ganador deberá leer en voz alta la frase que está al reverso de la imagen como, por ejemplo: ¡Debo informar oportunamente cuando percibo acciones de acoso físico entre compañeros!; ¡El acoso físico es un delito! Posteriormente se formula algunas preguntas: ¿Crees que debas informar cuando percibes acciones de acoso físico entre compañeros? ¿Por qué debes informar cuando percibes acciones de acoso físico entre compañeros? ¿Consideras que no debes realizar acciones de acoso físico entre compañeros? Con ayuda de la docente los niños responden en forma ordenada según el orden de participación.	▪ Imágenes impresas ▪ Parlante de música ▪ Globo	40 min.

	3) Acuerdos o toma de decisiones Mediante un dialogo se realiza las siguientes preguntas: ¿Crees que es importante informar cuando percibes acciones de acoso físico entre compañeros? ¿Consideran importante no realizar acciones de acoso físico entre compañeros? ¿Consideras un delito el acoso físico? ¿Por qué?		
Aplicación del nuevo conocimiento	La docente brinda indicaciones y deja como tarea lo siguiente: Colorear las acciones de acoso físico y luego tacharlo, además, debajo de cada figura coloreada y tachada; escribir la frase ¡Si percibo esta acción de acoso físico debo informar a un adulto!	▪ Dispositivo grabador de video (Celular, cámaras de video)	3 min.

ACTIVIDADES DE CIERRE

Metacognición	Reflexionan respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuál es la importancia de informar oportunamente el acoso físico entre compañeros? ¿No se debe realizar acciones de acoso físico? ¿Por qué? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?
Evaluación	Se evaluará en todo el desarrollo de la sesión y al finalizar mediante el instrumento de evaluación
Técnica	La observación
Instrumento	Lista de cotejo

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Yo se cuidar mi cuerpo*.
<https://www.youtube.com/watch?v=YVZ8GIM2FG0>

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Currículo nacional de educación básica*

Ministerio de educación [MINEDU]. (2016). *Programa Curricular de educación primaria*

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO
SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 20

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN			
INDICADOR		Comenta a su docente cuando percibe acciones de acoso físico entre compañeros en el aula.	
N°	ESTUDIANTES 2° B	SI	NO
01	ABAD HUARACA, Leonardo Arom		
02	ABAL BETETA, Mitzair Anyelo		
03	AGUI ALEJO, Xavi Fabricio		
04	ALBORNOZ CHAVEZ, Genesis Grissel		
05	ALCEDO ESPINOZA, Alexia Briyit		
06	CAMPOS DELGADO, Adriano Sebastian		
07	CCENTE POLINAR, Luhana Camila		
08	CRISOSTOMO RAMIREZ, Usber Yarel		
09	DURAND MARTIN, Dylan Kahil		
10	GONZALES GUARDIAN, Hernan Gino		
11	GUZMAN REYNA, Emir Job		
12	IGNACIO AGAMA, Kattia Rihanna		
13	ISUIZA PRADO, Cristiano Daniel		
14	LAVADO ARELLANO, Thiago Orlando		
15	LOPEZ CABELLO, Dylan Farid		
16	LOPEZ VALVERDE, Joshua Mattheo		
17	LUI MENDOZA, Adriel Emanuel		
18	MEZA ESPINOZA, Sebastian		
19	NAVARRO ABAL, Giordano Alesandro Nilo		
20	PABLO HUAMAN, Liam Chistopher		
21	PAQUIYAURI TUMBAY, Victor Eduardo		
22	PEREZ ORTIZ, Yar Matias Lincoln		
23	QUINTO MARTEL, Dannia Rous		
24	RODRIGUEZ JARA, Emily Abigayl		
25	TREBEJO SATALAYA, Thiago Matteo		
26	VALENTIN BERNARDO, Britzy Loana		
27	ZUÑIGA PEREZ, Liz Valentina		