

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



**TESIS**

---

**“Juegos cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis- Huánuco, 2023”**

---

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

**AUTORA: Falcon Gonzales, Milagros Angelica**

**ASESOR: Grandes Anapan, Manuel Eliab**

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2025**

# U

# D

# H

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

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

**LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:** Desarrollo de competencias y capacidades comunicativas, matemáticas, científicas, socioafectivas, 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

**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): 75383456

**DATOS DEL ASESOR:**

Documento Nacional de Identidad (DNI): 40147585

Grado/Título: Maestro en ciencias de

la educación con

mención en docencia

en educación superior

e investigación

Código ORCID: 0000-0002- 2221-8815

**DATOS DE LOS JURADOS:**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Escobedo Rivera, Froilan	Doctor en ciencias de la educación	22400177	0000-0002-7637-6886
2	Salas Vizcarra, Alain Devane	Magister en administración de la educación	40589828	0000-0001-5484-408X
3	Chamorro Vizcaya, Doris Miryam	Doctora en administración de la educación	22403612	0000-0001-7883-7415



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

En la ciudad de Huánuco, siendo las 10:30 horas del día 03 del mes de octubre 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
Dra. Doris Miryam Chamorro Viscaya	Secretaria
Mg. Alain Devane Salas Viscarra	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0376-2025-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS – HUÁNUCO, 2023"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Milagros Angelica FALCON GONZALES**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

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

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola Aprobada, por Unanimidad con el calificativo cuantitativo de 16 y cualitativo de Buena.

Siendo las 12:00 horas del día viernes 03 del mes de octubre 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)  
Dra. Doris Miryam Chamorro Viscaya  
Código Orcid: 0000-0001-7883-7415  
DNI: 22403612

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



VICERRECTORADO DE  
INVESTIGACIÓN



## UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: MILAGROS ANGELICA FALCON GONZALES, de la investigación titulada "JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS - HUÁNUCO, 2023", con asesor(a) MANUEL ELIAB GRANDES ANAPAN, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 0139-2024-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, 13 de agosto 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

## 71. Falcon Gonzales, Milagros Angelica.docx

### INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

11%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

[distancia.udh.edu.pe](http://distancia.udh.edu.pe)

Fuente de Internet

6%

2

[repositorio.udh.edu.pe](http://repositorio.udh.edu.pe)

Fuente de Internet

4%

3

[hdl.handle.net](http://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

3%

4

Submitted to Escuela de Educacion Superior  
Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja

Trabajo del estudiante

1%

5

[repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe](http://repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe)

Fuente de Internet

1%



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



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

## **DEDICATORIA**

Agradezco a Dios por regalarme la vida y la salud; a mis amados padres, Michael y Edith, quienes siempre se han preocupado por mi bienestar y han sido la fuerza que me motivó durante todo este camino académico, haciendo posible que finalice mi formación profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Universidad de Huánuco por brindarme la oportunidad de recibir una enseñanza de excelencia y formarme profesionalmente.

Asimismo, quiero expresar mi agradecimiento a mis estimados docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, por su apoyo constante en mi proceso de formación profesional. Gracias a sus enseñanzas pedagógicas, hoy me siento preparada para afrontar los desafíos que enfrentaré a lo largo de mi carrera.

De manera especial, al maestro Manuel Eliab Grandes Anapan por su orientación en la realización de mi trabajo de investigación.

Al centro educativo Julio Armando Ruíz Vásquez, en particular al director Mg. José Arturo Tarazona Ramirez por permitirme aplicar mi trabajo de estudio y proporcionarme orientación en el uso de estrategias pedagógicas.

A la docente Campos Luna Edda Margot, por su constante orientación en la formación de los escolares, priorizando la creación de un ambiente armonioso y por su soporte en la realización del trabajo de investigación.

Finalmente, pero no menos importante, agradezco a los escolares del 1er grado B por su participación activa en el empleo de cada una de las actividades de aprendizaje, quienes mostraron entusiasmo.

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
ÍNDICE .....	IV
ÍNDICE DE TABLAS.....	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	X
RESUMEN .....	XI
ABSTRACT .....	XII
INTRODUCCIÓN .....	XIII
CAPITULO I.....	18
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	18
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	18
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	21
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	21
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	21
1.3. OBJETIVOS .....	22
1.3.1. OBJETIVO GENERAL .....	22
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	22
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	23
1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA .....	23
1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	24
1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	24
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	25
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN .....	25
CAPÍTULO II.....	26
MARCO TEÓRICO .....	26

2.1.	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	26
2.1.1.	ANTECEDENTES INTERNACIONALES .....	26
2.1.2.	ANTECEDENTES NACIONALES .....	28
2.1.3.	ANTECEDENTES LOCALES .....	32
2.2.	BASES TEÓRICAS.....	35
2.2.1.	TEORÍAS PEDAGÓGICAS.....	35
2.2.2	LOS JUEGOS COOPERATIVOS.....	38
2.2.3	LA CONVIVENCIA .....	63
2.3.	DEFINICIONES CONCEPTUALES .....	72
2.4.	HIPÓTESIS.....	73
2.4.1.	HIPÓTESIS GENERAL .....	73
2.4.2.	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS .....	74
2.5.	VARIABLES.....	75
2.5.1.	VARIABLE INDEPENDIENTE .....	75
2.5.2.	VARIABLE DEPENDIENTE .....	76
2.5.3.	VARIABLE INTERVINIENTE .....	76
2.6.	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES .....	78
CAPÍTULO III.....		80
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....		80
3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	80
3.1.1.	ENFOQUE .....	80
3.1.2.	ALCANCE O NIVEL.....	80
3.1.3.	DISEÑO.....	81
3.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA .....	82
3.2.1.	POBLACIÓN .....	82
3.2.2.	MUESTRA.....	82
3.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	

84	
3.3.1.	PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS..... 84
3.3.2.	PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS..... 85
3.3.3.	PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS
86	
CAPÍTULO IV	..... 87
RESULTADOS DE DATOS	..... 87
4.1	PROCESAMIENTO DE DATOS..... 87
4.1.1	RESULTADOS DEL PRE TEST ..... 87
4.1.2.	RESULTADOS DEL POST TEST ..... 98
4.1.3.	RESULTADOS POR DIMENSIONES..... 111
4.1.4.	TABLA DE CONTRASTACIÓN ..... 128
4.2.	CONTRASTACIÓN Y PRUEBA DE HIPÓTESIS ..... 130
4.2.1.	CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL ..... 130
4.2.2.	CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECIFICA 1.. 131
4.2.3.	CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECIFICA 2.. 132
4.2.4.	CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECIFICA 3.. 133
4.2.5.	CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECIFICA 4.. 134
4.2.6.	CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECIFICA 5.. 135
CAPÍTULO V	..... 138
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	..... 138
5.1.	PROBLEMA DE ESTUDIO ..... 138
5.2.	OBJETIVO GENERAL..... 138
5.3.	BASES TEÓRICAS..... 139
5.4.	HIPÓTESIS..... 140
5.5.	ANTECEDENTES..... 141
CONCLUSIONES	..... 143
RECOMENDACIONES	..... 145

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	146
ANEXOS .....	154

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de estudios correspondientes del primer grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco 2023..	82
Tabla 2 Muestra de la población de estudiantes del primer grado de la I.E Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco 2023 .....	83
Tabla 3 Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 1er grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco, 2023 .....	89
Tabla 4 Resultados del post test al grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 1 er grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco, 2023 .....	100
Tabla 5 Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes	112
Tabla 6 Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes	115
Tabla 7 Dimensión 2: Interactúa con todas las personas.....	118
Tabla 8 Dimensión 2: Interactúa con todas las personas.....	121
Tabla 9 Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva.....	123
Tabla 10 Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva....	126
Tabla 11 Tabla comparativa de los resultados del pre test y post test: Juegos Cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis- Huánuco, 2023.....	128
Tabla 12 Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis general.....	130
Tabla 13 Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis específica 1.....	131
Tabla 14 Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis específica 2.....	132
Tabla 15 Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis específica 3.....	133

Tabla 16 Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis específica 4.....	135
Tabla 17 Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis específica 5.....	136

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados del pre test al grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 1 er grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco, 2023 .....	96
Figura 2 Resultados del post test al grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 1 er grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco, 2023 .....	109
Figura 3 Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes .....	113
Figura 4 Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes .....	116
Figura 5 Dimensión 2: Interactúa con todas las personas.....	119
Figura 6 Dimensión 2: Interactúa con todas las personas.....	122
.....	122
Figura 7 Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva ....	124
Figura 8 Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva ....	127
Figura 9 Tabla comparativa de los resultados del pre test y post test: Juegos Cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis- Huánuco, 2023.....	128

## RESUMEN

La convivencia democrática se define como el ambiente educativo en el cual se adquieren habilidades para vivir en armonía y respeto mutuo. Además, está estrechamente vinculada a la comunicación asertiva que trata de promover aprendizajes comunicativos que fomenten la ayuda mutua y la comprensión entre los demás. A continuación, se formuló como objetivo general: Determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023. Por otra parte, en la metodología se consideró el enfoque cuantitativo ya que se examinaron datos numéricos relacionados con las variables, asimismo el diseño es cuasi experimental porque se emplean en situaciones que es casi imposible un control riguroso. Es de tipo aplicada porque tiene como propósito mejorar la variable dependiente. Y, por último, el nivel de investigación es explicativo ya que comprueba las hipótesis causales. Por otro lado, la población estuvo conformada por 93 estudiantes del 1 grado de primaria y la muestra con 61; el primero B grupo experimental con 30 estudiantes; primero A grupo control con 32 estudiantes. Finalmente, tras la ejecución de la estrategia de los juegos cooperativos, la interpretación de tablas y figuras reveló resultados oportunos, en el grupo experimental el 72.2%, a la vez que en el grupo control solo el 47.7% mostró avances en la competencia convive y participa democráticamente.

**Palabras claves:** Convivencia democrática, juegos cooperativos, convivencia participativa, construye normas, maneja conflictos, interactúa con todas las personas.

## ABSTRACT

Democratic coexistence is defined as the educational environment in which skills are acquired to live in harmony and mutual respect. Moreover, it is closely linked to assertive communication, which seeks to promote communicative learning that fosters mutual support and understanding among individuals. The general objective was formulated as follows: To determine how cooperative games improve the competence of coexisting and participating democratically in the pursuit of the common good in first-grade primary students at Julio Amando Ruiz Vásquez Educational Institution, Amarilis – Huánuco, 2023. Regarding the methodology, a quantitative approach was considered, as numerical data related to the variables were analyzed. Likewise, the design is quasi-experimental because it is used in situations where strict control is nearly impossible. It is an applied type of research because its purpose is to improve the dependent variable. Finally, the research level is explanatory as it tests causal hypotheses. The population consisted of 93 first-grade primary students, with a sample of 61: Group B (experimental) with 30 students, and Group A (control) with 32 students. In conclusion, after implementing the cooperative games strategy, the interpretation of tables and figures revealed timely results: 72.2% of the experimental group showed improvement in the competence of coexisting and participating democratically, compared to only 47.7% in the control group.

**Keywords:** Democratic coexistence, cooperative games, participative coexistence, rule construction, conflict management, interaction with others.

## INTRODUCCIÓN

Hablar de convivencia implica hacer referencia a la vida en sociedad, compartida con otros individuos. En particular, la convivencia democrática se reconoce como un pilar esencial para alcanzar una formación cívica integral en los escolares. Se trata de una experiencia activa que se manifiesta en todos los ámbitos de la vida estudiantil, involucrando a cada miembro del conjunto educativo en sus conductas, cualidades, decisiones y valores.

El proceso de aprendizaje de la convivencia democrática no se limita únicamente a los entornos educativos, sino que también se adquiere al convivir, de diversas maneras, en el núcleo familiar y mediante la influencia de los medios de comunicación, principalmente. Además de estos ámbitos más cercanos a estudiantes y profesores, tampoco podemos descartar un contexto más amplio que abarca los aspectos económicos, sociales y políticos en los que estamos inmersos.

La convivencia democrática desempeña un papel fundamental en el progreso social de la institución educativa. Además, contribuye de manera significativa al rendimiento académico y a la dinámica social positiva dentro de la comunidad educativa. Es un componente esencial que no solo afecta la interacción diaria entre los miembros de la comunidad educativa, sino que también influye en el logro de metas académicas y en la construcción de relaciones saludables.

Por ello, la convivencia democrática es un pilar fundamental que radica en su capacidad para forjar ciudadanos conscientes, socialmente hábiles y comprometidos con la construcción de comunidades basadas en principios democráticos, desarrollando de esta manera sociedades justas y equitativas.

Del mismo modo, mejorar la convivencia es un fin en sí mismo. La escuela debe ser un espacio donde los niños construyan aprendizajes académicos, socioemocionales y aprendan a convivir de manera democrática, convirtiéndose en los protagonistas de sociedades más justas y participativas (UNESCO, 2013).

Apreciación de acuerdo a la UNESCO, las instituciones deben ser un lugar donde los estudiantes desarrollen tanto sus aprendizajes académicos como sus competencias socioemocionales, al tiempo adquieran una capacidad de convivir y participar de forma democrática, transformándose en los principales protagonistas de comunidades más equitativas.

En el mundo actual el modelo democrático de convivencia escolar que se ve reflejado en el colegio permite asegurar relaciones respetuosas entre alumnos y profesores, y alumnos entre sí. Esto significa que el alumno adquiere la capacidad de desenvolverse en un entorno caracterizado por la justicia, tolerancia, solidaridad y promover la autonomía. Uno de los problemas que se vive en las escuelas es la violencia escolar y poca tolerancia que no es manejada y gestionada adecuadamente por las autoridades competentes; es fundamental resaltar que la violencia en el entorno escolar es una problemática que día a día priva a muchos niños y jóvenes de su derecho primordial a la educación (UNESCO, 2024).

Apreciación de acuerdo UNESCO, la convivencia democrática, que emplea las instituciones educativas busca fomentar relaciones basadas en el respeto, tanto entre los estudiantes como docentes y entre los propios alumnos. Es decir, busca que los mismos estudiantes aprendan habilidades para desenvolverse en un entorno que promueva la justicia, la tolerancia, la solidaridad y la autonomía. No obstante, los problemas que se viven en las escuelas es la violencia y la falta de tolerancia, problemas que lamentablemente son la realidad que viven millones de niños y jóvenes y privan de su derecho humano.

El Ministerio de Educación establece además que la convivencia escolar abarca las interacciones humanas que tienen lugar en el entorno educativo, y enfatiza que estas relaciones deben ser desarrolladas de manera colectiva, constante y con un compromiso significativo de todos los miembros de la comunidad educativa. La convivencia democrática se basa en el respeto por los derechos humanos, la aceptación de las diferencias y las particularidades de cada individuo, promoviendo una coexistencia pacífica y armoniosa que

facilite el desarrollo integral y el éxito en los aprendizajes de los estudiantes (Minedu, 2018).

Apreciación del MINEDU, la convivencia escolar democrática se fundamenta en el respeto por los derechos humanos, la valoración de las diferencias y las cualidades únicas de cada individuo. Este enfoque promueve una interacción pacífica y armoniosa, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes y facilitando el alcance de sus aprendizajes.

De acuerdo a Ruiz y Omeñaca, (1998) define sobre los juegos cooperativos son actividades recreativas en las que los participantes deben actuar de manera colaborativa, enfocándose en el trabajo grupal. En estos juegos, cada jugador contribuye con los demás para alcanzar un objetivo común, promoviendo así la cooperación y la cohesión del grupo

Apreciación de acuerdo a los autores, los juegos cooperativos quieren decir que son actividades recreativas en las que se requiere que los participantes actúen de una manera enfocada en el grupo, colaborando con los demás para alcanzar un objetivo compartido.

En el centro educativo Julio Armando Ruiz Vásquez, especialmente en los escolares del primer grado, no es ajena a la problemática sobre la convivencia democrática. Se ha observado que enfrentan dificultades en este aspecto, lo cual se refleja en las relaciones interpersonales entre los alumnos. Estas relaciones se distinguen por un trato irrespetuoso, dificultades de conducta y manifestaciones de agresión, tanto físicas como psicológicas y comunicativas, carencia en cumplir las normas de convivencia en clase, deficiencias en habilidades para gestionar desacuerdos y una falta de actitudes constructivas frente a escenarios de confrontaciones.

Entre las causas identificadas de esta situación del problema se relacionan con el origen familiar de algunos alumnos, provienen de familias desintegradas o conflictivas. Asimismo, se señala que tanto los profesores como los padres de familia exigen reglas de convivencia en lugar de inculcarlas, lo cual genera un rechazo por parte de los estudiantes hacia la práctica de valores.

Ante dicha situación se buscó alternativas para mejorar la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, se propuso como alternativa de solución los Juegos Cooperativos en los escolares del primer grado mediante la ejecución de las veinte sesiones de aprendizaje. En esta actividad educativa los estudiantes desempeñarán un papel activo, a través del desarrollo de diversas estrategias, tendrán la oportunidad de aprender a interactuar de manera efectiva en su entorno social. Se les enseñará a establecer normas de manera consensuada, aceptar compromisos y a gestionar los conflictos de forma positiva y eficaz que les permitan establecer relaciones saludables, resolver problemas de manera constructiva y contribuir al bienestar colectivo.

El objetivo principal del trabajo de investigación fue: Determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

La investigación se organizó de la siguiente manera:

El capítulo **I**, contiene descripción del problema, formulación del problema, objetivo general, objetivos específicos, justificación del tema, limitaciones del estudio y viabilidad.

En el capítulo **II**, expone los marcos conceptuales, los antecedentes, la base teórica, las hipótesis, las variables y el cuadro de operacionalización de las variables.

En el capítulo **III**, abarca la metodología de investigación, la población de estudio, el tipo de muestra, así como los métodos e instrumentos utilizados para la recopilación de datos.

En el capítulo **IV**, presenta los resultados, el procesamiento de los datos (incluyendo tablas estadísticas, análisis e interpretaciones), la validación de las hipótesis y la correspondiente prueba de hipótesis.

En el capítulo, **V**, incluye una verificación de los hallazgos obtenidos en la investigación, así como de las conclusiones y recomendaciones derivadas de este estudio.

# **CAPITULO I**

## **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Actualmente, el sistema democrático de convivencia en las escuelas, se ve reflejado en el entorno educativo, garantiza relaciones respetuosas entre estudiantes y docentes, y alumnos entre sí. Esto significa que los estudiantes aprenden a interactuar en un entorno equitativo, tolerante y solidario, que además promueve el desarrollo de su autonomía. Uno de los problemas presentes en las instituciones educativas es la violencia escolar y la falta de tolerancia, la cual no es gestionada de manera adecuada por las autoridades competentes. Esta situación genera una realidad alarmante que niega a un sinnúmero de infantes y jóvenes el derecho humano esencial a la educación (UNESCO,2024).

De manera similar, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019) resalta la importancia del desempeño en el área de Personal Social, específicamente en lo relacionado con la convivencia y la participación democrática en la búsqueda del bien común. Según el informe, la convivencia democrática en las escuelas se considera un elemento esencial del derecho a la educación de los niños y adolescentes. Esta habilidad debe ser aprendida a través de procesos didácticos, de manera que los niños puedan aprender a convivir diariamente con sus compañeros, docentes, directivos y padres, basándose en el respeto y la valoración de la diversidad. Asimismo, el informe revela que, en 2018, alrededor de 150 millones de alumnos entre la edad de 13 y 15 años, provenientes de 160 países, experimentaron algún tipo de violencia por parte de sus compañeros dentro y alrededor de las instituciones educativas. Además, se estima que 1 de cada 3 estudiantes de esa misma edad ha sufrido acoso escolar.

Nos quiere decir que la habilidad del área de Personal Social, la convivencia y la participación democrática en la búsqueda del bien común es importante y un elemento esencial en los colegios. Esta habilidad es aprendida mediante los procesos didácticos, la cual los niños aprenderán a

convivir con los demás agentes educativos basándose en el respeto y la valoración de la diversidad.

Por otro lado, a nivel nacional el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) a través de la Evaluación Muestral, evaluó a los estudiantes en el área Personal Social en sexto de primaria. La evaluación fue satisfactoria alcanzó un 33,5 % es decir que sus aprendizajes han mejorado con respecto a la primera vez en el año 2013 que se encontraban con un 30,4 % en niveles más bajos, esto nos ayuda a darnos cuenta sobre los estudiantes que se encuentran en camino a lograr sus aprendizajes esperados.

De la misma manera, el Ministerio menciona que en el año 2018 cuando se realizó una evaluación a los alumnos del sexto grado en el área de personal social, fue satisfactorio es decir llegaron a sacar una nota favorable a comparación del año 2013 que fueron bajos los niveles.

A nivel regional, la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC) llevó a cabo una investigación titulada Estudio de Educación Inicial: un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad. En relación al área de personal social, se obtuvieron conclusiones relevantes. La mayoría de los niños lograron identificar las cualidades de sus familias y sus responsabilidades dentro de su institución educativa inicial (IEI) o Programa No Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI). Además, demostraron habilidades de equilibrio y coordinación al utilizar su cuerpo. Sin embargo, aún enfrentan dificultades para distinguir las cualidades propias de su persona.

La UMC, señala que cuando se llevó a cabo la investigación titulada Estudio de Educación Inicial: un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad los niños obtuvieron resultados favorables, lograron identificar las cualidades de sus familias y sus responsabilidades dentro de su institución educativa.

A nivel local, la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL, 2019) tiene noción de informes y denuncias relacionadas con casos de agresiones que se presentan en las sedes policiales y Ministerio Público. Además, se ha

observado que ciertas Instituciones Educativas no llegan a cumplir con los requerimientos básicos establecidos por las normas de convivencia escolar.

La UGEL no reporta tener conocimiento de los informes ni de las denuncias sobre casos de agresiones ocurridos en estaciones de policía y en el Ministerio Público. Además, se ha observado que algunas instituciones educativas no cumplen con los requisitos esenciales establecidos por las normativas de convivencia escolar.

La situación en el centro educativo Julio Armando Ruiz Vásquez, especialmente en los escolares de primer grado, no es ajena a la problemática de la convivencia escolar. Se observó que enfrentan dificultades en este aspecto, lo cual se refleja en las relaciones interpersonales entre los alumnos. Estas relaciones se caracterizan por un trato desconsiderado, problemas de conducta, agresiones físicas, psicológicas y verbales, así como el incumplimiento de las normas de convivencia en el salón, falta de habilidades para manejar problemas y ausencia de actitudes constructivas frente a situaciones problemáticas.

Las causas que dan origen a esta situación están vinculadas al contexto familiar de algunos estudiantes, quienes provienen de familias desintegradas o conflictivas. Además, se señala que tanto los profesores como los padres de familia obligan reglas de convivencia en lugar de inculcarlas, lo cual genera un rechazo por parte de los estudiantes hacia la práctica de valores.

Si no se aborda de manera responsable esta realidad, se pueden esperar una serie de consecuencias negativas. Estas incluyen un aumento en los casos de acoso escolar (bullying), conductas inapropiadas, ausencias frecuentes, abandono escolar, problemas de relación entre compañeros, incumplimiento de responsabilidades y derechos y obstáculos para el trabajo en equipo, bajo rendimiento académico y una comunicación deficiente dentro de la comunidad educativa. Es fundamental tomar medidas efectivas para abordar estos problemas y promover un entorno escolar seguro, inclusivo y propicio para el aprendizaje.

Como alternativa a esta problemática se propuso los Juegos Cooperativos como actividades lúdicas en el que los alumnos desempeñaron

un papel activo, a través del desarrollo de diversas estrategias, tendrán la oportunidad de aprender a interactuar de manera efectiva en su entorno social. Se les instruirá en la elaboración de normas acordadas de manera conjunta, en la adopción de compromisos y en la gestión de conflictos de manera respetuosa y decidida que les permitan establecer relaciones saludables, resolver problemas de manera constructiva y contribuir al bienestar colectivo.

En esta actividad educativa, los estudiantes tomaron un rol activo mediante el uso de diversas estrategias, tuvieron la oportunidad de aprender a interactuar de manera efectiva en su entorno social. Se les enseñó a crear normas acordadas de manera conjunta, asumir compromisos, y manejar y resolver desacuerdos de forma constructiva y asertiva, lo que facilitó el establecimiento de relaciones saludables.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. PROBLEMA GENERAL**

¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023?

### **1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- a) ¿Cuál es el nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común antes de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023?
- b) ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023?
- c) ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes del

primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023?

- d) ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023?
- e) ¿Cuál es el nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común después de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023?

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

#### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- a) Conocer el nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común antes de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023
- b) Aplicar los juegos cooperativos para mejorar la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023
- c) Aplicar los juegos cooperativos para mejorar la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes del

primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023

- d) Aplicar los juegos cooperativos para mejorar la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023
- e) Evaluar el nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común después de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

#### **1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

El estudio tiene una justificación basada en la identificación de problemas relacionados con la convivencia y participación democrática, la falta de prácticas de valores, las deficiencias en las relaciones interpersonales y los conflictos entre los estudiantes. Esta situación demandó la implementación de juegos cooperativos en los alumnos de primer grado de la I.E Julio Amando Ruiz Vásquez, ubicada en Amarilis - Huánuco, en el año 2023. El trabajo de investigación adquiere relevancia en tres aspectos fundamentales.

##### **1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

Según la teoría del desarrollo psicosocial de Erikson (1968), los individuos que experimentan un desarrollo saludable y apropiado atraviesan diferentes etapas que abarcan desde la niñez hasta la adultez. En cada una de estas etapas, la persona se enfrenta a nuevos desafíos y tiene la capacidad de superarlos. Es en este proceso que se forma la identidad, es decir, la comprensión de quiénes somos y cómo encajamos en la sociedad. Para alcanzar este objetivo, es imprescindible combinar todo el conocimiento adquirido sobre la vida y nuestro propio ser, y construir una representación unificada de nuestra identidad, una que sea apreciada y tenga significado para nuestra comunidad.

#### **1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

El proyecto que se llevó a cabo se enfocó en mejorar las relaciones interpersonales, las tareas en equipo y el aprendizaje a través de enfoques cooperativos, con el objetivo de abordar el problema de la convivencia y participación democrática entre los alumnos de primer grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez. Como parte de esta propuesta, se seleccionaron los juegos cooperativos como herramienta para provocar en los alumnos valores como tolerancia, honestidad, respeto y solidaridad. Estas actividades integraron al grupo de estudiantes a promover escenarios en las que resolvieron diferentes destrezas y puntos de vista. Los juegos cooperativos ofrecieron un entorno propicio para esta unificación, ya que involucraron a dos o más jugadores que no compiten entre sí, sino que trabajan juntos para lograr un objetivo común. Mediante esta dinámica, los estudiantes desarrollaron habilidades para gestionar su frustración, tolerancia lo que permitió disminuir conductas violentas, tanto si ganan como si pierden como grupo.

#### **1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA**

Desarrollar la competencia relacionada con la convivencia y la participación democrática representa un desafío educativo que registra que los estudiantes actúen de manera oportuna y positiva en situaciones de su vida diaria, aplicando estos conocimientos en la práctica. En este sentido, el proyecto de estudio tiene como fin formar una sociedad en la que sus miembros estén comprometidos con el estado de derecho y promover el mejoramiento de las competencias sociales de los alumnos.

Algunas de estas competencias incluyen la concentración, la resolución de conflictos, el fomento de la autoestima e identidad, el trabajo en equipo y la autorregulación de las emociones e impulsos. Las aportaciones pedagógicas que respaldan este plan educativo nacional nos brindan una perspectiva en nuestra labor docente, donde todos tenemos la capacidad de fortalecer nuestras habilidades competitivas.

Dentro de los razonamientos morales, es posible identificar seis etapas que reflejan el progreso basado en el nivel de madurez y las experiencias personales que pueden contribuir a su mejora. Estas etapas representan el desarrollo moral de una persona y permiten reconocer tanto los derechos individuales como el bienestar colectivo del grupo.

### **1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

Durante el desarrollo de la presente investigación se presentaron algunas limitaciones que pudieron influir, una de ellas fue la restricción de tiempo para desarrollar las actividades de aprendizaje en el centro educativo, ya que la docente del aula también tenía que realizar sus clases, lo que en algunas ocasiones generó que mis sesiones de aprendizaje se acortaran y no pudieran culminarse satisfactoriamente. Asimismo, se registraron inasistencias de algunos estudiantes durante la ejecución de las sesiones, lo que afectó la participación continua y equitativa del grupo, dificultando la obtención de resultados.

### **1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN**

El trabajo de estudio se considera viable debido a la disponibilidad de recursos económicos suficientes para cubrir todos los gastos del trabajo. Además, se dispone del apoyo de recursos humanos, como la orientación de un docente especializado en el tema y el director de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, a la docente que me facilitó el aula y algunos documentos y la colaboración de los alumnos del primer grado. También se dispuso de recursos físicos adecuados, como la infraestructura del centro educativo y materiales necesarios para llevar a cabo los juegos.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES**

Cortes y Pinilla (2019), en su estudio, *“El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la inclusión”*, para optar el grado de Licenciada en Educación Preescolar en la Universidad Santo Tomás. El objetivo general fue Fortalecer la inclusión educativa de los niños y niñas del Jardín Infantil Creando mis primeras huellas mediante el juego cooperativo. Se desarrollo una investigación con enfoque cualitativo, con tipo de investigación acción. Asimismo, la población fue 34 estudiantes. Se utilizaron técnicas de recolección de datos que involucraron la observación y la entrevista como instrumento. Tras analizar los resultados, las autoras llegaron a la conclusión de que los diferentes espacios de interacción establecidos con los niños y niñas del jardín fueron viables debido a la gestión llevada a cabo por las docentes en formación y los acompañantes. Estos profesionales siempre buscaron fomentar la colaboración de los alumnos y su aprendizaje mutuo, alentándolos a reconocerse como individuos únicos, a desarrollar habilidades de convivencia y a respetarse mutuamente. La inclusión y la consideración de los distintos ritmos de aprendizaje se destacaron como factores primordiales en la creación de entornos en lo que los alumnos interactúan con el resto, valorando y respetando las diferencias en el ritmo de aprendizaje de cada uno. Durante este proceso, se enfatizó la importancia del amor propio, cariño, respeto, tolerancia como valores fundamentales.

Ardila y Muñoz (2021), en su estudio titulado, *“Estrategia didáctica para el fortalecimiento de la convivencia en torno a la práctica de valores y las competencias ciudadanas en los estudiantes de grado cuarto del Cooperativo sede D colegio Universitario”* para optar el Título de Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales en la Universidad Libre. El objetivo general fue Fortalecer la convivencia de

los niños de cuarto primaria de Colegio Universitario sede D. Se usó la investigación cualitativa, con un diseño de Investigación-Acción Educativa, la población fue 520 alumnos de la I.E. sede D cooperativo del Colegio Universitario. Como técnica la observación y la encuesta como instrumento. Al finalizar las autoras concluyeron que este estudio fue favorable para los estudiantes, en cuanto a la prevención de conflictos y el mejoramiento de las relaciones interpersonales, a partir de estrategias conciliatorias, pacificadoras y reconocimiento de la pluralidad.

Imbachi et al (2019), en su trabajo de grado, *“El juego cooperativo y su contribución al desarrollo de la habilidad de resolución de conflictos en los niños y niñas de 8 y 9 años de la Institución Educativa Francisco José de caldas sede Junín”* para optar el Título de Psicólogas, en la Fundación Universitaria de Popayán. El objetivo general fue Describir la manera en la que el juego cooperativo contribuye al desarrollo de la habilidad de resolución de conflictos en 30 niños de la Institución Educativa Francisco José de Caldas sede Junín. Se usó la investigación de enfoque cuantitativo de tipo no experimental. La población fue de 160 estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Francisco José de Caldas sede Junín. Como técnica de recolección de datos fue el cuestionario y como instrumento cuestionario el Novas-Res por Lera y Olías. Al finalizar las autoras concluyeron que los juegos cooperativos ayudaron en los alumnos, y no sólo en el aprendizaje sino en la construcción de sus habilidades sociales.

Leiva (2020) en la tesis, *“Análisis de la articulación de instrumentos políticos legislativos y las prácticas de gestión de convivencia escolar”* para optar el Título Profesional de Trabajador(a) Social, en la Universidad Alberto Hurtado. El objetivo general fue Analizar las formas en que se articulan las lógicas formativa y punitiva presentes en los instrumentos que orientan la convivencia escolar en las experiencias de gestión de ésta en los establecimientos educacionales. Para ello se desarrolló un estudio con enfoque cualitativo, el alcance de carácter mixto descriptivo. Al finalizar se llegó a la conclusión que la Política y las

leyes se articulan con los marcos normativos escolares y las prácticas de gestión de la convivencia escolares son necesarios que se siga reflexionando sobre esta articulación, pensar y diseñar nuevas políticas y leyes que operen de forma integral, reduciendo sus contradicciones y siendo propositivo a la hora de entregar herramientas útiles a las comunidades educativas, permitiéndole a las escuelas implementar estrategias profundas que les permitan generar una convivencia escolar que integre a los diversos actores de las comunidades educativas.

Yepes et al. (2019), en su estudio titulada, “*Juego cooperativo y resolución de problemas en 2 grado de Básica Primaria*” para optar Título de Licenciada en Educación Básica Primaria en la Universidad De La Costa CUC. El objetivo general fue Describir la relación que existe entre la implementación del juego cooperativo como estrategia de enseñanza y el fortalecimiento de la competencia matemáticas resolución de problemas en los estudiantes de 2 de la I.E.D Nuestra Señora del Rosario. Para esto se usó la investigación con enfoque cualitativo y diseño de investigación de Acción. Al concluir, las autoras llegaron a la conclusión de que se logró mejorar y fortalecer las competencias matemáticas relacionadas con la resolución de problemas. Esto fue posible al implementar estrategias de juego cooperativo, lo cual permitió que los alumnos experimentaran una clase divertida e interesante. Durante estas actividades, descubrieron el potencial individual de cada uno de ellos al resolver los problemas en colaboración con sus compañeros.

### **2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES**

Raymundo (2021), en su estudio, “*El juego cooperativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años I.E San José Nacional 26 de octubre, Piura, 2019*” para optar el Título profesional de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote. El objetivo general fue Determinar la relación que existe entre el juego cooperativo como estrategia y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. San José Nacional 26 de octubre, Piura, 2019. Para ello se usó la investigación cuantitativa,

con un nivel descriptivo, y diseño correlacional; la población fue 121 estudiantes de la I. E San José Nacional 26 de octubre. Se utilizó una lista de cotejo como instrumento de evaluación y la técnica de análisis de datos conocida como la prueba de correlación de  $r$  Pearson. Tras finalizar el estudio, se pudo concluir que la implementación de juegos cooperativos tuvo un efecto positivo y significativo en el fortalecimiento de habilidades interpersonales en niños de 5 años de la I.E. San José Nacional 26 de octubre, ubicada en la ciudad de Piura, 2019.

Umpunchig (2021), en la tesis, "*Programa de juegos cooperativos Jugamos con amor, a respetarnos mejor para fortalecer las habilidades socioafectivas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°258, comunidad Yamayakat, Imaza – Bagua, Amazonas, 2019*". Tesis para optar el Título profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, presentada a la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, cuyo objetivo fue determinar el nivel de las habilidades socioafectivas: básicas, avanzadas y afectivas mediante los en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Imaza – Bagua 2019. El estudio se llevó a cabo utilizando un diseño de investigación preexperimental, que incluyó un pretest y un posttest, con un solo grupo de participantes. Se empleó el método hipotético-deductivo. La población de estudio consistió en 21 niños, que también conformaron la muestra. La técnica utilizada fue la observación, y el instrumento de recolección de datos fue la ficha de observación. Las conclusiones obtenidas fueron las siguientes: en el pretest, se determinó que el nivel de habilidades socioafectivas en el programa de juegos era deficiente, mientras que en el post test se evidenció una mejoría, alcanzando un nivel regular. Estos resultados respaldan la hipótesis alternativa planteada, que postulaba una mejora significativa en el nivel de habilidades socioafectivas en los niños de 3 años de la I.E. Inicial Imaza – Bagua, ubicada en Amazonas.

Fernández (2019) presenta la tesis titulada: "*Nivel de convivencia escolar en los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial 019 Montegrande, Jaén*". Tesis para optar el Título Profesional de

Licenciada en Educación Inicial, presentada a la Universidad particular de Chiclayo, cuyo objetivo fue determinar el nivel de convivencia escolar que presentan los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N 019, Montegrande, Jaén, en el año 2018. La metodología de la investigación es de tipo descriptiva, con un diseño no experimental, compuesta por 22 escolares de 5 años de edad, así mismo usó los siguientes instrumentos: Guía de observación y la observación. En conclusión, se determinó que los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N 019, ubicada en Montegrande, Jaén, presentan un nivel promedio de convivencia escolar del 95,5%. Además, se observó que tienen un nivel medio de convivencia democrática, representando el 81,8% de los casos, mientras que un 13,6% se encontraba en un nivel bajo y un 4,5% en un nivel alto. En cuanto a la experiencia emocional, se encontró un nivel medio en el 81,8% de los niños, un 9,1% en un nivel bajo y un 9,1% en un nivel alto.

Córdova (2019), en su tesis titulada *“Habilidades sociales y su relación con la convivencia de aula en los escolares de segundo año del nivel secundaria de la I.E César Vallejo Mendoza, caserío Palo Blanco – Pacaipampa – Ayabaca, Piura 2019”*. Tesis para optar el Grado Académico de Magíster con mención en Psicopedagogía e Inclusión, presentada a la Universidad Nacional de Piura, cuyo objetivo fue analizar el trasfondo de la percepción de los alumnos del segundo año del nivel secundaria de la I.E. César Vallejo Mendoza del caserío Palo Blanco sobre sus habilidades sociales y su relación con la convivencia de aula. Su enfoque fue cualitativo, con un diseño de fenomenología empírica, con un alcance empírico, se contó con 40 estudiantes del segundo año de secundaria de la IE César Vallejo Mendoza del caserío Palo Blanco. En la cual el instrumento que utilizó fue el test de Goldstein. En resumen, se llegaron a las siguientes conclusiones: los estudiantes tienen una percepción negativa de la relación entre sus habilidades sociales y su convivencia en el aula. La mayoría de ellos (75,0%) considera que la convivencia en el aula es simplemente una actuación que deben cumplir para satisfacer las expectativas escolares. Además, el 60% de los

estudiantes cree que las habilidades sociales avanzadas son inútiles en situaciones reales y las percibe como parte de un adoctrinamiento social. Por otro lado, un 77,5% de los estudiantes expresa su insatisfacción con esta relación, ya que, a pesar de obtener buenos resultados en las pruebas académicas, han tenido malas experiencias en la convivencia en el aula y en otros ámbitos. Los escolares perciben que la vida fuera de la escuela es diferente y temen que sus malas experiencias en la convivencia escolar se reflejen en situaciones futuras fuera del colegio. Los alumnos describen la convivencia en el aula como basada en intereses personales, lo que consideran individualista y egoísta desde su perspectiva.

Romero (2021), presenta su tesis titulada: *“Autoestima, Habilidades Sociales y la Convivencia Escolar en las Instituciones Educativas Estatales del Distrito de Pocollay de Tacna, 2019”*, tesis para optar el Grado Académico de Doctor en Psicología Educacional y Tutorial, presentada a la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre la autoestima, las habilidades sociales y la convivencia escolar en las Instituciones Educativas Estatales del Distrito de Pocollay de Tacna, 2019. El enfoque adoptado para esta investigación fue de naturaleza cuantitativa, ya que se empleó la recopilación de datos para respaldar hipótesis mediante cálculos numéricos y análisis estadísticos. Desde el punto de vista metodológico, se encuadró dentro del tipo de estudio sustantiva, con un diseño no experimental, transversal y de nivel correlacional. En el presente estudio, la población investigada consistió en 90 estudiantes de la I.E. Estatales del Distrito de Pocollay en Tacna. La muestra utilizada fue censal, lo que significa que se seleccionó el 100% de la población estudiantil para participar en el estudio. En cuanto a la instrumentación, se aplicó la técnica de la encuesta para medir las variables de autoestima, habilidades sociales y convivencia escolar. Los cuestionarios utilizados para recopilar los datos incluyeron respuestas de tipo Likert. Las conclusiones extraídas revelaron que se establece una relación importante y positiva entre la autoestima, convivencia escolar,

habilidades sociales en las I.E. Estatales del Distrito de Pocolay en Tacna, durante el año 2019. Esta relación se evidenció con una correlación directa de 0,706. Los hallazgos de la investigación son similares a los alcances obtenidos en trabajos previos, como el estudio realizado por Vintimilla en 2020.

### **2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES**

Villarreal (2021), en su estudio denominada: *“Uso del debate para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa René Guardián Ramírez Del Distrito De Amarilis - Huánuco, 2019”*, tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria presentada a la Universidad de Huánuco, cuyo objetivo fue determinar la efectividad del uso del debate en la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes del 3er grado de primaria de la I.E. René Guardián Ramírez, Amarilis-Huánuco, 2019. La metodología de investigación utilizada en este estudio es de naturaleza aplicada, con el propósito de mejorar la variable dependiente. El enfoque adoptado es el de investigación experimental, con el objetivo de llevar a cabo un experimento y probar hipótesis explicativas. Dado que se trata de una investigación de nivel cuasiexperimental, se empleó un diseño cuasiexperimental. La muestra específica consistió en 91 estudiantes del tercer grado de primaria, divididos en dos grupos: el grupo experimental, compuesto por 30 escolares de la sección 3° A, y el grupo de control, formado por 30 escolares de la sección 3° B. Como conclusión, se encontró que el 35.5% de los escolares del grupo de control (3° B) y el 40.50% de los estudiantes del grupo experimental (3° A) no practicaban la convivencia escolar. Se observó que los estudiantes del grupo 3° A presentaban mayores dificultades en este aspecto. Para abordar este problema, se implementó la estrategia del debate durante 20 actividades de aprendizaje a lo largo de 20 días, con el objetivo de mejorar la situación. Al finalizar las sesiones, se realizó una evaluación posterior (post test) a los estudiantes de ambos grupos. Los resultados mostraron que el 64.83% de los escolares del grupo 3° A ahora practican siempre la

convivencia escolar, mientras que el 32% lo practica a veces y el 3.17% no lo practica. Estos resultados sugieren una mejora significativa en la práctica de la convivencia escolar en el grupo experimental. Como alternativa de solución para abordar este problema, se propuso el uso del debate como estrategia.

Malpartida (2020), en su estudio titulada, *“Taller Aprendiendo a Convivir para mejorar la convivencia escolar democrática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I. E: Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019”*, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial Y Primaria, en la Universidad de Huánuco. El objetivo general fue Evaluar de qué manera el taller Aprendiendo a Convivir mejora la convivencia escolar democrática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019. En la metodología utilizada, aplicó el tipo de investigación aplicada con el objetivo de examinar cómo el taller Aprendiendo a Convivir impacta en la optimización de la variable dependiente de Convivencia Escolar Democrática. Se empleó un enfoque experimental y un nivel explicativo. La población de estudio consistió en 170 escolares de tercer grado de primaria. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de observación, con una guía de observación como instrumento. Al finalizar el estudio, se concluyó que la participación de los alumnos de tercer grado de primaria en el taller tuvo un impacto positivo en la mejora de la convivencia escolar democrática. Se observó que un 53.19% de los escolares que participaron en el taller lograron mejoras significativas en este aspecto, en semejanza con el grupo de control donde solo el 20.88% mostró avances en la convivencia escolar democrática. Estos resultados respaldan la efectividad del taller en la promoción de un entorno escolar más democrático y armonioso.

Dalia (2019), en la tesis, *“Juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, leoncio prado, huánuco-2019”*, para optar el Título Profesional de Licenciada en

Educación Inicial, en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote. El objetivo general fue Determinar en qué medida los juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019. Se desarrollo una investigación con enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental. Se trabajo con una población fue de 57 niños y niñas de 3, 4 y 5 años pertenecientes al nivel inicial. Para la recopilar datos se empleó la observación como técnica y guía de observación como instrumento. Al finalizar el estudio, se pudo afirmar que la hipótesis de investigación, la cual postulaba que los juegos cooperativos optimizan de manera significativa la convivencia escolar en niños y niñas de cinco años de la I.E. N 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco, durante el año 2019. Los resultados obtenidos respaldan la afirmación de que la implementación de juegos cooperativos tuvo un impacto positivo en la convivencia escolar de los estudiantes en dicha institución.

Cisneros et al. (2019), en su estudio, *“Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa gran unidad escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018”*, para optar el Título de Licenciada en Educación Especialidad: Educación Inicial, en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan. El objetivo general fue Determinar en qué medida el programa de los juegos cooperativos mejora de la autoestima en los niños de 5 años de la institución educativa GUE Leoncio Prado de Huánuco. El estudio realizado se enmarca dentro de la investigación aplicada, con un diseño cuasiexperimental. La población de estudio estuvo conformada por 50 alumnos de cinco años pertenecientes al nivel inicial de la I.E. GUE Leoncio Prado. Para la recolección de datos, se utilizaron la observación como técnica e instrumento la lista de cotejo. Al finalizar el estudio, se concluyó que, tras la ejecución de los juegos, se observó una mejora considerable en el nivel de autoestima del grupo experimental en comparación con el grupo control, calificándose como adecuado. Estos resultados sugieren que la implementación de los juegos tuvo un efecto

positivo en el desarrollo de la autoestima de los estudiantes del nivel inicial de la I.E. G.U.E. Leoncio Prado.

Calero et al. (2019), en el trabajo de grado, *“El juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N 066 Viña del Río, Huánuco – 2018”*, para optar el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Educación, presentada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. El objetivo general fue Demostrar si el Juego Cooperativo desarrollo las Habilidades Sociales en los niños de 4 años de la I.E.I N 066 Viña del Río, Huánuco – 2018. Se desarrollo una investigación con enfoque cuantitativo y de tipo aplicada, con un diseño cuasi experimental. La población muestral fue de 145 niños de preescolar. En el estudio realizado, se empleó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación. Como resultado, se llegó a la conclusión de que, con la ejecución de los juegos cooperativos, los escolares desarrollaron sus habilidades sociales, alcanzando niveles de normal en un 53% de los casos y buen nivel en un 47% de los casos. Por otro lado, en el grupo de control no se observaron mejoras significativas, ya que ningún estudiante alcanzó el buen nivel en las habilidades sociales evaluadas. Estos hallazgos indican que los juegos cooperativos tuvieron un impacto positivo en el desarrollo de habilidades sociales en el grupo experimental, mientras que el grupo de control no mostró mejoras significativas en este aspecto.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. TEORÍAS PEDAGÓGICAS**

#### **TEORÍA CONDUCTISTA DE WATSON**

Watson (1913) en su teoría conductista, resalta con énfasis la importancia de estudiar las conductas observables, tanto en humanos como en animales. Consideraba que analizar el comportamiento visible y sus relaciones era el único modo objetivo de acceder al entendimiento de las acciones humanas, permitiendo así aplicar el método científico propio de las ciencias naturales a la psicología.

En su estudio, Watson sostenía que los seres humanos nacen con ciertos reflejos y respuestas emocionales básicas, como el amor y la furia, mientras que todas las demás conductas se adquieren mediante la asociación entre estímulo y respuesta, a través de un proceso de condicionamiento.

Mi investigación se alinea estrechamente con la teoría conductista de Watson, ya que utilicé juegos cooperativos como un medio para influir en el comportamiento de los estudiantes. Estos juegos sirvieron como estímulo, provocando respuestas positivas que contribuyeron a mejorar su conducta. Mostraron una mejora notable en la capacidad de convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común.

### **Watson popularizó el Conductismo**

Watson se posicionó como un conductista radical y un claro opositor del mentalismo, rechazando abiertamente las ideas de Sigmund Freud y el psicoanálisis. Sostenía que el enfoque en la conciencia y la introspección carecía de relevancia dentro de una psicología científica. Para él, solo el estudio de la conducta observable y cuantificable justificaba la disciplina. Por esta razón, sus investigaciones se llevaban a cabo en modelos de laboratorio donde era posible manipular el entorno y controlar sistemáticamente el comportamiento de los participantes. (Corbin, 2016)

El objetivo del conductismo es transformar la psicología en una ciencia natural, valiéndose de métodos que permitan observar, medir y predecir comportamientos. John B. Watson es ampliamente reconocido como el autor que introdujo y popularizó el conductismo mediante sus investigaciones y publicaciones.

### **El experimento del pequeño Albert**

Watson quiso comprobar su hipótesis de que las emociones podían aprenderse mediante asociaciones condicionadas. Para ello, realizó un controvertido experimento con un bebé de 11 meses, conocido como Albert.

- En el laboratorio, se le mostraba a Albert una rata blanca.
- Cada vez que el niño se acercaba a tocarla, Watson golpeaba una barra de metal con un martillo, lo que generaba un ruido fuerte que lo sobresaltaba y le provocaba llanto.
- Tras varias repeticiones (aproximadamente seis veces), Albert comenzó a temerle a la rata solo por verla, aunque el golpe ya no estuviera presente.

De esta manera, Albert asoció la presencia de la rata con el ruido estruendoso, anticipando el golpe y experimentando miedo.

### **TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VIGOTSKY**

Según Vigotsky (1978), en su teoría plantea que el ser humano posee un código genético desde su nacimiento, el cual se activa y desarrolla a través del aprendizaje cuando interactúa con su entorno. Esta perspectiva destaca la importancia de la interacción sociocultural, ya que el individuo no se forma en aislamiento, sino mediante el contacto con otros. En este proceso, intervienen mediadores que orientan al niño en el desarrollo de sus habilidades cognitivas. Aunque el niño tiene un rol activo en su aprendizaje, necesita del acompañamiento y guía de un adulto para avanzar.

Asimismo, el niño aprende a pensar tanto de forma autónoma como con el apoyo de otros, incorporando gradualmente formas más adecuadas de utilizar las herramientas cognitivas que los adultos le enseñan de manera activa. Las interacciones que impulsan su desarrollo incluyen la asistencia directa, la participación guiada o la creación de conexiones por parte de un adulto o una persona con mayor experiencia. Esta persona puede ofrecer sugerencias, servir como modelo, formular preguntas o enseñar estrategias, entre otras acciones, con el fin de que el niño logre realizar tareas que por sí solo aún no podría llevar a cabo.

En la teoría de Vygotsky, se destacan dos conceptos fundamentales: la zona de desarrollo próximo y la mediación.

**La zona de desarrollo próximo** hace referencia al espacio entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que es capaz de lograr con el apoyo de otra persona. Vygotsky sostenía que el aprendizaje ocurre cuando el niño enfrenta desafíos que superan ligeramente sus capacidades actuales, pero que puede superar con la orientación de un adulto o un compañero más experimentado. A través de esta colaboración, el niño adquiere nuevas habilidades y conocimientos.

**La mediación** consiste en el apoyo que se brinda al niño para que pueda llevar a cabo tareas dentro de esa zona de desarrollo. Este apoyo puede venir de un adulto, un compañero más avanzado o incluso de recursos como libros o videos. Las formas de mediación incluyen explicaciones, ejemplos, instrucciones y sugerencias. El propósito es facilitar la comprensión y ejecución de la tarea, promoviendo al mismo tiempo el desarrollo de las capacidades cognitivas del niño.

### **2.2.2. LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

Al investigar el sustento teórico de la variable independiente juegos cooperativos, se tomaron en cuenta las ideas de diversos autores:

Según Orlick (2002) los juegos cooperativos se originaron hace muchos años atrás, durante las reuniones tribales destinadas a celebrar la vida. Según el autor, la esencia de los juegos cooperativos radica en jugar junto a otros en lugar de enfrentarse a ellos, en superar desafíos en vez de superar a los demás, y en experimentar una liberación a través de la estructura genuina de los juegos para disfrutar plenamente de la experiencia de juego.

Para Rojas (2009) el juego cooperativo es aquella actividad lúdica que tiene por característica esencial la cooperación, en donde ningún participante es discriminado o dejado de lado, por lo que con la participación de todos se busca desarrollar un trabajo en equipo y alcanzar objetivos en común.

Según Pérez (1998), los juegos cooperativos son enfoques que tienen como objetivo reducir las exposiciones de violencia en los juegos, fomentando formas de sensibilización, participación, expresión y apoyo mutuo. Estos juegos requieren la colaboración de todos los involucrados para alcanzar un objetivo común.

Por su parte, Guitart (1999) no utiliza el término juego cooperativo, sino que se refiere a ellos como juegos no competitivos. Sin embargo, enfatiza que estos juegos deben permitir la colaboración de todos, sin importar su habilidad, y no debe haber ganadores ni perdedores. La ausencia del miedo al fracaso crea un ambiente de diversión y disfrute en el juego.

Esta perspectiva también es compartida por otros autores, como Bantulà (1998), respalda la idea de que las actividades cooperativas se fortalecen cuando todos los jugadores participan activamente, lo que a su vez genera en ellos una emoción de aceptación por parte de los demás.

#### **2.2.2.1. CARACTERÍSTICAS**

Las características de los juegos cooperativos, según el autor Orlick (1990) son las siguientes:

**Libres de la competencia:** En los juegos cooperativos, el objetivo principal es que todos los participantes trabajen juntos para alcanzar una meta común. La estructura del juego está diseñada de tal manera que garantiza la participación de todos, eliminando la presión y la rivalidad asociada con la competencia. El enfoque se centra en la colaboración, la participación y el disfrute del proceso, en lugar de preocuparse por ganar o perder.

**Libres de la eliminación:** Los juegos cooperativos están diseñados para incluir a todos los participantes, evitando la exclusión de aquellos que puedan ser menos hábiles, lentos o débiles. A diferencia de los juegos que eliminan a

jugadores, los juegos cooperativos promueven la inclusión, fomentando la aceptación y la valoración de cada individuo en el grupo.

**Libres para crear:** Los juegos cooperativos estimulan la creatividad y la construcción conjunta. Las reglas son flexibles, lo que permite a los participantes contribuir y modificar el juego según sea necesario. Los juegos se adaptan al grupo, a los recursos disponibles, al entorno y a los objetivos de la actividad. Se enfatiza el proceso de juego y la satisfacción de los participantes al jugar y crear juntos.

**Libres de la agresión física:** Los juegos cooperativos promueven la eliminación de estructuras que requieran agresión física hacia los demás. En lugar de fomentar la violencia y la agresividad, se busca cultivar comportamientos constructivos y humanizantes, promoviendo el respeto y la empatía en lugar de la agresión física.

#### **2.2.2.2. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

De acuerdo a Orlick (1990) destaca la relevancia de los juegos cooperativos en el ámbito educativo, subrayando sus efectos positivos tanto en el desarrollo personal como en las relaciones socioemocionales y de colaboración dentro del aula. Este tipo de dinámicas favorece la construcción de conductas socialmente adecuadas y también contribuye a superar obstáculos individuales que pueden dificultar el aprendizaje. Incluir juegos cooperativos en el entorno escolar resulta beneficioso, ya que promueven cuatro aspectos fundamentales en el desarrollo integral de los niños: la cooperación, la aceptación, la comprensión y el disfrute.

Mercado (2009) dice que los juegos cooperativos son muy favorables porque:

- Son alegres y entretenidos creando un ambiente de disfrute y entusiasmo para todos.
- Promueven una emoción generalizando satisfacción entre los participantes, al enfocarse en el trabajo en equipo y la colaboración.
- Permiten la alternancia de tareas en grupos, lo cual fomenta una comunicación eficaz y una interacción activa entre los jugadores.
- Los niños aprenden a desarrollar un sentido de unidad y a competir desde la perspectiva de la victoria y la conciencia grupal, en lugar de la competencia individual.
- Comunican un mensaje de unidad, trabajo en grupo y comunicación social y reflexiva.
- Contribuyen a la evolución social tanto del grupo como de los participantes, en un enfoque plural y democrático.
- Fortalecen la habilidad de perseverar ante las dificultades, promoviendo la resiliencia y el espíritu de superación.
- Promueven la eliminación de la discriminación y fomentan la integración entre los participantes.
- Elevan la autoestima individual al mismo tiempo que desarrollan la confianza colectiva y grupal, fortaleciendo el sentido de valía personal dentro del contexto del equipo.

### **2.2.2.3. COMPONENTES DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

En este estudio, se adoptarán como componentes de análisis los juegos cooperativos planteados por Orlick (1996):

Estos juegos se caracterizan por tener tres componentes principales: la colaboración, la participación y la diversión. Desde una perspectiva pedagógica, estos componentes son fundamentales, ya que promueven participar del juego con fines entretenidos y fomentan la colaboración, la comunicación y la cooperación entre los participantes. En términos generales, se espera que estos juegos ayuden a los niños a adoptar conductas solidarias.

- Componente de cooperación: se centra en valorar y desarrollar habilidades para resolver actividades y problemas de forma grupal. Esto se logra a través de interacciones recíprocas y controladas, donde los participantes trabajan juntos con el objetivo de alcanzar un fin común. En el trabajo cooperativo, se fomenta el compartir, la socialización y la preocupación mutua entre los miembros del grupo. El enfoque es transformar respuestas destructivas en respuestas constructivas y positivas, promoviendo un ambiente colaborativo y de apoyo mutuo. Esta dimensión busca fortalecer las habilidades de cooperación y promover un sentido de comunidad en el trabajo en equipo.

- Componente de participación: se enfoca en valorar la habilidad de colaboración de todos los alumnos dentro de un contexto selectivo y discriminante. En los juegos cooperativos, se busca que todos los integrantes del grupo tengan la oportunidad de participar activamente. Esta modalidad de participación colectiva consiste en colaborar en la ejecución del juego y en la búsqueda de posibles soluciones. Al reconocer y fomentar la colaboración de todos, se genera un ambiente de confianza y compromiso recíproco, donde cada persona se siente involucrada y valorada en el proceso. Esta dimensión busca fomentar una participación equitativa y activa, permitiendo que cada miembro del grupo contribuya de manera significativa y se sienta parte integral del equipo.

- Componente de diversión: los juegos cooperativos tienen como objetivo principal generar un ambiente lúdico y placentero. Al poner en práctica estos juegos, se obtienen beneficios para el desarrollo personal de los participantes, mejorando sus relaciones sociales, afectivas y de cooperación dentro del grupo en el entorno del aula. Esta

dimensión refleja el sentido didáctico encaminado hacia el fomento de las conductas sociales positivas (Orlick, 1996).

#### **2.2.2.4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

Según Bedoya (s.f.), en su artículo Los juegos cooperativos, una antigua forma de aprender mientras se disfruta, los juegos cooperativos pueden ser clasificados de acuerdo a sus objetivos en las siguientes categorías:

**Juegos de distensión:** Estos juegos tienen como finalidad principal que los participantes del grupo pasen tiempo unidos de manera divertida, aliviando cualquier posible tensión que pueda existir. Son útiles para establecer un primer contacto, romper situaciones de estrés o tensión, superar la monotonía, facilitar la transición de una actividad a otra o concluir una clase de manera positiva.

**Juegos energizantes:** Estos juegos permiten que los niños se diviertan y liberen la energía acumulada, lo que hace que se sientan mejor. Son dinámicas que ayudan a liberar energía y activar al grupo.

**Juegos de confianza:** El propósito de estos juegos es promover la confianza tanto en uno mismo como en los demás miembros del grupo. Contribuyen a construir relaciones de confianza sólidas entre los participantes, lo que a su vez facilita la resolución colectiva de conflictos y problemas.

**Juego de contacto:** la finalidad de estos juegos es propiciar la autoestima, la cooperación y la confianza mediante la interacción física. En este tipo de juegos, el tacto se convierte en una forma de comunicación entre los alumnos, ya que involucra a quienes tocan y a quienes son tocados, fortaleciendo la interacción y la relación entre ellos.

#### **2.2.2.5. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS:**

Según Orlick (1990), destaca que los juegos cooperativos pueden ser utilizados para lograr diversos objetivos, que incluyen:

- Promover el aprendizaje sobre la importancia del bien común.
- Facilitar la comprensión de que, aunque el bien común implique renunciar a deseos personales, es más valioso y duradero que el bien individual, beneficiando a todos en última instancia.
- Brindar capacitación para integrar a personas de diferentes orígenes y habilidades.
- Canalizar la agresividad y la energía en la resolución de conflictos en lugar de enfrentarse entre sí.
- Aumentar la confianza en las propias capacidades.
- Fomentar la confianza en los demás.
- Permitir el desarrollo de sentimientos, su expresión, aceptación, transformación y aceptación de los sentimientos de los demás.
- Dar espacio a las personas más vulnerables y hacer que se sientan valoradas como los demás.
- Fomentar la responsabilidad personal y hacia los demás.
- Ayudar a superar miedos.
- Mejorar la comunicación positiva con los demás.
- Facilitar la gestión de conflictos.
- Promover la comprensión de uno mismo y de los demás.

#### **2.2.2.6. LOS JUEGOS COOPERATIVOS QUE SE EMPLEARÁN EN EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

##### **Juego N 01: EN LA BÚSQUEDA DEL TESORO**

Material: imágenes, papelitos de colores, caja

Jugadores: Grupo de niños

Desarrollo: Para la realización de esta actividad, los estudiantes se ubicarán en grupos de acuerdo al color de papel que les tocó, una vez conformado los equipos, tendrán que buscar por todo el salón, imágenes de las normas de convivencia que estarán escondidos, para eso los equipos tiene que estar muy activos y observar muy bien por donde caminan. Cada vez que encuentren las imágenes, los niños tendrán que correr y pegarlos en la pizarra.

##### **Juego N 02: LAS PALABRAS ESCONDIDAS**

Material: imágenes

Jugadores: grupo de niños

Desarrollo: Los estudiantes se formarán por equipos, de acuerdo a la figura geométrica que les toco. Una vez conformado los equipos se le entregará a cada mesa, un papelote escrito sobre las normas de convivencia, pero para esto se quitará algunas letras al azar, lo cual tendrán que completarlas.

##### **Juego N 03: LACARRERA DE LA PUNTUALIDAD**

Material: caja papelitos

Jugadores: grupo de niños

Desarrollo: Una vez conformado los equipos se les explica que tendrán que moverse por todo el salón, una vez que se les indique ALTO, tendrán que quedarse congelados, el

alumno que se mueve, pierde y tendrá que sacar un papelito de la caja. Cada papelito contiene un retraso con cierta cantidad de minutos que suceden en la vida cotidiana. Por ejemplo: No sonó la alarma (10 minutos) no hay agua caliente (15 minutos) Hubo un choque (20 minutos) demorar en comer (5 minutos). La docente ira contabilizando en la pizarra la cantidad de minutos indicados de cada alumno de grupo que pierde, para observar cuanto fue el tiempo final. El ganador es el grupo que no acumule muchos minutos para llegar a su destino.

#### **Juego N 04: CHARADA**

Material: tarjetas

Jugadores: grupos de niños

Desarrollo: Una vez conformado los equipos se les explica que, por cada grupo, tiene que haber un representante. Este juego, se realizará por turnos, al primer equipo la docente mostrará tarjetas con imágenes sobre animales. Se le enseña solo al representante del grupo, para que esté actúe y sus demás compañeros puedan adivinar de que trata. Pero para este juego, los que adivinen, tendrán que levantar la mano si desean participar y dar la respuesta. Más no levantar la mano y solo decir la respuesta, ese punto no será validado.

#### **2.2.2.7. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LOS JUEGOS**

El proceso metodológico de los juegos, de acuerdo con el MINEDU (2009), es un proceso pedagógico que involucra el juego libre utilizando los espacios y recursos de los sectores, y que ofrece a los estudiantes la oportunidad de interactuar con sus pares. Este proceso consta de seis momentos en su desarrollo, los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

### **a) Planificación**

De acuerdo con Franco (2013), la planificación del juego brinda al niño la oportunidad de establecer conexiones entre sus pensamientos y sus deseos, permitiéndole poner en práctica las experiencias que ha adquirido. Además, esta fase implica una comprensión del tiempo, anticipándose a las acciones que llevará a cabo en el futuro, lo que fomenta la toma de decisiones y la asunción de un cierto grado de control sobre sus propias acciones. Durante este proceso, el niño también desarrolla la habilidad de expresar sus ideas de manera clara para que otros lo comprendan, al mismo tiempo que escucha y acepta las propuestas de sus compañeros. Lo más relevante es que esta planificación conjunta da origen a un proyecto compartido que introduce a los estudiantes en el trabajo cooperativo, promoviendo el intercambio de puntos de vista y la organización colaborativa de la actividad.

Este primer momento del proceso es crucial, ya que los niños comunican sus preferencias con respecto a la actividad de juego que desean llevar a cabo. Se ubican en un entorno cómodo, tanto dentro como fuera del aula, y a través del diálogo, discuten acciones previas, como identificar la propuesta de juego que planean realizar. En esta etapa, la docente brinda orientación, coordina y apoya en la elaboración de un plan que será desarrollado en los diferentes sectores, como una propuesta que surge directamente de los propios niños.

### **b) Organización**

Este segundo momento se desarrolla de manera continua, con el propósito de crear un espacio donde los niños tengan la oportunidad de tomar decisiones al elegir el sector en el

que desean trabajar. Durante este proceso, se fomenta la capacidad de llegar a acuerdos o, en su defecto, recordar los previamente establecidos, para llevar a cabo la actividad en un ambiente de confianza y respeto. Se prestará especial atención a la correcta disposición de los diferentes sectores del aula, asegurando que cuenten con los materiales adecuados que respalden el aprendizaje de los estudiantes. Además, se considera importante reconocer y organizar cada uno de estos sectores, en consonancia con las pautas establecidas por el MINEDU (2009).

### **c) Ejecución o desarrollo.**

Este momento constituye el núcleo central del proceso basado en el juego libre. Aquí se materializa lo que los niños han planeado y se manifiesta toda la actividad lúdica. Durante esta fase, los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defienden sus ideas y solicitan ayuda si es necesario. A medida que participan en actividades como la manipulación, la experimentación y el diálogo, están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, intercambiando puntos de vista, expresando sus ideas y confrontando sus conceptos con la realidad. Es importante destacar que no siempre se lleva a cabo exactamente lo que fue planificado, como se menciona en las pautas del MINEDU (2009).

El juego libre es el motor que impulsa este momento del proceso. Debido a factores como la dependencia de la edad y el nivel de maduración de los estudiantes, así como las dificultades para compartir y cuidar los materiales, además de la variabilidad de los sectores de juego, es evidente que estos niños necesitan una mayor presencia y guía por parte de la docente durante esta etapa. La docente debe estar dispuesta a brindar orientación cuando sea necesario,

proporcionando oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo de los niños en este contexto.

Además, demuestran habilidades para comunicarse de manera clara al discutir y expresar sus opiniones sobre el proyecto en curso, y son capaces de asignar y asumir diferentes responsabilidades, exhibiendo independencia y responsabilidad en el proceso, tal como lo señala el MINEDU (2009).

#### **d) Orden.**

Este proceso puede llegar a convertirse en una tarea mecánica de organizar y devolver los objetos a su lugar, a menos que aprovechemos la oportunidad para que los niños también puedan aprender durante esta actividad. El acto de ordenar no solo implica la creación de hábitos relacionados con la limpieza y el cuidado de los materiales, sino que también debe considerarse como una oportunidad para que los estudiantes desarrollen otras habilidades, como la coordinación motora fina, la capacidad de establecer relaciones, realizar clasificaciones, seriaciones y otras destrezas adicionales, tal como se plantea en las directrices del MINEDU (2009).

#### **e) Socialización**

Durante este periodo, los niños comparten sus experiencias y describen lo que llevaron a cabo en el sector donde participaron, con la finalidad de fomentar una reflexión sobre sus acciones. La socialización implica la comparación de lo que habían planificado previamente con lo que finalmente llevaron a cabo durante la ejecución. En este momento, tienen la oportunidad de recordar y discutir lo que ocurrió durante el desarrollo del juego, conforme a las indicaciones del MINEDU (2009).

Este enfoque posibilitará que los estudiantes asuman gradualmente mayor responsabilidad por sus propias acciones, identificando aciertos y desafíos en lo que respecta al manejo de los materiales y sus interacciones con los demás.

#### **f) Representación**

Conforme a las directrices del MINEDU (2009), se sugiere que en ocasiones los niños tengan la oportunidad, ya sea de manera individual o en grupos pequeños, de expresar a través de dibujos, pinturas o modelados lo que experimentaron durante sus actividades lúdicas. Es importante destacar que este paso no requiere ser realizado de manera diaria. A lo largo de todo este proceso, esta iniciativa se presenta como un recurso valioso para fomentar el mejoramiento de las capacidades comunicativas de los escolares.

Efectivamente, en el transcurso de esta propuesta, los niños asumen un papel protagonista al tomar decisiones de forma autónoma sobre qué juegos desean participar, cómo quieren hacerlo y con quienes desean jugar. Sin embargo, es importante enfatizar que la docente no adopta un enfoque pasivo en este contexto. Por el contrario, su presencia debe ser activa y altamente observadora, con el propósito de guiar y enriquecer el desarrollo del proceso de la propuesta, además de potenciar las situaciones de juego propuestas por los niños.

La docente prestará atención a la forma en que los niños se manifiestan, así como a los tipos de juegos que eligen y cómo los llevan a cabo. Esto puede proporcionar información relevante sobre sus necesidades, inquietudes, intereses y preferencias personales, e incluso revelar posibles conflictos personales o familiares que estén experimentando. Estas

observaciones se alinean con las directrices del MINEDU (2009).

La actitud de la docente durante el juego libre en los sectores se caracteriza por ser la de una observadora participante oportuna, lo cual es altamente apreciado por el niño. El niño percibe a la docente como una compañera que está presente y que posee un conocimiento que puede compartir, sin que él sienta temor a cometer errores, ya que, durante el juego, la docente se convierte en una igual, participando activamente en la dinámica del juego.

#### **2.2.2.8. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA LOS JUEGOS COOPERATIVOS (EN RELACIÓN A LA METODOLOGÍA PROPIA DE LOS JUEGOS LIBRES)**

La secuencia metodológica empleada para implementar los juegos cooperativos se fundamentó en la secuencia de los juegos libres. En este estudio, se contó con algunas secuencias que se llevaron a cabo a lo largo de las sesiones destinadas al primer grado de educación primaria:

**Planificación:** Elegir los juegos cooperativos según el cronograma establecido.

**Organización:** se refiere a la conformación de los grupos a través de un sorteo.

**Ejecución:** Comprende la comunicación de las instrucciones, la distribución de los recursos y la realización de los juegos cooperativos.

**Orden:** se refiere al proceso en el cual los niños recogen y devuelven los materiales a su lugar designado, además de prestar atención a las explicaciones proporcionadas por la docente.

**Evaluación:** Los escolares serán evaluados antes y después de la implementación del proyecto, así como al final de cada sesión de aprendizaje.

#### **2.2.2.9. ENFOQUE DE LA TEORÍA DE LA INTERDEPENDENCIA SOCIAL**

Johnson y Johnson (1999) fundamentan su investigación en la teoría de interdependencia social planteada por Deutsch, la cual establece cómo se determina la interacción entre las personas. Esta teoría sirve como base para comprender el papel fundamental de la interdependencia en las relaciones sociales y cómo influye en la colaboración y el trabajo en equipo.

Efectivamente, este enfoque describe dos tipos de interdependencia. El primero es la interdependencia positiva, que se basa en la colaboración y surge como resultado de la interacción entre individuos del mismo nivel o pares. En este tipo de interdependencia, se busca estimular y facilitar los esfuerzos individuales de cada miembro del grupo, promoviendo un ambiente colaborativo. Por otro lado, la interdependencia negativa fomenta la competencia, generando una dinámica de interacción en la que algunos individuos desalientan y obstaculizan los esfuerzos de sus compañeros, lo que puede dificultar la consecución de metas comunes.

Según esta teoría, se puede establecer que la interdependencia es un factor clave para la interacción entre individuos. Si no hay interdependencia, es probable que los individuos trabajen de manera independiente, sin intercambiar experiencias con el resto. La interdependencia crea una necesidad de colaboración y comunicación entre los miembros de un grupo, lo que fomenta la interacción y el intercambio de ideas, conocimientos y habilidades. Es a través de esta interacción que se pueden aprovechar las sinergias y lograr resultados más eficientes y efectivos en el trabajo conjunto.

Johnson y Johnson (1999) identificaron los mecanismos más destacados y relevantes que precisan y diferencian el aprendizaje cooperativo efectivo.

Uno de los componentes identificados por Johnson y Johnson (1999) es la interdependencia positiva. Este tipo de interdependencia se manifiesta cuando los estudiantes perciben que están unidos de tal manera que no podrían alcanzar sus objetivos individualmente, y tampoco los otros miembros podrían lograr sus metas sin la ayuda de los demás (y viceversa). Una manera de promover esta dimensión es a través de las compensaciones grupales, que implican la división imparcial de los trabajos dentro del grupo.

Otro componente identificado por Johnson y Johnson (1999) es la responsabilidad individual/personal. Es fundamental que el docente se asegure de que la evaluación de los logros alcanzados por cada alumno de forma propia se comunique tanto al equipo de trabajo como al propio alumno.

Una manera de promover la exigibilidad individual en el estudiante dentro del aprendizaje cooperativo es a través de evaluaciones individuales. Estas evaluaciones permiten medir el desempeño y los logros de cada alumno de forma individual, lo que fomenta la responsabilidad personal en el proceso de aprendizaje.

El componente de la interacción cara a cara es esencial en el aprendizaje cooperativo. Este tipo de interacción ocurre cuando los estudiantes establecen un vínculo de ayuda, asistencia y apoyo mutuo mientras se esfuerzan por aprender juntos. Es importante que las interacciones entre pares sean constantes y directas.

#### **2.2.2.10. VALORES Y ACTITUDES QUE SE DESARROLLAN A TRAVÉS DEL JUEGO COOPERATIVO**

Los valores son principios y creencias que guían el comportamiento de una persona. Son las ideas fundamentales sobre lo que se considera importante, deseable y correcto en la

vida. Los valores se manifiestan a través de las actitudes y acciones de las personas, reflejando cómo se comportan en diferentes situaciones y cómo interactúan con los demás (Omeñaca y Ruiz, 2001; Velázquez, 2004).

Omeñaca y Ruiz (2001) hacen referencia a una serie de valores que son fundamentales y que se deben promover en la escuela. Estos valores están en línea con la Declaración Universal de los Derechos Humanos y son compartidos por todas las personas, independientemente de su origen cultural, religión o condición social. Algunos de estos valores destacados son: libertad, respeto, dialogo, cooperación, la igualdad.

Los juegos cooperativos brindan un contexto propicio para desarrollar y promover una amplia gama de valores, como han destacado diversos autores, incluyendo a Omeñaca y Ruiz (2001). Estos valores se pueden agrupar en tres ámbitos que influyen en diferentes aspectos de la vida de los participantes:

**Valores para la convivencia y el equilibrio con el entorno:** Los juegos cooperativos fomentan valores como la libertad, la responsabilidad, la tolerancia, el diálogo, el respeto, la amistad, la cooperación, la solidaridad y la paz. Estos valores se relacionan con la forma en que las personas interactúan y se relacionan entre sí, así como con el entorno natural. Promueven una convivencia armoniosa, el respeto por las diferencias, la empatía y la construcción de relaciones positivas.

**Valores para el bienestar personal:** Los juegos cooperativos también contribuyen al bienestar personal de los participantes al fomentar valores como la alegría, la autoestima y la autosuperación. El disfrute y la diversión son componentes esenciales de los juegos cooperativos, y estos

valores promueven la satisfacción personal, la confianza en uno mismo y la superación de retos personales.

**Valores relacionados con las capacidades físicas y motrices:** Los juegos cooperativos también están vinculados al desarrollo de habilidades físicas y motrices, lo cual se refleja en los valores de competencia motriz, creatividad motriz y salud. Los participantes tienen la oportunidad de desafiar y mejorar sus habilidades físicas, explorar nuevas formas de movimiento y promover una vida activa y saludable.

Seguidamente analizaremos brevemente cada uno de estos valores y las actitudes que conllevan en el contexto de los juegos cooperativos:

**Libertad:** se brinda a los participantes la libertad de tomar decisiones y expresar sus ideas, los juegos cooperativos permiten que cada individuo tenga la libertad de contribuir con sus propias ideas y estrategias para resolver los desafíos planteados.

**Responsabilidad:** es un valor fundamental que se fomenta entre los participantes. Cada alumno tiene la responsabilidad de asumir y ser consecuente con sus acciones, así como de participar de manera activa en la toma de decisiones a nivel grupal.

**Tolerancia:** juega un papel fundamental, ya que promueve el respeto hacia las opiniones y diferencias de los demás participantes. A pesar de que en el grupo pueda haber diversidad de ideas, habilidades, características y perspectivas, el juego cooperativo crea un ambiente en el que todos son considerados iguales y se fomenta el respeto mutuo.

**Dialogo y amistad:** Estas actividades fomentan la comunicación entre los participantes, brindándoles un espacio para intercambiar opiniones, resolver conflictos y compartir momentos lúdicos.

**Cooperación:** es uno de los valores fundamentales que se promueven en los juegos cooperativos. Estas actividades requieren que los participantes trabajen juntos, pongan en común sus capacidades y se ayuden mutuamente para alcanzar un objetivo común.

**Respeto:** es un valor esencial que se promueve en los juegos cooperativos. A través de la cooperación, los participantes aprenden a valorar y respetar tanto a los demás como a sí mismos.

**Solidaridad:** es otro valor fundamental que se promueve en los juegos cooperativos. A través de la cooperación, los participantes desarrollan actitudes solidarias y empáticas hacia los demás.

**Paz:** va más allá de la ausencia de violencia y conflictos. En los juegos cooperativos, se promueve la creación de un ambiente pacífico y armonioso donde los participantes pueden interactuar de manera constructiva.

**Alegría:** es un elemento fundamental en los juegos cooperativos. Al participar en estas actividades, los niños y niñas experimentan diversión y placer, lo cual contribuye a su bienestar emocional.

**Autosuperación y autoestima:** ofrecen oportunidades para la autosuperación y el desarrollo de la autoestima de los participantes. En este tipo de juegos, los niños y niñas tienen la posibilidad de superarse a sí mismos en los retos y

desafíos que se presentan, lo que les brinda un sentido de logro personal y una mayor confianza en sus capacidades.

**Competencia y creatividad motriz:** La competencia en los juegos cooperativos se basa en el deseo de superarse a uno mismo y alcanzar metas personales. Los participantes se retan a sí mismos para mejorar sus habilidades motrices, enfrentarse a desafíos y lograr un rendimiento óptimo en el juego. Sin embargo, a diferencia de los juegos competitivos tradicionales, en los juegos cooperativos la competencia no se centra en superar a los demás, sino en superarse a uno mismo y contribuir al éxito del grupo.

#### **2.2.2.11. DIFERENCIA ENTRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y LOS JUEGOS COMPETITIVOS**

Según Otuzi Brotto (citado por Velázquez Callado, 2004), los juegos cooperativos tienen un papel educativo más positivo en comparación con los juegos competitivos. A continuación, se presentan algunas de las ideas destacadas:

##### **a) Juego Cooperativo**

No hay obstáculo entre los jugadores: En lugar de competir entre sí, los jugadores trabajan juntos y colaboran para lograr un objetivo común. El éxito o el fracaso en el juego no depende de derrotar a los demás, sino de alcanzar la meta como equipo.

La finalidad del juego es habitual a todos y se logra con la unión los participantes se unen para alcanzar un objetivo compartido, y esto requiere que trabajen juntos y se apoyen mutuamente.

El error es aprobado y nadie renuncia el juego hasta que este no termine: Los errores se ven como oportunidades de aprendizaje y no llevan a la exclusión o abandono del juego. Todos los participantes permanecen involucrados hasta que se complete la actividad.

No excluyen, todos contribuyen algo al grupo independientemente de sus capacidades. Se fomentan actitudes positivas como la ayuda mutua y la resolución pacífica de problemas. Los participantes aprenden a trabajar juntos, a apoyarse unos a otros y a buscar soluciones de manera constructiva. En lugar de competir y enfrentarse entre sí, se promueve la colaboración y el respeto hacia los demás.

Los participantes experimentan un sentido de pertenencia a un grupo. Esta sensación de ser parte de algo más grande y de trabajar en equipo para alcanzar un objetivo común tiene un impacto positivo en su autoestima y confianza en sí mismos.

Se enfatiza el éxito grupal en lugar del éxito individual. Los participantes aprenden a valorar y celebrar los logros del equipo en conjunto, en lugar de enfocarse únicamente en sus propios resultados. Esto fomenta un sentido de camaradería y satisfacción colectiva.

#### **b) Juego Competitivo**

Existe una oposición entre los jugadores, donde unos compiten contra otros. Se enfatiza la idea de ganadores y perdedores, lo que puede generar temor al fracaso y sentimientos de exclusión.

El objetivo del juego es alcanzado solo por algunos, lo que puede generar frustración en aquellos que no logran alcanzarlo. Se enfoca en el resultado final y en obtener la victoria, poniendo menos énfasis en el proceso y la colaboración. Los errores pueden llevar a la eliminación del juego, convirtiendo al jugador en un observador externo.

La falta de destreza puede llevar a circunstancias de rechazo y exclusión por parte de otros jugadores. Se crean actitudes negativas como: desconfianza, egoísmo, agresión y competición entre los participantes.

Los jugadores pueden perder confianza en sí mismos y tener una menor autoestima cuando experimentan fracasos en el juego. Busca que el competidor tenga un resultado negativo para que unos pocos logren el éxito.

#### **2.2.2.12. INCONVENIENTES Y OBSTÁCULOS DEL JUEGO COOPERATIVO**

Si bien es cierto que los juegos cooperativos ofrecen numerosos beneficios y oportunidades de desarrollo para los participantes, también es importante reconocer que pueden surgir desafíos o limitaciones en su implementación.

Es cierto que, al implementar juegos cooperativos, pueden surgir obstáculos que dificulten su desarrollo efectivo. Estos obstáculos pueden estar influenciados por factores individuales, grupales y situacionales (Omeñaca y Ruiz, 2005).

De acuerdo con estos autores (2001) los siguientes factores pueden interferir en el desarrollo de las actividades de cooperación:

**Inadecuación a los aprendizajes previos:** Es importante considerar los conocimientos previos de los estudiantes al implementar actividades cooperativas. Si no se tienen en cuenta, puede dificultar el aprendizaje recíproco entre los compañeros.

**Reacción tras no alcanzar un resultado positivo:** No todas las actividades cooperativas garantizan el éxito. Cuando los estudiantes no logran los resultados esperados, puede disminuir su motivación y generar sentimientos de fracaso. Es importante proporcionar retroalimentación y centrarse en el proceso de aprendizaje en lugar de solo en los resultados.

**Egocentrismo:** Algunos estudiantes pueden tener dificultades para considerar las perspectivas de los demás y pueden creer que su idea es la única y correcta. En este caso, el docente debe asumir un papel de mediador para fomentar la participación activa de todos los alumnos y permitir que aporten sus ideas.

**Categorización grupal y favoritismo por su grupo:** La creación de grupos permanentes puede dar lugar a favoritismo hacia el propio grupo y a rivalidades con los demás, incluso cuando se trata de una actividad cooperativa. Como resultado, se puede planear una interdependencia entre los diferentes grupos, fomentando la colaboración y el trabajo conjunto.

**Incumplimiento de las normas del juego:** Algunos estudiantes pueden romper las reglas del juego en busca de obtener beneficios individuales. En los juegos cooperativos, el incumplimiento de las normas puede afectar negativamente a la cooperación. Es importante promover el pensamiento moral y el respeto de las reglas para garantizar una cooperación efectiva y equitativa.

**Interés por la competición:** Algunos estudiantes pueden mostrar un fuerte interés por la competición, donde pueden demostrar sus habilidades y obtener satisfacción al superarse a sí mismos. Es importante ofrecer actividades cooperativas que accedan desarrollar estos aspectos, pero desde una perspectiva que enfatice los beneficios tanto individuales como grupales, evitando la noción de que unos se superen a otros.

**Deseo de obtener resultados inmediatos:** Tanto los estudiantes como los profesores pueden tener la expectativa de obtener resultados inmediatos en las actividades

cooperativas. Sin embargo, la cooperación es un proceso que requiere tiempo y continuidad para obtener beneficios a largo plazo. Es importante fomentar la paciencia y la perseverancia tanto en los estudiantes como en los docentes.

#### **2.2.2.13. EL JUEGO COOPERATIVO COMO MEDIO SOCIALIZADOR**

La Educación Física es una disciplina que tiene un componente social importante, ya que promueve la interacción entre los estudiantes. Sin embargo, estas interacciones pueden estar influenciadas por varios aspectos, como la confianza en sí mismos, la percepción de sus propias habilidades y el autoconcepto. (Omeñaca et al., 2001).

En el ámbito de la Educación Física, es cierto que pueden surgir situaciones en las que algún alumno sea rechazado por sus compañeros o presente dificultades en sus habilidades sociales. También es común encontrar estudiantes que son más tímidos o tienen dificultades para relacionarse con los demás.

Según Omeñaca et al. (2001, p.81-82) clasifica dos términos, los cuales son:

**Habilidades sociales:** se refieren a un conjunto de estrategias que permiten a una persona desenvolverse de manera adecuada en distintos entornos sociales. Estas habilidades abarcan tanto componentes verbales como no verbales.

**Prosocialidad:** comportamientos de índole interpersonal cuyo objetivo es beneficiar de alguna manera a los demás.

La Educación Física brinda múltiples oportunidades para promover y poner en práctica actitudes prosociales. A través de las actividades cooperativas, los alumnos tienen la posibilidad de

compartir ideas, respetar las opiniones de los demás, colaborar, dialogar, buscar estrategias conjuntas para el juego y celebrar los logros de sus compañeros (Omeñaca et al., 2001).

La cooperación, como mencionó Pérez (1998), está estrechamente relacionada con estos valores que promueven una interacción social positiva. A través de la práctica de actividades cooperativas en la Educación Física, los alumnos tienen la oportunidad de experimentar y fortalecer estas actitudes prosociales, lo que contribuye a su desarrollo personal, social y emocional.

Los juegos cooperativos proporcionan un entorno propicio para el aprendizaje de habilidades sociales y conductas prosociales a través de los mecanismos básicos de aprendizaje. Estos mecanismos son el feedback interpersonal, el aprendizaje observacional a partir de un modelo y el reforzamiento positivo de las conductas deseadas. En los juegos cooperativos, los participantes interactúan constantemente entre sí, lo que brinda oportunidades para recibir y brindar feedback interpersonal. A través de este feedback, los jugadores pueden aprender cómo sus acciones y comportamientos afectan a los demás, y pueden ajustar y mejorar sus habilidades sociales en función de estas interacciones descritos por Kelly, González y Valles (citado en Omeñaca et al., 2001, p.82).

Es cierto que el aprendizaje de habilidades sociales y de prosocialidad no es exclusivo de la Educación Física, sino que puede abordarse de manera transversal en diversas áreas educativas. Los docentes tienen la responsabilidad de planificar y programar actividades que promuevan el desarrollo de estas habilidades, tanto en la Educación Física como en otras materias. (Omeñaca et al., 2001).

El juego cooperativo en la Educación Física tiene un gran potencial para fomentar y desarrollar un conjunto de valores positivos en los estudiantes. Mediante la participación activa en actividades cooperativas, los escolares tienen la oportunidad de experimentar y recapacitar sobre valores fundamentales como el respeto, la ayuda mutua, el diálogo, la tolerancia y la libertad.

### **2.2.3. LA CONVIVENCIA**

#### **2.2.3.1. CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN**

Minedu (2016) en la sociedad, implica relacionarse con otros de manera equitativa e imparcial, reconociendo que todos los individuos comparten los mismos derechos y deberes. Además, demuestra un interés genuino por conocer, comprender y enriquecerse a través de las contribuciones de diversas culturas, mostrando respeto por las diferencias. Del mismo modo, toma una postura activa en relación a los asuntos que afectan su condición de ciudadano y contribuye al bienestar general, al fortalecimiento de los procesos democráticos y a la promoción de los derechos humanos.

#### **2.2.3.2. LA CONVIVENCIA DEL NIÑO**

El comportamiento de los niños en el entorno social implica interactuar de manera equitativa e imparcial con diferentes actores educativos, como docentes, compañeros de clase y padres de familia. Se reconoce que todos los individuos poseen derechos y obligaciones que deben ser respetados, y se comprende que es necesario cumplir con nuestras responsabilidades antes de reclamar nuestros propios derechos. Asimismo, se manifiesta un genuino interés por aprender, comprender y enriquecerse a través de la diversidad cultural, demostrando un profundo respeto hacia los desacuerdos. Esta perspectiva promueve valores fundamentales para la

convivencia pacífica y la construcción de una sociedad inclusiva y armoniosa (MINEDU, 2016).

Achaui (2020) define la convivencia democrática como la capacidad de vivir junto a aquellos que piensan de manera diferente o que tienen diferentes idiomas, culturas, razas o religiones, en armonía y asegurando que los derechos de una persona prevalezcan sobre los derechos de los demás. La convivencia democrática es respetar llevar en si una obligación moral y subjetiva que recae en todos los individuos como miembros de la humanidad. Esta obligación se basa en la proposición de que todos los seres humanos deben ser tratados de manera igualitaria, sin importar sus diferencias de origen.

Según la UNESCO (1974), la convivencia democrática en la educación se define como un proceso integral de la sociedad mediante el cual las personas y los grupos sociales aprenden, de manera consciente y plena, a desarrollar sus capacidades, actitudes, aptitudes y conocimientos. Este aprendizaje permite establecer relaciones igualitarias entre los miembros de su entorno, con el propósito de resolver o minimizar los conflictos.

#### **2.2.3.3. TEORÍA Y PRÁCTICA DE LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA**

Desde un punto de vista de educación para la justicia social, la convivencia democrática involucra la adopción de experiencias equitativas e interactivas que ayuden a fomentar y mantener una cultura de paz dentro del entorno escolar. Un ejemplo, la implementación de prácticas pedagógicas dialógicas las cuales fomenta la participación activa y el empoderamiento de los estudiantes (Díaz-Aguado, 2002; Dull y Murrow, 2008; Magendzo, 2003; Parker, 2006). Estas prácticas fomentan el diálogo, el intercambio de ideas y la valoración de las perspectivas diversas en el aula, promoviendo así la justicia social y la equidad. Al involucrar a los estudiantes de manera

activa en su proceso de aprendizaje, se les otorga la oportunidad de expresar sus opiniones, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y tomar decisiones informadas, lo que contribuye a la construcción de una convivencia democrática y respetuosa en el entorno escolar.

Una pedagogía receptiva a las diferencias culturales juega un papel fundamental en la promoción de relaciones efectivas entre alumnos, entre estudiantes y docentes, así como en la relación de los estudiantes con el currículo (Morrison et al., 2008). Esta pedagogía reconoce y valora las diversas experiencias culturales y antecedentes de los alumnos, permitiendo que se sientan incluidos y representados en el entorno educativo. Al adaptar las habilidades de enseñanza para abordar las necesidades y estilos de aprendizaje individuales, se fomenta la participación activa y el compromiso de los estudiantes.

Además, algunas experiencias de manejo de la disciplina y conflictos se enfocan en la construcción y reconstrucción de relaciones humanas en lugar de simplemente aplicar castigos (Bickmore, 2001, 2004, 2005, 2011a; McCluskey, 2008). Estas prácticas buscan abordar los conflictos de manera constructiva, promoviendo el diálogo, la empatía y el entendimiento mutuo. Al fomentar la resolución pacífica de problemas y brindar herramientas para la gestión de las emociones, se fortalece la convivencia democrática y se construyen relaciones más saludables y respetuosas en el entorno educativo.

#### **2.2.3.4. ELEMENTOS QUE FAVORECEN LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA EN EL AULA**

Según Baeza (2002) asegura que: Existen ciertos elementos que tienen incidencia en la calidad de la convivencia escolar. Esto supone que, dentro de una entidad educativa, los actores construyen y consolidan sus relaciones afectivas, en un

ambiente pacífico y plenamente democrático. El autor plantea varios elementos relacionados con la promoción de una convivencia democrática en el contexto educativo. Algunos de estos elementos incluyen:

**El respeto:** Se considera fundamental como base de la convivencia democrática. Implica reconocer y valorar los derechos y responsabilidades de todos los individuos, ya sean niños, adolescentes o jóvenes. El respeto mutuo permite construir relaciones basadas en la igualdad y el reconocimiento de la dignidad de cada persona.

**El diálogo:** Se entiende como el intercambio abierto y respetuoso de ideas, opiniones y reflexiones. El diálogo facilita la búsqueda de consensos y la aceptación de las diferencias, evitando imponer un criterio sobre otro. Es una herramienta esencial para resolver conflictos de manera pacífica y construir relaciones armoniosas.

**Aceptación de la diversidad y de las vivencias personales:** Este elemento es fundamental de reconocer y respetar la diversidad de las personas en cuanto a su origen cultural, creencias, valores y experiencias individuales. Aceptar la diversidad enriquece nuestras relaciones y contribuye al crecimiento personal y colectivo, ya que nos permite comprender y ponerse en el lugar del otro. Al valorar y respetar las diferencias, mejoramos la calidad de nuestras interacciones y promovemos una convivencia democrática basada en la igualdad y el respeto mutuo.

#### **2.2.3.5. FUNCIONES DE LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA**

El colegio desempeña un papel esencial en la promoción de la convivencia democrática. Desde esta perspectiva, es importante que la escuela se establezca como un espacio de aprendizaje y reflexión donde se impulsa los valores y deberes.

Según el MINEDU (2008) en el fascículo Evaluación de valores y actitudes de Nuevos Paradigmas Educativos, se han establecido varias funciones importantes en la convivencia democrática. Estas funciones incluyen:

**Función formativa:** La convivencia democrática cumple una función formativa al contribuir en la formación integral de los estudiantes. A través de prácticas y experiencias de convivencia democrática, se promueven valores, actitudes y habilidades necesarias para la vida en sociedad, como el respeto, la tolerancia, la responsabilidad y la solidaridad.

**Función preventiva:** La convivencia democrática también tiene una función preventiva al contribuir a prevenir y resolver conflictos de manera pacífica. Al fomentar el diálogo, la empatía y el respeto mutuo, se reducen las situaciones de violencia, discriminación y exclusión dentro del entorno escolar.

**Función reguladora:** La convivencia democrática cumple una función reguladora al establecer normas y reglas consensuadas que guían las interacciones y relaciones entre los miembros de la comunidad educativa. Estas normas ayudan a mantener un clima escolar adecuado y a promover la participación activa y responsable de todos los involucrados.

La práctica de estas funciones en la convivencia democrática contribuye a corregir la labor pedagógica, al promover un entorno educativo exitoso apoyado en el diálogo, la formación ética y los valores. Además, fomenta u desarrollo integró de los alumnos, preparándolos para una colaboración activa y comprometida a la sociedad.

#### **2.2.3.6. IMPORTANCIA DE LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA**

De acuerdo a Ríos (2023) En el ámbito educativo básico, la convivencia democrática y el ambiente en el aula emergen como factores cruciales para el desarrollo integral de los estudiantes. Más allá de simplemente propiciar un entorno caracterizado por el respeto y la tolerancia, estos elementos desempeñan un papel fundamental al estimular la participación activa, fomentar el diálogo y contribuir a la formación de ciudadanos comprometidos con los principios democráticos.

En este contexto educativo, la convivencia democrática actúa como un cimiento esencial para cultivar no solo el conocimiento académico, sino también las habilidades sociales y cívicas de los estudiantes. Al promover un clima de aula que valora la diversidad de opiniones y fomenta el intercambio de ideas, se crea un entorno propicio para que los estudiantes desarrollen habilidades críticas y sociales fundamentales.

#### **2.2.3.7. DIMENSIONES DE LA CONVIVENCIA Y PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN**

Según Kaplan (2000), la convivencia democrática en la escuela debe responder a las demandas de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes como sujetos de derecho. Esto implica reconocer y respetar su condición y dignidad humana, asegurando que se satisfagan sus necesidades y se promueva su desarrollo integral.

De acuerdo al MINEDU (2016) ha planteado las siguientes dimensiones para alcanzar su desarrollo:

##### **Interactúa con todas las personas:**

El escolar reconoce el valor y los derechos de todas las personas, demuestra empatía hacia los demás, respeta las diferencias y las aprovecha como oportunidades de

aprendizaje. Además, se posiciona frente a diversas formas de discriminación (como género, apariencia física, origen étnico, lengua, discapacidad, orientación sexual, edad, condición socioeconómica, entre otras) y reflexiona críticamente sobre las circunstancias que impactan la convivencia democrática (MINEDU, 2016).

### **Construye normas y asume acuerdos y leyes:**

Según el Ministerio de Educación (2016), el estudiante interviene activamente en la elaboración de normas, las respeta y las analiza considerando los principios que las fundamentan. Además, cumple con los acuerdos y las leyes, entendiendo su importancia para una convivencia armónica. Asimismo, gestiona información y conceptos relacionados con la convivencia, como la equidad, el respeto y la libertad, incorporando los principios democráticos como parte de su conducta.

### **Maneja conflictos de manera constructiva:**

El niño responde a los conflictos con empatía y asertividad, utilizando pautas y estrategias que le permiten resolverlos de manera pacífica y creativa, favoreciendo la formación de comunidades democráticas. Reconoce que el conflicto es una parte natural de las interacciones humanas y desarrolla criterios para analizar y evaluar las circunstancias en las que estos ocurren (MINEDU, 2016).

#### **2.2.3.8. DESEMPEÑOS**

Establece relaciones con sus compañeros valorando y respetando las diferencias físicas y culturales. Además, identifica sus derechos y asume sus responsabilidades dentro del aula, de acuerdo con su edad, contribuyendo al bienestar colectivo (MINEDU, 2016). Participa activamente en la creación de

acuerdos y normas, y se compromete a cumplirlos (MINEDU, 2016).

Utiliza estrategias para resolver los conflictos que surgen en el aula, contando con el apoyo de un adulto, y fomenta un trato respetuoso entre sus compañeros (MINEDU, 2016).

Es importante tener claridad sobre lo que se pretende lograr en el ámbito educativo a través de descripciones específicas de los desempeños esperados. Estas descripciones son importantes para establecer las metas y los criterios de evaluación en cada área de conocimiento.

### **2.2.3.9 PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL**

Estos comprenden todas las actividades colectivas e interconectadas entre profesores y estudiantes, orientadas hacia la consolidación del saber y el fomento de aptitudes. En otras palabras, son acciones fructíferas que se llevan a cabo en el entorno del aula para lograr un desempeño eficaz y productivo. En el ámbito de la Educación Personal y Social, los procesos están diseñados para abarcar todas las habilidades: afirmación de la identidad, comportamiento ético, convivencia respetuosa hacia uno mismo y hacia los demás, participación en asuntos públicos en pro del bienestar común, construcción de interpretaciones históricas, actuación responsable en el entorno y manejo consciente de los recursos económicos (MINEDU, 2018).

El proceso didáctico del área de Personal Social desarrolla tres momentos:

#### **Problematización:**

Implica que los estudiantes sean capaces de formular interrogantes a partir de un tema presentado, relacionándolo con diversas situaciones o sus propias vivencias. En otras palabras, implica cuestionar el tema propuesto de manera que despierte el interés de los estudiantes y permita su

comprensión. La problematización conlleva a cuestionar un determinado concepto, evento o asunto, analizando y debatiendo sus aspectos más complejos o desafiantes. Es importante señalar que, al problematizar un tema de estudio, no es necesario que esté vinculado necesariamente con un problema concreto (MINEDU, 2018).

### **Análisis de información:**

En esta etapa, los estudiantes se embarcan en la búsqueda y aplicación de varias fuentes de datos con el objetivo de obtener una comprensión más profunda de la situación problemática que están abordando. Estas fuentes pueden abarcar una gama diversa de formas, como fuentes verbales, textuales, visuales, diálogos, entre otras. Es esencial que los educadores faciliten el acceso a la bibliografía necesaria para que los estudiantes puedan investigar exhaustivamente la cuestión en cuestión. Dentro de esta variada recopilación de información, se busca presentar diferentes perspectivas o enfoques que contribuyan a enriquecer la comprensión de la situación planteada (MINEDU, 2018).

### **Acuerdo o toma de decisiones:**

Después de haber realizado el análisis de la información, los estudiantes proceden a formular una solución para la problemática que han abordado. Esta solución surge tras una reflexión detenida y puede ser el resultado de un consenso entre los estudiantes o de una decisión individual que deben tomar. En última instancia, el objetivo es que los estudiantes alcancen un acuerdo personal o grupal en cuanto a cómo abordar y actuar ante la situación planteada (MINEDU, 2018).

### 2.2.3.10 ENFOQUES DEL ÁREA PERSONAL SOCIAL

En el currículo de Educación Primaria, se destacan los siguientes enfoques para el área de Personal Social:

**El enfoque de desarrollo personal:** resalta el proceso de evolución integral que permite a los individuos formarse como personas, orientándolos a alcanzar su máximo potencial. Este proceso implica transformaciones continuas en los ámbitos biológico, cognitivo, afectivo, conductual y social a lo largo de la vida. Facilita que las personas se conozcan a sí mismas y a los demás de manera más compleja e integrada, y que se relacionen con el entorno natural y social de manera más inclusiva (MINEDU, 2016).

**La ciudadanía activa:** reconoce que todas las personas son ciudadanos con derechos y responsabilidades, lo que promueve la vida democrática, el respeto mutuo, el aprendizaje intercultural y una relación equilibrada con el entorno. Este enfoque también abarca la comprensión de procesos históricos, económicos, ambientales y geográficos fundamentales para el ejercicio de una ciudadanía informada (MINEDU, 2016).

### 2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

- a)** Juegos cooperativos: son actividades lúdicas en las cuales los participantes trabajan juntos hacia un objetivo común, fomentando la colaboración, comunicación y el logro de metas.
- b)** Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: se refiere a la capacidad de interactuar de manera respetuosa y colaborativa en la sociedad, contribuyendo activamente a la promoción del bienestar colectivo mediante el ejercicio de valores democráticos y el compromiso con el bienestar de todos.
- c)** Construye normas y asume acuerdos y leyes: conlleva a establecer reglas y compromisos en una comunidad o grupo, además de reconocer

y respetar las leyes existentes. Esto fomenta un ambiente ordenado y basado en acuerdos consensuados, contribuyendo a una convivencia armoniosa y respetuosa.

**d)** Interactúa con todas las personas: significa relacionarse y participar activamente con todos los individuos, sin discriminación promoviendo la inclusión y la colaboración en diversos contextos sociales.

**e)** Maneja conflictos de manera constructiva: implica abordar y resolver desacuerdos de una manera positiva y eficaz, buscando soluciones que promuevan la comprensión mutua, la cooperación y el fortalecimiento de las relaciones, en lugar de generar tensiones o problemas adicionales.

**f)** Planificación: se elaboran los planes para la recopilación de juegos y la formulación de las sesiones de aprendizaje.

**g)** Organización: es un proceso continuo para tomar decisiones. Momento que se eligen donde se desea trabajar, estableciendo acuerdos.

**h)** Ejecución: se llevará a cabo la aplicación de las sesiones de aprendizaje, incluyendo los juegos cooperativos.

**i)** Orden: es un proceso que implica el establecimiento de hábitos de aseo, organización y cuidado de recursos.

**j)** Evaluación: se realizará una evaluación al final de cada sesión de aprendizaje para observar el progreso en la convivencia democrática y la búsqueda del bien común.

## **2.4. HIPÓTESIS**

### **2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Hi Los juegos cooperativos mejoran significativamente la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

Ho Los juegos cooperativos no mejoran significativamente la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes

de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

#### **2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

Hi El nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común antes de la aplicación de los juegos cooperativos mejora en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

Ho El nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común antes de la aplicación de los juegos cooperativos no mejora en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

Hi Los juegos cooperativos mejoran en la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

Ho Los juegos cooperativos no mejoran en la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

Hi Los juegos cooperativos mejoran en la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023

Ho Los juegos cooperativos no mejoran en la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023

Hi Los juegos cooperativos mejora en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del primer grado de

primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023

Ho Los juegos cooperativos no mejora en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023

Hi El nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común después de la aplicación de los juegos cooperativos mejora en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

Ho El nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común después de la aplicación de los juegos cooperativos no mejora en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

## **2.5. VARIABLES**

### **2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE**

#### **Juegos Cooperativos**

Son actividades recreativas dirigidas al grupo, en las cuales cada participante contribuye con los demás para alcanzar un objetivo compartido. Los niños deben seguir las reglas para que todos alcancen el mismo objetivo. Promueve lo que es la colaboración en lugar de la competencia. Por lo tanto, esta variable será trabajado con el siguiente procedimiento metodológico para ejecutar el juego. Comienza con la planificación es seleccionar los juegos cooperativos de acuerdo al cronograma creado, la organización es formar los grupos mediante un sorteo, la ejecución es indicar las instrucciones, distribuir los materiales y llevar a cabo el juego, el orden se refiere a que guarden los materiales en su lugar y estén atentos a las explicaciones de la maestra. Finalmente, la evaluación consistirá en evaluar a los niños antes y

después de la implementación del proyecto, así como al final de cada sesión de aprendizaje.

## **2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE**

### **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común**

Es vivir en sociedad, interactuando de manera justa y equitativa con los diferentes actores educativos, reconociendo que todos los seres humanos tienen los mismos derechos y responsabilidades que deben cumplir. Muestran una intención genuina por conocer, comprender y enriquecerse con la diversidad de culturas, respetando las diferencias que existen entre las personas. Esto involucra aceptar y valorar la diversidad cultural, étnica, religiosa y social que existe en su entorno. Es así que este estudio contiene un procedimiento metodológico para trabajar con la variable Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Iniciamos con Construye normas y asume acuerdos y leyes: en esta dimensión trata sobre sus indicadores de conversar, cumplir y demostrar sobre las normas de convivencia; Interactúa con todas las personas: en esta dimensión trata sobre sus indicadores de disculparse, expresarse, participar, brindar apoyo a sus compañeros y Maneja conflictos de manera constructiva: en esta dimensión trata sobre sus indicadores de actuar, solucionar utilizar la comunicación pacífica a los conflictos que se enfrenta. Esta competencia señala las siguientes capacidades:

- Construye normas y asume acuerdos y leyes
- Interactúa con todas las personas
- Maneja conflictos de manera constructiva

## **2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE**

Padres de familia, debido a que ellos propiciaban el sedentarismo, dándoles sus teléfonos táctiles al recogerles del colegio y no apoyan a sus hijos en las actividades.

La falta de tiempo previsto dificultó la realización de las sesiones de aprendizaje programadas.

## 2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<b>VI</b>  <b>Juegos Cooperativos</b>	Planificación	Seleccionamos los juegos cooperativos Elaboramos los materiales para el desarrollo de los juegos cooperativos (secuencia metodológica del juego libre) Elaboramos las sesiones de aprendizaje integrando los juegos cooperativos	Sesiones de aprendizaje
	Organización	Organizamos en equipos para el desarrollo de la sesión de aprendizaje	
	Ejecución	Aplicamos las sesiones de aprendizaje con los procesos didácticos (problematización, análisis de la información y acuerdo o toma de decisiones) Empezamos con las sesiones de aprendizaje desde lo más simple a lo más complejo Desarrollamos los juegos cooperativos en la sesión de aprendizaje Reflexionamos sobre los juegos cooperativos realizados	
	Orden	Guardamos en equipo los materiales utilizados	
	Evaluación	Evaluamos con la prueba del pre test antes de aplicar los juegos cooperativos. Evaluamos el antes, durante y después de cada sesión de aprendizaje. Evaluamos con la prueba del post test después de aplicar los juegos cooperativos.	
<b>V.D</b> <b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b>	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.) Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc. Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula. Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia	Guía de observación
	Interactúa con todas las personas	Saluda a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula. Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados (empuja, grita, tira las cosas al piso, etc.) Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo	

	<p>Muestra empatía (comprender y entender a la otra persona) hacia sus compañeros dentro del aula</p> <p>Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros</p> <p>Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, et).</p>
<p>Maneja conflictos de manera constructiva</p>	<p>Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula</p> <p>Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros</p> <p>Ayuda en la solución de problemas de violencia físicas (golpes) observadas entre sus compañeros</p> <p>Pide ayuda a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros</p> <p>Emplea una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta</p> <p>Brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula.</p>

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Se utilizó una investigación de tipo aplicada denominada de igual manera como investigación práctica o empírica. Esto se distingue por su objetivo de poner en práctica o emplear los saberes adquiridos, al mismo tiempo que se obtienen nuevos conocimientos después de llevar a cabo y organizar la práctica fundamentada en investigación. El empleo del saber y los desenlaces de la investigación resulta en un método riguroso, estructurado y sistemático para comprender la realidad (Murillo, 2008).

La investigación se centró en la implementación de la variable independiente juegos cooperativos, con el propósito de potenciar la variable dependiente convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los escolares de primer grado de primaria del centro educativo.

##### **3.1.1. ENFOQUE**

Se enmarcó en el enfoque cuantitativo, ya que empleó la recopilación de información para confirmar suposiciones a través de la medición numérica y el análisis estadístico, con el propósito de definir patrones de conducta y validar teorías (Hernandez et al. 2014).

La investigación fue de enfoque cuantitativo, ya que se manipuló la variable independiente juegos cooperativos con el propósito de medir y evaluar sus efectos y resultados en la variable dependiente convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los escolares del primer grado de primaria del centro educativo.

##### **3.1.2. ALCANCE O NIVEL**

De acuerdo Arias (2006) el estudio fue de nivel explicativo ya que se dedicó a indagar las razones detrás de los acontecimientos mediante el establecimiento de conexiones de causa y efecto. En este contexto, los análisis explicativos pueden abordar tanto la identificación de las causas, como la comprensión de los efectos a través de la verificación de hipótesis.

El nivel de estudio incluyó la formulación de hipótesis con el propósito de explicar de manera provisional la ocurrencia de las variables, anticipando las razones y condiciones bajo las cuales se producen ciertos fenómenos o se relacionan dos o más variables. Se fundamentó en una hipótesis causal, que establece que la variable independiente, juegos cooperativos, tuvo un efecto significativo sobre la variable dependiente de convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, en los escolares del primer grado de primaria del centro educativo.

### **3.1.3. DISEÑO**

El diseño cuasi-experimental involucra un grupo de control o comparación y se emplean cuando no es posible asignar sujetos de manera aleatoria. A diferencia del preexperimental, los participantes son preseleccionados. Además, en estos diseños se pueden realizar mediciones en más de tres ocasiones y se permite controlar o manipular la variable independiente en diferentes momentos para obtener mejores resultados (Arias, 2021).

El diseño cuasi-experimental fue empleado en este método, trabajando con dos grupos del mismo grado, pero de secciones diferentes: un grupo control y un grupo experimental. Al grupo experimental se le aplicó la variable independiente juegos cooperativos, logrando así mejorar la convivencia democrática entre los escolares del primer grado de primaria del centro educativo julio Armando Ruiz Vázquez, por ende, se presenta el siguiente esquema:

Dónde:

G.E. O1 X O2

G.C. O3 - O4

Dónde:

G. E: Grupo experimental.

G.C: Grupo control.

O: Observación

O1: Pre-test

O3: Post -test.

X: Aplicación de la V.I (Juegos cooperativos)

O2: Resultados de la aplicación Juegos Cooperativos

O4: Medición de la variable dependiente Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el GC para establecer las comparaciones respectivas.

### 3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.2.1. POBLACIÓN

De acuerdo a lo planteado por Tamayo (2012), se entiende por población el conjunto completo de un fenómeno objeto de estudio. Esta población engloba todas las unidades de análisis que forman parte de dicho fenómeno, y es necesario cuantificarla para llevar a cabo un estudio específico. En este contexto, se considera una agrupación N de entidades que comparten una característica particular.

La población del estudio estuvo compuesta por 94 escolares de primer grado de primaria, distribuidos en las secciones A, B y C de la I.E: Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco, 2023. Según el cuadro siguiente:

**Tabla 1**

*Distribución de la población de estudios correspondientes del primer grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco 2023*

GRADO	F1	%
1 A	32	34%
1 B	30	32%
1 C	32	34%
TOTAL	94	100 %

*Nota.* Nómina de matrícula I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco-2023

#### 3.2.2. MUESTRA

De acuerdo a Sánchez y Reyes (2015), la entidad denominada muestra debe presentar similitudes con los conjuntos a los cuales se desean aplicar los hallazgos. En otras palabras, la muestra debe reflejar de manera representativa a la población en estudio. La población

comprende a todos los individuos pertenecientes a una categoría claramente definida de personas, sucesos u objetos.

La muestra, fue conformada por 62 alumnos del 1 er grado del nivel primario de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez Amarilis -Huánuco, 2023. La metodología que se empleó corresponde al muestreo no probabilístico, una técnica de muestreo que se utiliza con frecuencia debido a su facilidad para obtener una muestra, incluso cuando no se conocen los fundamentos para su aplicación (Sánchez y Reyes, 2015).

El criterio es Intencional, es una forma de muestreo, donde la selección recae en quien lleva a cabo este proceso. El objetivo principal de la muestra es asegurar que sea representativa de la población de la cual proviene. Lo crucial aquí es que esta representación se establece según la perspectiva o intención específica de la persona que escoge la muestra, lo que significa que la evaluación de lo representativo es subjetiva en naturaleza (Sánchez y Reyes, 2015).

Los escolares del 1 er grado del nivel primario, la sección B consintió el grupo experimental y la sección A el grupo de control. El criterio seleccionado fue muestreo intencionado o criterial. Este tipo de muestreo, tiene como objetivo del selector de la muestra es garantizar que esta sea representativa de la población de la cual se extrae (Sánchez y Reyes, 2015).

**Tabla 2**

*Muestra de la población de estudiantes del primer grado de la I.E Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco 2023*

GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL		F1	%
G. E	1 B	30	48.4%
G.C	1 A	32	51.6%
TOTAL		62	100%

*Nota.* Nómina de matrícula de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco-2023

### **Criterio de exclusión**

Los estudiantes con habilidades especiales no fueron tomados en cuenta, ya que no nos favoreció en la mejora de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

### **Criterio de inclusión**

Se consideró la asistencia puntual de la mayoría de los estudiantes. Alumnos con habilidades superiores a la hora de trabajar las sesiones de aprendizaje.

## **3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

### **3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS**

Son los métodos a través de los cuales el investigador recopila la información necesaria sobre una realidad o fenómeno, en función de los objetivos del estudio. Las técnicas son los procedimientos utilizados para la recolección de datos, mientras que el instrumento es el medio con el cual se obtiene la información (Sánchez y Reyes, 2015).

Las técnicas son los procedimientos seguidos para la recolección de datos, mientras que el instrumento es el medio utilizado para obtener la información.

### **Observación**

Se empleó la técnica de la observación, ya que es un proceso planificado con objetivos específicos, permite mantener un control y se apoya en instrumentos particulares, como un registro, una guía de observación o una videograbadora (Sánchez y Reyes, 2015).

### **Guía de observación**

De acuerdo a Ortiz (2004), una guía de observación constituye una herramienta en el ámbito de la técnica de observación. Su diseño se ajusta a la estructura ordenada de los aspectos que se pretenden documentar en relación al objeto de estudio. Esta herramienta facilita la captura secuencial, práctica y específica de

los datos, lo que a su vez posibilita la extracción de un análisis en torno a una situación o problemática particular.

### 3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

La técnica estadística se empleó para presentar los datos, abarcando análisis descriptivos e inferenciales, según los objetivos e hipótesis planteados en el estudio.

**Estadística descriptiva:** Se trata de la exposición concisa de todas las observaciones realizadas como producto de una experiencia llevada a cabo. Ofrece una comprensión de cómo la variable dependiente responde a la influencia de una variable independiente (Sánchez y Reyes, 2015).

Los datos recopilados fueron sometidos a análisis mediante estadísticas descriptivas, dando lugar a la producción de tablas de distribución de frecuencias y el cálculo de la media aritmética para las muestras del grupo experimental y el grupo de control, tanto en las etapas de pretest como en las de post test. Estos resultados se presentaron visualmente en gráficos de barras, que ilustran los cambios ocurridos antes y después de la implementación de la variable independiente, en este caso, los juegos cooperativos.

**Estadística inferencial:** también llamada inferencia estadística, es el enfoque que ayuda al investigador a identificar de la significancia en sus resultados (Sánchez y Reyes, 2015).

Esta metodología nos proporcionó resultados valiosos al permitirnos evaluar dos o más grupos con el propósito de identificar posibles discrepancias entre ellos. Se siguieron los siguientes procedimientos para llevar a cabo esta comparación.

TIPO	PROCEDIMIENTO
Estadística descriptiva	La media aritmética, tablas, cuadros, gráficos estadísticos.
Estadística inferencial	Prueba U de Mann-Whitney

### **3.3.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS**

Después de recolectar los datos tanto de la prueba de pretest y post test como del instrumento aplicado a los escolares para medir el nivel de aceptación de los organizadores gráficos, se procedió a tabular y organizar la información en tablas y figuras, seguido de un análisis inferencial.

Dado que el grupo experimental y control son independientes, se aplicó el test U de Mann-Whitney para determinar la significancia de las diferencias en los resultados entre ambas pruebas. Para este análisis, se utilizó el programa Excel. Según Guisande (2006), el test U de Mann-Whitney es una prueba no paramétrica que compara la tendencia central de dos muestras independientes, permitiendo identificar diferencias a través del análisis estadístico en datos medidos al menos en una escala ordinal.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS DE DATOS**

#### **4.1 PROCESAMIENTO DE DATOS**

##### **4.1.1 RESULTADOS DEL PRE TEST**

Los resultados conseguidos en el pretest aplicado a los escolares de 1° grado del centro educativo Julio Armando Ruiz Vásquez. El grupo experimental estuvo compuesto por 30 estudiantes de 1° grado B y el grupo de control por 32 escolares de 1° grado A. La información se recolectó mediante el instrumento de evaluación denominado Guía de observación, que incluía veinte indicadores orientados a medir aspectos de la convivencia democrática, los cuales fueron los siguientes:

1. Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.)
2. Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc.
3. Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula.
4. Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase
5. Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros
6. Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia
7. Saluda a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula
8. Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados (empuja, grita, tira las cosas al piso, etc.)
9. Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares
10. Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros
11. Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo

- 12.** Muestra empatía (comprender y entender a la otra persona) hacia sus compañeros dentro del aula
- 13.** Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros
- 14.** Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, et).
- 15.** Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula
- 16.** Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros
- 17.** Ayuda en la solución de problemas de violencia físicas (golpes) observadas entre sus compañeros
- 18.** Pide ayuda a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros
- 19.** Emplea una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta
- 20.** Brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula.

**Tabla 3**

*Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 1er grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco, 2023*

N	INDICADORES	PRE TEST															
		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
1	Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.)	1	3.3%	13	43.3%	16	53.3%	30	100%	12	37.5%	18	56.3%	2	6.3%	32	100%
2	Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc.	0	0.0%	14	46.7%	16	53.3%	30	100%	12	37.5%	18	56.3%	2	6.3%	32	100%
3	Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula.	28	93.3%	2	6.7%	0	0.0%	30	100%	26	81.3%	6	18.8%	0	0.0%	32	100%
4	Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase	10	33.3%	14	46.7%	6	20%	30	100%	21	65.6%	10	31.3%	1	3.1%	32	100%
5	Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros	13	43.3%	15	50%	2	6.7%	30	100%	13	40.6%	17	53.1%	2	6.3%	32	100%
6	Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia	11	36.7%	17	56.7%	2	6.7%	30	100%	8	25%	23	71.9%	1	3.1%	32	100%
7	Saluda a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula	0	0.0%	1	3.3%	29	96.7%	30	100%	0	0.0%	1	3.1%	3	9.4%	32	100%
8	Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados (empuja, grita, tira las cosas al piso, etc.)	8	26.7%	20	66.7%	2	6.7%	30	100%	11	34.4%	21	65.6%	0	0.0%	32	100%
9	Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares	14	46.7%	16	53.3%	0	0.0%	30	100%	10	31.3%	22	68.8%	0	0.0%	32	100%
10	Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros	14	46.7%	14	46.7%	2	6.7%	30	100%	7	21.9%	24	75%	1	3.1%	32	100%
11	Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo	10	33.3%	18	60%	2	6.7%	30	100%	7	21.9%	25	78.1%	0	0.0%	32	100%

<b>12</b>	Muestra empatía (comprender y entender a la otra persona) hacia sus compañeros dentro del aula	4	13.3 %	22	73.3 %	4	13.3 %	30	100 %	10	31.3 %	22	68.8 %	0	0.0 %	32	100%
<b>13</b>	Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros	6	20%	20	66.7 %	4	13.3 %	30	100 %	16	50%	16	50%	0	0.0 %	32	100%
<b>14</b>	Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, et).	17	56.7 %	10	33.3 %	3	10%	30	100 %	21	65.6 %	11	34.4 %	0	0.0 %	32	100%
<b>15</b>	Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula	4	13.3 %	22	73.3 %	4	13.3 %	30	100 %	12	37.5 %	20	62.5 %	0	0.0 %	32	100%
<b>16</b>	Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros	2	6.7%	18	60%	10	33.3 %	30	100 %	11	34.4 %	20	62.5 %	1	3.1 %	32	100%
<b>17</b>	Ayuda en la solución de problemas de violencia físicas (golpes) observadas entre sus compañeros	1	3.3%	18	60%	11	36.7 %	30	100 %	12	37.5 %	19	59.4 %	1	3.1 %	32	100%
<b>18</b>	Pide ayuda a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros	4	13.3 %	20	66.7 %	6	20%	30	100 %	16	50%	15	46.9 %	1	3.1 %	32	100%
<b>19</b>	Emplea una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta	2	6.7%	23	76.7 %	5	16.7 %	30	100 %	13	40.6 %	19	59.4 %	0	0.0 %	32	100%
<b>20</b>	Brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula.	1	3.3%	23	76.7 %	6	20%	30	100 %	16	50%	16	50%	0	0.0 %	32	100%
<b>TOTAL</b>		150	<b>25.0 %</b>	320	<b>53.3 %</b>	130	<b>21.7 %</b>	600	100 %	254	<b>39,7 0%</b>	343	<b>53.6 %</b>	4 3	<b>6,7 %</b>	640	100%

Nota. Guía de Observación 2023

## **Análisis e interpretación**

Según los resultados del pre test presentados en la Tabla N 3, se observaron los siguientes hallazgos:

En el grupo experimental:

En la tabla se muestra que solo el 3,3% de los escolares siempre dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia, mientras que el 43,3% a veces lo realiza sobre dialogar sobre las reglas de convivencia y el 53,3% nunca conversa sobre lo importante que es las reglas de convivencia. Esta situación refleja una preocupante falta de diálogo sobre las normas que regulan la convivencia escolar. La ausencia de estos diálogos puede repercutir negativamente en el ambiente del aula, afectando la armonía, el respeto mutuo y la formación de valores en los estudiantes.

En la tabla presentada apreciamos que los estudiantes no suelen proponer pautas de convivencia dentro del aula. Mientras el 46,7% de los escolares manifiesta que a veces realiza esta acción, especialmente cuando se lleva a cabo alguna actividad grupal. Sin embargo, un 53,3% indica que nunca ha propuesto pautas de convivencia. Estos resultados evidencian una escasa participación del alumnado en la construcción de normas, lo que puede limitar su sentido de pertenencia y responsabilidad en el aula. Además, esta falta de involucramiento podría dificultar el desarrollo de una convivencia democrática y respetuosa.

En la tabla presentada, se observa que una gran mayoría de los escolares el 93,3% siempre cumple con la regla de convivencia relacionada con la puntualidad, llegando temprano al aula. Un 6,7% lo hace solo a veces, y el 0,0% de estudiante indicó no cumplir nunca con esta norma. Este resultado refleja un alto nivel de compromiso y responsabilidad por parte de los estudiantes respecto a la puntualidad, lo cual es un aspecto positivo para la convivencia escolar, ya que llegar a tiempo contribuye a mantener el orden, el respeto por las actividades programadas y favorece un clima de aula adecuado para el aprendizaje.

En la tabla presentada, se observó que el 33,3% de los escolares siempre participa levantando la mano antes de intervenir, respetando así las reglas establecidas en clase. Un 46,7% realiza esta acción solo a veces, mientras que un 20% nunca lo hace. Estos resultados evidencian que, si bien un grupo de estudiantes demuestra actitudes de respeto hacia las normas de participación, aún existe un porcentaje considerable que no sigue consistentemente esta regla. Esta situación dificulta las intervenciones y genera posibles interrupciones, lo cual repercute en la calidad del clima escolar y el respeto mutuo.

En la tabla presentada según la información el 43,3% de los escolares siempre escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros, mientras que el 50% lo hace solo a veces y un 6,7% nunca adopta esta actitud. Estos resultados reflejan que, si bien una parte importante del alumnado demuestra habilidades de escucha activa, aún hay un porcentaje significativo que no mantiene esta práctica de forma constante. La escucha respetuosa es fundamental para una convivencia armoniosa en el aula, ya que promueve el respeto, la empatía y el diálogo.

En la tabla presentada, muestra que el 36,7% de los escolares siempre interactúa con sus compañeros, evidenciando actitudes que reflejan una buena convivencia. En tanto, el 56,7% manifiesta que solo a veces lo hace, y un 6,7% indica que nunca mantiene este tipo de interacción. Este resultado pone en evidencia que, si bien una parte de los estudiantes muestra habilidades sociales adecuadas para una convivencia armónica, más de la mitad aún no establece relaciones consistentes y positivas en el aula.

En la tabla presentada, se refleja una ausencia del hábito de saludo entre los escolares al ingresar al aula. Ninguno de los estudiantes (0,0%) saluda a la profesora y a sus compañeros, un 3,3% a veces lo realiza, y un 96,7% nunca realiza este gesto. Esto evidencia una carencia en la práctica de normas y convivencia escolar.

En la tabla presentada se muestran que una parte significativa de los escolares tiene cierto grado de conciencia sobre la necesidad de disculparse ante comportamientos inapropiados hacia sus compañeros. El 26,7% de los estudiantes siempre se disculpa cuando incurre en conductas como empujar, gritar o tirar cosas al piso, mientras que un 66,7% a veces lo hace. Por otro lado, un 6,7% nunca se disculpa. Estos datos evidencian que, si bien la mayoría de los escolares presenta una disposición a reconocer sus errores.

En la tabla presentada indican una actitud mayoritariamente positiva de los escolares hacia el trabajo colaborativo. El 46,7% de los estudiantes manifiesta que siempre trabaja en grupo con sus compañeros durante las actividades escolares, y el 53,3% lo hace a veces. Es relevante destacar que ninguno de los escolares (0,0%) afirma nunca participar en el trabajo grupal, lo cual sugiere que esta práctica está presente de forma generalizada en el aula. Estos datos reflejan una tendencia favorable hacia el desarrollo de habilidades sociales como la cooperación.

En la tabla presentada los resultados revelan que la mitad de los escolares presenta un nivel favorable de comunicación efectiva en el aula. Un 46,7% afirma que siempre se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros, mientras que otro 46,7% lo hace a veces. Sin embargo, un 6,7% manifiesta no hacerlo nunca. Esta distribución sugiere que, aunque existe un grupo significativo que demuestra habilidades comunicativas adecuadas.

En la tabla presentada los datos muestran que el 33,3% de los escolares participa y se comunica siempre de forma respetuosa durante los trabajos en grupo, mientras que un 60% a veces. Un 6,7% de los estudiantes nunca demuestra este tipo de comportamiento. Esta información sugiere que, aunque una parte del alumnado ha interiorizado normas de respeto en la interacción grupal, la mayoría aún presenta conductas intermitentes, lo que podría dificultar la dinámica colaborativa y el desarrollo de una convivencia armónica.

En la tabla presentada Los resultados evidencian que solo un 13,3% de los escolares manifiesta siempre conductas empáticas hacia sus compañeros en el aula, mientras que la mayoría (73,3%) a veces lo hace. Además, un 13,3% nunca demuestra empatía. Esta distribución sugiere que la capacidad de comprender y ponerse en el lugar del otro aún no está plenamente desarrollada en la mayoría del grupo, lo que influye negativamente en la calidad de la convivencia escolar.

En la tabla presentada los resultados muestran que solo el 20% de los escolares brinda siempre apoyo solidario a sus compañeros, mientras que un 66,7%, a veces lo hace. Un 13,3% nunca manifiesta este tipo de comportamiento. Esta tendencia indica que, si bien existen manifestaciones de solidaridad entre los estudiantes, estas no son consistentes en la mayoría del grupo.

En la tabla presentada indican que el 56,7% de los escolares demuestra siempre respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características personales como la altura, contextura, color de cabello, ojos o piel. Un 33,3% manifiesta este comportamiento solo a veces, mientras que un 10% no lo hace nunca. Estos datos reflejan una tendencia mayoritaria hacia la aceptación y el respeto por la diversidad en el aula.

En la tabla presentada los datos reflejan que la mayoría de los escolares (73,3%) actúan con imparcialidad en determinadas ocasiones al enfrentar problemas en el aula. El 13,3% a veces demuestra una actitud consistentemente imparcial, lo cual indica un grupo reducido con una orientación ética sólida en situaciones problemáticas. Sin embargo, es preocupante que otro 13,3% nunca actúe con imparcialidad, lo que señala la necesidad de fortalecer valores como la equidad y la justicia en el entorno escolar.

En la tabla presentada muestra que solo un 6,7% de los escolares siempre enfrenta de manera constante los problemas relacionados con la violencia verbal entre compañeros, lo que evidencia una baja capacidad para resolver este tipo de conflictos. Un 60% a veces lo hace,

lo cual indica que su actuación depende del tipo de situación. Por otro lado, un preocupante 36,7% nunca interviene para dar solución a estos casos, lo que podría reflejar una falta de habilidades sociales. Estos datos subrayan la necesidad de fortalecer la educación en resolución de conflictos y convivencia pacífica en el ámbito escolar.

En la tabla presentada de los datos revela que únicamente un 3,3% de los escolares interviene de forma constante para ayudar a resolver situaciones de violencia física entre compañeros, lo cual representa una cifra muy baja. Un 60% manifiesta intervenir ocasionalmente, lo que sugiere una participación limitada y dependiente de factores externos como la gravedad del conflicto o la cercanía con los involucrados. De forma alarmante, un 36,7% de los escolares nunca interviene ante casos de agresión física, lo que podría implicar una falta de empatía, temor, o carencia para actuar adecuadamente.

En la tabla presentada los datos indican que un 13,3% de los escolares recurre siempre a la docente como mediadora para resolver los conflictos entre compañeros, lo que refleja una confianza constante en la figura de autoridad para manejar situaciones problemáticas. Un 66,7% a veces lo hace de manera ocasional, lo que puede depender del tipo de conflicto o de la percepción de necesidad de intervención adulta. No obstante, un 20% de los estudiantes nunca solicita ayuda a la profesora, lo que podría interpretarse como una tendencia a resolver los conflictos por cuenta propia, desconocimiento del rol mediador del docente, o falta de confianza en su intervención.

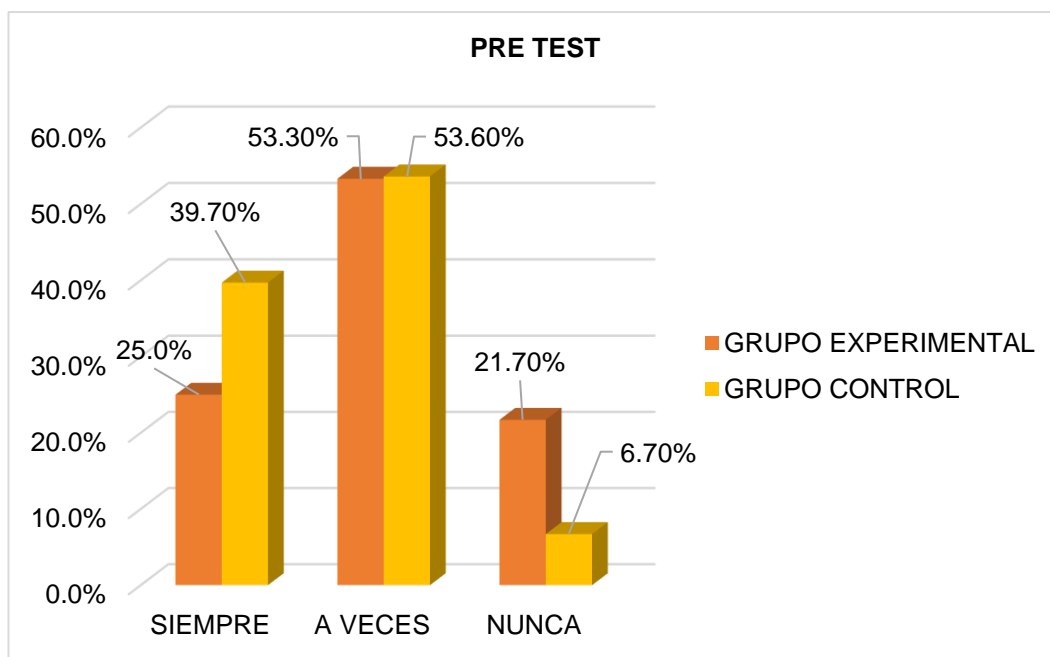
En la tabla presentada Los resultados muestran que solo un 6,7% de los escolares siempre utiliza de manera constante la comunicación pacífica como estrategia para resolver conflictos, lo que sugiere que esta habilidad aún no está plenamente interiorizada. La mayoría 76,7% a veces recurre a este tipo de comunicación de forma esporádica, lo que indica una tendencia positiva pero inestable en el manejo de los problemas mediante el diálogo. Por otro lado, un 16,7% nunca opta por la comunicación pacífica, lo cual podría estar asociado a la falta de

habilidades socioemocionales o a un entorno donde no se promueve adecuadamente la resolución pacífica de conflictos.

En la tabla presentada, apreciamos que un 3,3% de escolares siempre brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula el 76,7% a veces lo hacen, mientras que el 20% nunca lo hacen. En la tabla presentada los datos revelan que solo un 3,3% de los escolares brinda siempre su ayuda a los compañeros para resolver problemas y fomentar un ambiente positivo en el aula, lo que representa un nivel muy bajo de implicación constante en la construcción de la convivencia. La mayoría 76,7% a veces lo hace de manera ocasional, lo que indica una disposición general a colaborar, aunque no siempre se traduzca en una acción sostenida. Un 20% de los escolares nunca participa en estas acciones de apoyo, lo que puede reflejar indiferencia, falta de habilidades sociales o una limitada conciencia del valor de la colaboración.

**Figura 1**

*Resultados del pre test al grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 1 er grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco, 2023*



Nota. Tabla 3

## **Análisis e interpretación**

Se puede evidenciar en el grupo experimental, los resultados muestran que el 25,0% de los escolares practica de manera constante la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, indicando una presencia aún limitada de conductas solidarias y participativas en el entorno escolar. La mayoría (53,3%) a veces manifiesta una práctica ocasional de esta competencia, lo que sugiere una comprensión parcial o un ejercicio inconstante de los valores democráticos. De forma preocupante, un 21,7% de los estudiantes no evidencia conductas relacionadas con esta variable, lo que podría reflejar la necesidad de reforzar la formación en ciudadanía activa, diálogo y trabajo colaborativo.

En el grupo control, se observa que un 39,7% de los escolares practica siempre la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, lo cual representa una proporción mayor que en el grupo experimental. Asimismo, un 53,6% la realiza de manera ocasional, evidenciando una tendencia mayoritaria hacia la participación intermitente en acciones orientadas al bienestar colectivo. Solo un 6,7% de los escolares nunca pone en práctica esta competencia, lo que indica una menor proporción de desinvolucramiento en comparación con el grupo experimental. Estos datos sugieren que el grupo control presenta, en general, un mayor compromiso con la convivencia y la participación democrática, aunque en ambos grupos persiste la necesidad de fomentar prácticas más constantes y conscientes en favor del bien común.

A partir de los resultados del pretest, se puede evidenciar que un porcentaje significativo de escolares, tanto del grupo experimental como del grupo control, solo a veces practican la convivencia y participación democrática dentro del aula, lo que indica una práctica intermitente de esta competencia. Esta tendencia sugiere que, si bien existe cierta disposición hacia la convivencia y el bien común, no se ha consolidado como un hábito en la mayoría de los estudiantes. De manera particular,

preocupa que en el grupo experimental un 21,7% de los escolares *nunca* practican dicha competencia, lo cual revela una brecha importante en el desarrollo de actitudes democráticas y de cooperación, y plantea un reto pedagógico que debe ser abordado con estrategias más efectivas.

#### **4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST**

Presentamos los resultados del trabajo de investigación debidamente sistematizado y tabulado, con sus respectivos cuadros estadísticos y gráficos correspondientes, que permitirá la facilitación de los análisis y la interpretación de las variables de estudio.

Los resultados se estructuraron de acuerdo con el diseño de investigación, considerando los datos obtenidos en el pretest y post test. Estos se presentaron organizados por indicadores, acompañados de gráficos correspondientes, y abarcaron a los escolares del grupo control (1 er A) y del grupo experimental (1 er B) con un total de 62 participantes. Se recogió información con el instrumento guía de observación.

1. Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.)
2. Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc.
3. Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula.
4. Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase
5. Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros
6. Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia
7. Saluda a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula
8. Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados (empuja, grita, tira las cosas al piso, etc.)
9. Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares

- 10.** Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros
- 11.** Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo
- 12.** Muestra empatía (comprender y entender a la otra persona) hacia sus compañeros dentro del aula
- 13.** Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros
- 14.** Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, et).
- 15.** Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula
- 16.** Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros
- 17.** Ayuda en la solución de problemas de violencia físicas (golpes) observadas entre sus compañeros
- 18.** Pide ayuda a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros
- 19.** Emplea una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta
- 20.** Brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula.

**Tabla 4**

*Resultados del post test al grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 1 er grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco, 2023*

N	INDICADORES	POST TEST															
		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
1	Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.)	16	53.3	11	36.7%	3	10%	30	100%	13	40.6%	17	53.1%	2	6.3%	32	100%
2	Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc.	21	70.0	6	20%	3	10%	30	100%	11	34.4%	19	59.4%	2	6.3%	32	100%
3	Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula.	30	100%	0	0.0%	0	0%	30	100%	22	68.8%	8	25%	2	6.3%	32	100%
4	Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase	24	80%	4	13.3%	2	6.7%	30	100%	20	62.5%	11	34.4%	1	3.1%	32	100%
5	Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros	21	70%	8	26.7%	1	3.3%	30	100%	16	50%	16	50%	0	0%	32	100%
6	Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia	23	76.7%	6	20%	1	3.3%	30	100%	18	56.3%	13	40.6%	1	3.1%	32	100%
7	Saluda a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula	25	83.3%	4	13.3%	1	3.3%	30	100%	14	43.8%	13	40.6%	5	15.6%	32	100%
8	Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados (empuja, grita, tira las cosas al piso, etc.)	21	70%	7	23.3%	2	6.7%	30	100%	15	46.9%	17	53.1%	0	0%	32	100%
9	Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares	22	73.3%	8	26.7%	0	0%	30	100%	14	43.8%	18	56.3%	0	0%	32	100%
10	Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros	16	53.3%	14	46.7%	0	0%	30	100%	10	31.3%	20	62.5%	2	6.3%	32	100%
11	Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo	19	63.3%	9	30%	2	6.7%	30	100%	11	34.4%	20	62.5%	1	3.1%	32	100%

<b>12</b>	Muestra empatía (comprender y entender a la otra persona) hacia sus compañeros dentro del aula	13	43.3%	15	50%	2	6.7%	30	100%	9	28.1%	22	68.8%	1	3.1%	32	100%
<b>13</b>	Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros	21	70%	8	26.7%	1	3.3%	30	100%	18	56.3%	13	40.6%	1	3.1%	32	100%
<b>14</b>	Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, etc.).	23	76.7%	7	23.3%	0	0%	30	100%	18	56.3%	11	34.4%	3	9.4%	32	100%
<b>15</b>	Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula	24	80%	6	20%	0	0%	30	100%	11	34.4%	21	65.6%	0	0%	32	100%
<b>16</b>	Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros	19	63.3%	11	36.7%	0	0%	30	100%	15	46.9%	15	46.9%	2	6.3%	32	100%
<b>17</b>	Ayuda en la solución de problemas de violencia físicas observadas entre sus compañeros	22	73.3%	8	26.7%	0	0%	30	100%	19	59.4%	13	40.6%	0	0%	32	100%
<b>18</b>	Pide ayuda a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros	26	86.7%	4	13.3%	0	0%	30	100%	16	50%	16	50%	0	0%	32	100%
<b>19</b>	Emplea una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta	23	76.7%	6	20%	1	3.3%	30	100%	17	53.1%	15	46.9%	0	0%	32	100%
<b>20</b>	Brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula.	24	80%	6	20%	0	0%	30	100%	18	56.3%	14	43.8%	0	0%	32	100%
<b>TOTAL</b>		<b>433</b>	<b>72.2%</b>	<b>148</b>	<b>24.7%</b>	<b>19</b>	<b>3.2%</b>	<b>600</b>	<b>100%</b>	<b>305</b>	<b>47.7%</b>	<b>312</b>	<b>48.8%</b>	<b>23</b>	<b>3.6%</b>	<b>640</b>	<b>100%</b>

Nota. Guía de Observación 2023

## **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados del post test que se encuentran en la Tabla N 4, se pudo evidenciar lo siguiente:

En la tabla presentada muestran que un 53,3% de los escolares siempre dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia, como llegar temprano a clases o levantar la mano para participar, lo que indica una apreciable conciencia y práctica de las normas dentro del aula. Un 36,7% de los estudiantes lo hace de manera ocasional, lo que sugiere que, aunque reconocen la relevancia de estas reglas, su puesta en práctica puede depender de la situación. Sin embargo, un 10% de los escolares nunca participa en este tipo de diálogos, lo que podría señalar una falta de involucramiento sobre la importancia de estas normas para el funcionamiento armonioso del aula.

En la tabla presentada los datos indican que un 70% de los escolares siempre propone pautas de convivencia en el aula, tales como no interrumpir a otros cuando hablan o trabajar en equipo, lo que refleja un alto nivel de responsabilidad y disposición para fomentar un ambiente de respeto y colaboración en el aula. Un 20% a veces lo hace, lo que podría sugerir que, aunque la propuesta de normas de convivencia es una práctica reconocida, no se lleva a cabo de manera consistente. Sin embargo, un 10% de los escolares nunca propone pautas de convivencia, lo que puede señalar una falta de conciencia sobre la importancia de establecer normas para un ambiente escolar armonioso.

En la tabla presentada indican que un 100% de los escolares siempre cumple con la regla de llegar temprano al aula, lo que demuestra un nivel excepcional de compromiso y responsabilidad por parte de los estudiantes en cuanto a una de las normas básicas de convivencia escolar. Este dato refleja un ambiente escolar donde, al menos en lo que respecta a la puntualidad, se cumple un nivel de disciplina elevado, lo cual es crucial para el buen funcionamiento de la dinámica educativa.

En la tabla presentada Los resultados muestran que un 80% de los escolares siempre participa levantando la mano y haciendo cumplir las

reglas propuestas en clase, lo que refleja un alto nivel de respeto por las normas de convivencia y un compromiso activo con el orden y la participación en el aula. Un 13,3% lo hace de manera ocasional. Sin embargo, un 6,7% de los escolares nunca participa de esta manera, lo que podría señalar una falta de motivación o de implicación en el respeto y cumplimiento de las reglas.

En la tabla presentada, se observa que una mayoría significativa de los estudiantes (70%) manifiesta escuchar en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros de manera constante. Por otro lado, un 26,7% señala que solo a veces adopta esta actitud, lo que podría indicar cierta inconstancia en la práctica del respeto durante las interacciones escolares. Finalmente, el 3,3% restante expresa que nunca escucha en silencio a sus compañeros, lo cual representa un área de preocupación que requiere ser atendida a través de estrategias pedagógicas.

En la tabla presentada se reflejan que un 76,7% de los estudiantes afirma interactuar siempre con sus compañeros, lo cual evidencia una convivencia positiva y relaciones interpersonales adecuadas dentro del aula. Este alto porcentaje sugiere que la mayoría de los escolares se desenvuelve en un entorno social favorable, caracterizado por la participación activa y el respeto mutuo. Sin embargo, un 20% indica que solo a veces interactúa con sus compañeros, lo cual podría estar relacionado con factores como la timidez, la falta de confianza. Finalmente, un 3,3% menciona que nunca interactúa, lo que pone en evidencia la necesidad de implementar estrategias inclusivas que promuevan la integración y participación de todos los estudiantes en las dinámicas grupales.

En la tabla presentada, se puede observar que el 83,3% de los escolares manifiesta saludar siempre a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula. Este comportamiento revela un alto nivel de cortesía y respeto, valores esenciales para fortalecer la convivencia escolar y construir un ambiente armónico. Asimismo, un 13,3% señala que solo a

veces realiza este saludo, lo cual podría deberse a factores como la distracción, la rutina o la falta de hábito. Por último, un 3,3% indica que nunca lo hace, lo que sugiere la necesidad de reforzar, desde la práctica docente.

En la tabla presentada evidencian que un 70% de los escolares manifiesta disculparse siempre con sus compañeros cuando incurre en comportamientos inapropiados como empujar, gritar o tirar objetos al piso. Esta respuesta refleja una actitud positiva hacia la autorregulación emocional y el reconocimiento de errores, aspectos fundamentales para la resolución pacífica de conflictos y el fortalecimiento de la convivencia. Por otro lado, el 23,3% indica que solo a veces se disculpa, lo cual podría reflejar una comprensión parcial de la importancia del respeto y la empatía en la vida escolar. Finalmente, un 6,7% afirma no disculparse nunca, lo que pone en evidencia la necesidad de trabajar con estos estudiantes en el desarrollo de habilidades socioemocionales que les permitan convivir de manera más armónica con sus pares.

En la tabla presentada muestran que un 73,3% de los escolares señala trabajar siempre de manera grupal con sus compañeros durante las actividades escolares, lo cual indica una sólida disposición hacia el trabajo colaborativo. Esta práctica fomenta el desarrollo de habilidades sociales, el sentido de responsabilidad compartida y el respeto por las ideas de los demás. Asimismo, un 26,7% manifiesta que solo a veces participa en el trabajo grupal, lo que podría deberse a dificultades en la interacción social, falta de motivación por el trabajo autónomo. Es importante destacar que ningún estudiante afirmó no participar nunca en actividades grupales (0,0%), lo cual es un indicador positivo, ya que refleja que todos los estudiantes, en mayor o menor medida, tienen oportunidades de integrarse al trabajo en equipo dentro del aula.

En la tabla presentada, un 53,3% de los escolares manifiesta comunicarse siempre de manera correcta y clara con su profesora y compañeros, lo que refleja un nivel adecuado en el desarrollo de habilidades comunicativas, esenciales para una convivencia armoniosa

y el buen desarrollo del trabajo académico. No obstante, un 46,7% señala que solo a veces logra comunicarse de forma clara, lo cual podría estar vinculado a factores como la timidez, la falta de vocabulario, o la dificultad para expresar ideas con seguridad. Es relevante destacar que ningún estudiante indicó que nunca se comunica correctamente (0,0%), lo cual sugiere que todos, en cierta medida, han desarrollado alguna habilidad comunicativa básica, aunque algunos requieran un mayor acompañamiento para fortalecerla.

En la tabla presentada revelan que un 63,3% de los escolares participa y se comunica siempre de manera respetuosa en los trabajos grupales, lo cual evidencia una actitud positiva hacia la colaboración y el respeto por los demás dentro del contexto escolar. Este porcentaje refleja que una mayoría de los estudiantes ha interiorizado normas básicas de convivencia y sabe desenvolverse adecuadamente en situaciones que requieren trabajo en equipo. Sin embargo, un 30% manifiesta que solo a veces actúa con respeto en estas dinámicas, lo que puede estar relacionado con la falta de habilidades sociales consolidadas, impulsividad o dificultades para manejar desacuerdos. Por otro lado, un 6,7% indica que nunca mantiene una comunicación respetuosa durante el trabajo grupal, lo cual representa una alerta que debe ser atendida con estrategias orientadas al desarrollo de la empatía, la tolerancia y el trabajo colaborativo.

En la tabla presentada se muestra que solo un 43,3% de los escolares manifiesta demostrar siempre empatía hacia sus compañeros dentro del aula, entendida como la capacidad de comprender y entender a la otra persona. Este porcentaje, aunque positivo, refleja que menos de la mitad del grupo ha desarrollado de forma sólida esta habilidad socioemocional fundamental para la convivencia escolar. Un 50% indica que solo a veces demuestra empatía, lo cual puede estar asociado a una falta de madurez emocional, escasa práctica de la escucha activa o la necesidad de reforzar el desarrollo afectivo desde la escuela y el hogar. Finalmente, un 6,7% afirma no mostrar nunca empatía, lo que representa un desafío importante, ya que la ausencia de esta capacidad puede

generar conflictos, aislamiento o dificultades en las relaciones interpersonales. Por tanto, se hace necesario implementar estrategias educativas orientadas a fortalecer la empatía como valor esencial en la formación integral del estudiante.

En la tabla presentada, un 70% de los escolares indica que siempre brinda apoyo solidario a sus compañeros, lo que refleja una actitud positiva de colaboración, compañerismo y sensibilidad frente a las necesidades de los demás. Este resultado es alentador, ya que la solidaridad es un valor clave para construir una convivencia armoniosa y un ambiente escolar inclusivo. Por otro lado, un 26,7% manifiesta que solo a veces ofrece este tipo de apoyo, lo que podría deberse a una falta de conciencia sobre la importancia de ayudar a otros o a la necesidad de fortalecer el sentido de pertenencia al grupo. Finalmente, un 3,3% declara que nunca brinda apoyo solidario, lo que pone en evidencia la necesidad de intervenir con acciones pedagógicas que promuevan valores como la ayuda mutua, la cooperación y la empatía dentro del aula.

En la tabla presentada indican que un 76,7% de los escolares demuestra siempre respeto hacia sus compañeros, aceptando y valorando sus características únicas, tales como la altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, entre otras. Este comportamiento refleja un nivel significativo de conciencia sobre la diversidad y el respeto por las diferencias individuales, lo cual es fundamental para la construcción de un ambiente escolar inclusivo y libre de discriminación. Por otro lado, un 23,3% menciona que solo a veces muestra este respeto, lo que sugiere que, aunque la mayoría de los estudiantes practican la aceptación, aún existen áreas en las que se puede mejorar. Es positivo que el 0,0% de los estudiantes haya indicado que nunca demuestra respeto, lo que señala un ambiente de convivencia relativamente saludable en cuanto al trato y la aceptación de las diferencias.

En la tabla presentada se muestra que un 80% de los escolares siempre actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el

aula, lo que refleja un nivel alto de objetividad y justicia al abordar los conflictos. Este comportamiento es crucial para el establecimiento de un ambiente escolar equitativo, donde todos los estudiantes se sientan tratados de manera justa y sin favoritismos. Un 20% señala que solo a veces actúa con imparcialidad, lo que podría indicar que, en ciertas situaciones, algunos estudiantes pueden verse influenciados por factores personales o emocionales al resolver conflictos. Es importante destacar que ningún estudiante afirmó no actuar nunca con imparcialidad (0,0%), lo cual es un indicador positivo de que, en general, se valora la equidad y se busca resolver las disputas de manera justa.

En la tabla presentada se muestra que un 63,3% de los escolares afirma siempre dar solución a los problemas derivados de violencia verbal, como los insultos, surgidos entre sus compañeros. Este comportamiento refleja una actitud proactiva frente a los conflictos, lo cual es esencial para la promoción de un ambiente escolar seguro y respetuoso. Un 36,7% de los estudiantes indica que solo a veces actúa para resolver este tipo de situaciones, lo que sugiere que, aunque existe una disposición para intervenir, la respuesta podría no ser constante o podría depender del contexto o la gravedad de los conflictos. Es positivo que ningún estudiante haya afirmado que nunca actúa frente a este tipo de problemas (0,0%), lo que refleja una disposición generalizada entre los estudiantes a abordar la violencia verbal de manera colectiva.

En la tabla presentada Según los datos presentados, un 73,3% de los escolares siempre ayuda en la solución de problemas derivados de violencia física, como golpes, observados entre sus compañeros. Este porcentaje refleja un compromiso significativo con la resolución pacífica de conflictos y un sentido de responsabilidad compartida en el mantenimiento de un ambiente escolar seguro. Un 26,7% señala que solo a veces interviene en estos casos, lo que podría estar relacionado con la situación específica o la falta de confianza para actuar en ciertas circunstancias. Es positivo que ningún estudiante haya indicado que nunca ayuda a resolver problemas de violencia física (0,0%), lo que

indica que, en general, existe una disposición para intervenir y reducir la violencia dentro del aula.

En la tabla presentada Los resultados muestran que un 86,7% de los escolares siempre recurre a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros, lo que indica una gran confianza en la autoridad docente y en la intervención adulta para resolver disputas. Este comportamiento es fundamental para asegurar que los conflictos se resuelvan de manera adecuada y constructiva, favoreciendo un ambiente escolar de respeto y orden. Un 13,3% señala que solo a veces solicita ayuda a la profesora, lo que puede reflejar una mayor independencia o, en algunos casos, la falta de reconocimiento inmediato sobre la necesidad de mediación. Es notable que ningún estudiante indicó que nunca pide ayuda (0,0%), lo que refleja una disposición generalizada a buscar apoyo cuando surgen problemas entre compañeros.

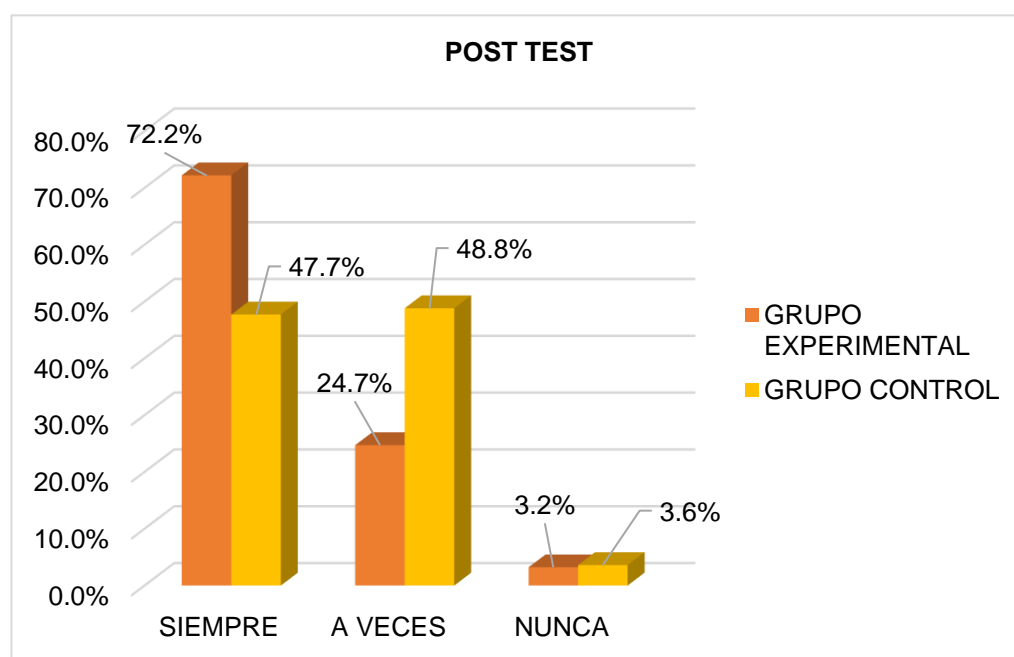
En la tabla presentada revela que un 76,7% de los escolares siempre emplea una comunicación pacífica y recurre a la conversación para solucionar los problemas que enfrenta, lo cual refleja una actitud positiva hacia la resolución de conflictos mediante el diálogo, una habilidad crucial para la convivencia escolar. Este porcentaje sugiere que la mayoría de los estudiantes ha internalizado estrategias de resolución pacífica y busca evitar el uso de comportamientos agresivos o destructivos. Un 20% de los estudiantes menciona que solo a veces utiliza la comunicación pacífica, lo que podría estar relacionado con la dificultad para manejar el conflicto de manera efectiva o la falta de práctica en el uso de esta estrategia. Finalmente, un 3,3% de los escolares señala que nunca emplea una comunicación pacífica, lo que resalta la necesidad de implementar estrategias educativas que fomenten el uso del diálogo como herramienta principal para la resolución de problemas.

En la tabla presentada se muestra que un 80% de los escolares siempre brinda ayuda a sus compañeros para solucionar problemas y

mantener un clima positivo en el aula. Este alto porcentaje refleja una actitud solidaria y cooperativa, clave para fomentar un ambiente de respeto y armonía dentro del aula. La disposición para colaborar en la resolución de conflictos y en la creación de un clima favorable contribuye significativamente al bienestar colectivo. Un 20% de los estudiantes señala que solo a veces ayuda en este tipo de situaciones, lo que sugiere que, aunque la mayoría está dispuesta a colaborar, algunos pueden necesitar mayor motivación o apoyo para actuar de manera constante. Es destacable que ningún estudiante indicó que nunca brinda ayuda (0,0%), lo que indica que, en términos generales, todos los estudiantes tienen alguna disposición a contribuir positivamente al ambiente escolar.

**Figura 2**

*Resultados del post test al grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 1 er grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Huánuco, 2023*



Nota. Tabla 4

## **Análisis e interpretación**

Se puede evidenciar que, en el grupo experimental, se observa que un 72,2% de los escolares siempre practica la variable convive y participa democráticamente. Este dato refleja un alto nivel de

compromiso con los principios democráticos y la participación activa en la vida escolar, aspectos fundamentales para el desarrollo de una convivencia armoniosa y el fortalecimiento de la comunidad educativa. Un 24,7% indica que solo a veces practica esta variable, lo que podría sugerir la necesidad de reforzar el aprendizaje y la aplicación de estos principios en situaciones cotidianas. Finalmente, un 3,2% de los escolares señala que nunca participa de manera democrática, lo que pone de manifiesto la oportunidad de trabajar con este grupo en la importancia de la inclusión, el respeto mutuo y la participación equitativa en las actividades escolares.

En tanto que en el grupo control, se observa que un 47,7% de los escolares siempre practica la variable convive y participa democráticamente, lo que indica una participación moderada en las dinámicas democráticas dentro del aula. Sin embargo, un 48,8% señala que solo a veces adopta esta práctica, lo que refleja una cierta inestabilidad en la participación y una oportunidad para fomentar más consistentemente los principios de convivencia y democracia. Finalmente, un 3,6% de los estudiantes menciona que nunca participa de manera democrática, lo que señala la necesidad de implementar estrategias que fortalezcan su implicación y conciencia sobre la importancia de participar activamente en la construcción de un ambiente escolar respetuoso e inclusivo.

Frente a los resultados obtenidos en el post test, se puede evidenciar un avance significativo en el grupo experimental en cuanto a la práctica de la variable convive y participa democráticamente. Un 72,2% de los escolares del grupo experimental afirma practicar esta variable de manera constante, lo que refleja un notable progreso en su capacidad para convivir y participar activamente en la búsqueda del bien común. Este dato sugiere que las estrategias implementadas en el grupo experimental han sido efectivas en fomentar una mayor participación democrática y en mejorar las actitudes hacia la convivencia. Por otro lado, el grupo control muestra una práctica del 47,7%, lo que indica que, aunque algunos estudiantes adoptan estas conductas, el nivel de

participación democrática y convivencia es considerablemente más bajo en comparación con el grupo experimental. Estos resultados subrayan la importancia de las intervenciones pedagógicas para promover una convivencia democrática y activa dentro del aula.

#### **4.1.3. RESULTADOS POR DIMENSIONES**

Mostramos los resultados del trabajo de estudio debidamente sistematizado y tabulado, con sus respectivas tablas y figuras correspondientes, que permitirán la facilitación de los análisis y la interpretación de las dimensiones del grupo experimental y control del pre test y post test.

**Tabla 5**

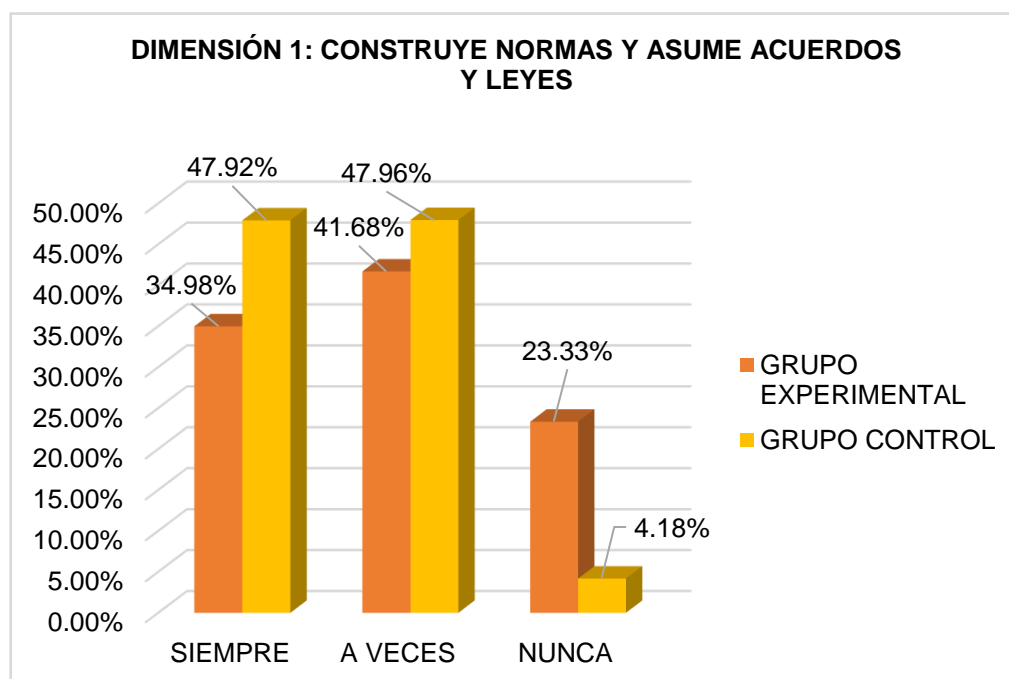
*Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes*

N	INDICADORES	PRE TEST															
		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
1	Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.)	1	3.3%	13	43.3%	16	53.3%	30	100%	12	37.5%	18	56.3%	2	6.3%	32	100%
2	Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc.	0	0.0%	14	46.7%	16	53.3%	30	100%	12	37.5%	18	56.35%	2	6.3%	32	100%
3	Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula.	28	93.3%	2	6.7%	0	0.0%	30	100%	26	81.3%	6	18.8%	0	0.0%	32	100%
4	Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase	10	33.3%	14	46.7%	6	20%	30	100%	21	65.6%	10	31.3%	1	3.1%	32	100%
5	Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros	13	43.3%	15	50%	2	6.7%	30	100%	13	40.6%	17	53.1%	2	6.3%	32	100%
6	Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia	11	36.7%	17	56.7%	2	6.7%	30	100%	8	25%	23	71.9%	1	3.1%	32	100%
<b>TOTAL</b>		63	34.98%	75	41.68%	42	23.33%	180	100%	92	47.92%	92	47.96%	8	4.18%	192	100%

*Nota.* Guía de observación 2023

**Figura 3**

*Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes*



*Nota.* Tabla 6

### **Análisis e interpretación**

En el análisis de los resultados del pre test, se observa que solo un 34,98% de los escolares del grupo experimental afirma practicar siempre la Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes. Este porcentaje sugiere que, antes de la intervención, una minoría de los estudiantes estaba comprometida de manera constante con la construcción de normas y la asunción de acuerdos dentro del aula. Además, un 41,68% indica que a veces lo realizan, lo que refleja una práctica intermitente o dependiente de situaciones específicas, mientras que un 23,33% señala que nunca lo hace, lo que evidencia una falta de conciencia o de aplicación de estos principios en su comportamiento diario. Estos resultados muestran que, en el inicio del proceso, había un margen considerable para fomentar una mayor participación en la construcción de normas y acuerdos dentro del grupo.

En el grupo control, un 47,92% de los escolares siempre practica la Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes, lo que

indica una mayor implicación en la creación y cumplimiento de normas en comparación con el grupo experimental en el pre test. Un 47,96% lo realiza a veces, lo que sugiere que la práctica no es completamente constante, pero aun así es relevante. Solo un 4,18% nunca lo practica, lo que indica que, en general, la mayoría de los estudiantes en el grupo control tiene algún nivel de participación en la construcción de normas y acuerdos dentro del aula.

**Tabla 6**

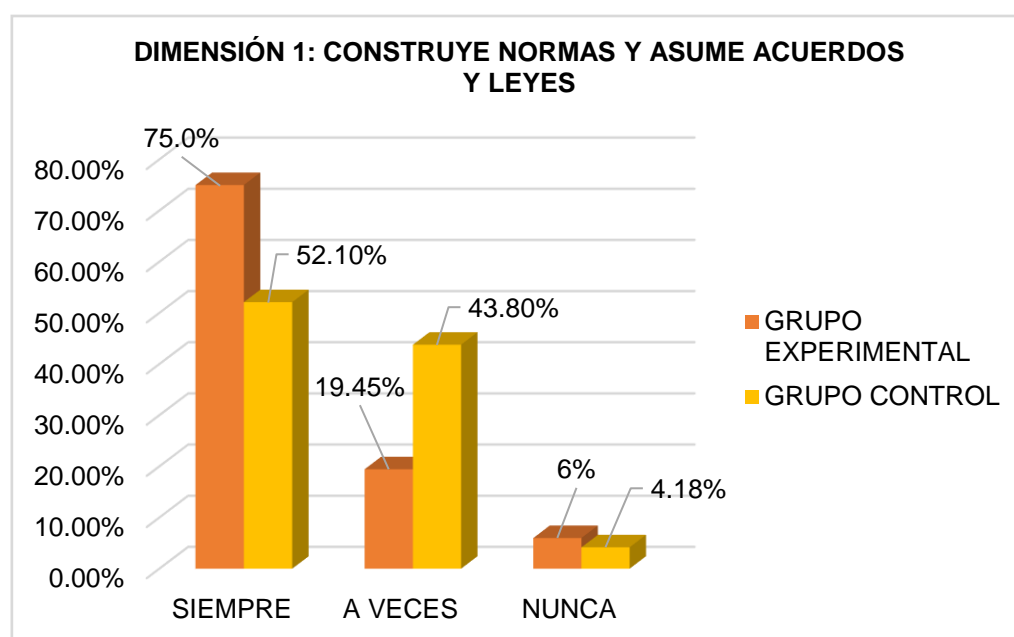
*Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes*

N	INDICADORES	POST TEST															
		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
1	Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.)	16	53.3%	11	36.7%	3	10%	30	100%	13	40.6%	17	53.1%	2	6.3%	32	100%
2	Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc.	21	70%	6	20%	3	10%	30	100%	11	34.4%	19	59.4%	2	6.3%	32	100%
3	Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula.	30	100%	0	0.0%	0	0%	30	100%	22	68.8%	8	25%	2	6.3%	32	100%
4	Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase	24	80%	4	13.3%	2	6.7%	30	100%	20	62.5%	11	34.4%	1	3.1%	32	100%
5	Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros	21	70%	8	26.7%	1	3.3%	30	100%	16	50%	16	50%	0	0%	32	100%
6	Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia	23	76.7%	6	20%	1	3.3%	30	100%	18	56.3%	13	40.6%	1	3.1%	32	100%
<b>TOTAL</b>		135	75.0%	35	19.45%	10	6%	180	100%	100	52.1%	84	43.8%	8	4.18%	192	100%

*Nota.* Guía de observación 2023

**Figura 4**

*Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes*



*Nota.* Tabla 7

### **Análisis e interpretación**

En el post test, un 75,0% de los escolares del grupo experimental afirma practicar siempre la Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes, lo que refleja un notable avance en comparación con los resultados del pre test, donde solo el 34,98% lo hacía de forma constante. Un 19,45% lo realiza a veces, lo que indica que la mayoría ha adoptado de manera más consistente esta práctica. Solo un 6% de los escolares señala que nunca lo hace, lo que representa una mejora significativa en la aplicación de normas y acuerdos dentro del aula en comparación con el 23,33% del pre test.

En el post test, un 52,10% de los escolares del grupo control siempre practica la Dimensión 1: Construye normas y asume acuerdos y leyes, lo que muestra una leve mejora en comparación con el pre test, donde el 47,92% lo hacía de manera constante. Un 43,80% lo realiza a veces, indicando que la práctica sigue siendo algo intermitente para muchos. Solo un 4,18% nunca lo practica, lo que refleja una mínima

reducción en la falta de aplicación de esta dimensión, similar a los resultados del pre test.

**Tabla 7**

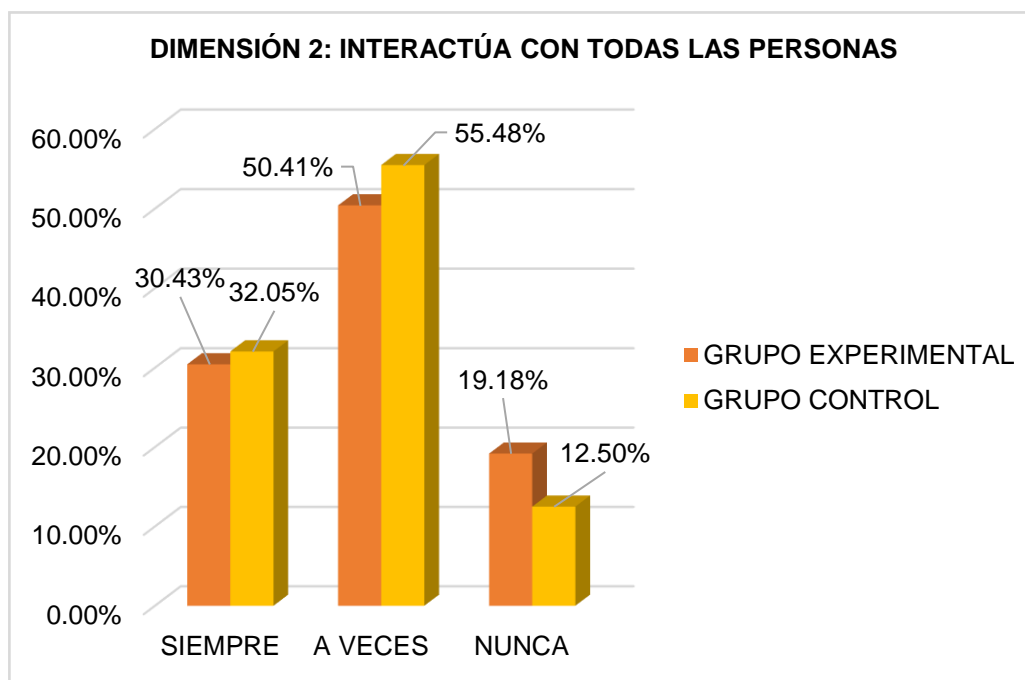
*Dimensión 2: Interactúa con todas las personas*

N	INDICADORES	PRE TEST															
		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
7	Saluda a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula	0	0.0%	1	3.3%	29	96.7%	30	100%	0	0.0%	1	3.1%	31	96.9%	32	100%
8	Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados (empuja, grita, tira las cosas al piso, etc.)	8	26.7%	20	66.7%	2	6.7%	30	100%	11	34.4%	21	65.6%	0	0.0%	32	100%
9	Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares	14	46.7%	16	53.3%	0	0.0%	30	100%	10	31.3%	22	68.8%	0	0.0%	32	100%
10	Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros	14	46.7%	14	46.7%	2	6.7%	30	100%	7	21.9%	24	75%	1	3.1%	32	100%
11	Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo	10	33.3%	18	60%	2	6.7%	30	100%	7	21.9%	25	78.1%	0	0.0%	32	100%
12	Muestra empatía (comprender y entender a la otra persona) hacia sus compañeros dentro del aula	4	13.3%	22	73.3%	4	13.3%	30	100%	10	31.3%	22	68.8%	0	0.0%	32	100%
13	Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros	6	20%	20	66.7%	4	13.3%	30	100%	16	50%	16	50%	0	0.0%	32	100%
14	Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, et).	17	56.7%	10	33.3%	3	10%	30	100%	21	65.6%	11	34.4%	0	0.0%	32	100%
<b>TOTAL</b>		73	30.43%	121	50.41%	46	19.18%	240	100%	82	32.05%	142	55.48%	32	12.50%	256	100%

Nota. Guía de observación 2023

**Figura 5**

*Dimensión 2: Interactúa con todas las personas*



*Nota.* Tabla 8

### **Análisis e interpretación**

En el pre test, solo un 30,43% de los escolares del grupo experimental afirma practicar siempre la Dimensión 2: Interactúa con todas las personas, lo que sugiere que la mayoría no estaba participando activamente en interacciones inclusivas y equitativas con todos sus compañeros. Un 50,41% indica que lo hace a veces, lo que refleja una participación más intermitente en estas interacciones. Además, un 19,18% menciona que nunca lo practica, lo que resalta la necesidad de fomentar habilidades sociales y de interacción entre los estudiantes de este grupo.

En el pre test, un 32,05% de los escolares del grupo control afirma practicar siempre la Dimensión 2: Interactúa con todas las personas, lo que muestra un nivel similar al del grupo experimental (30,43%) en cuanto a la interacción constante con todos. Sin embargo, un 55,48% lo hace a veces, lo que indica que la mayoría de los estudiantes tiene una participación intermitente en este tipo de interacciones. Por otro lado, un

12,50% de los escolares menciona que nunca lo practica, lo que refleja una menor proporción de estudiantes que no interactúan de manera inclusiva, en comparación con el grupo experimental (19,18%).

**Tabla 8**

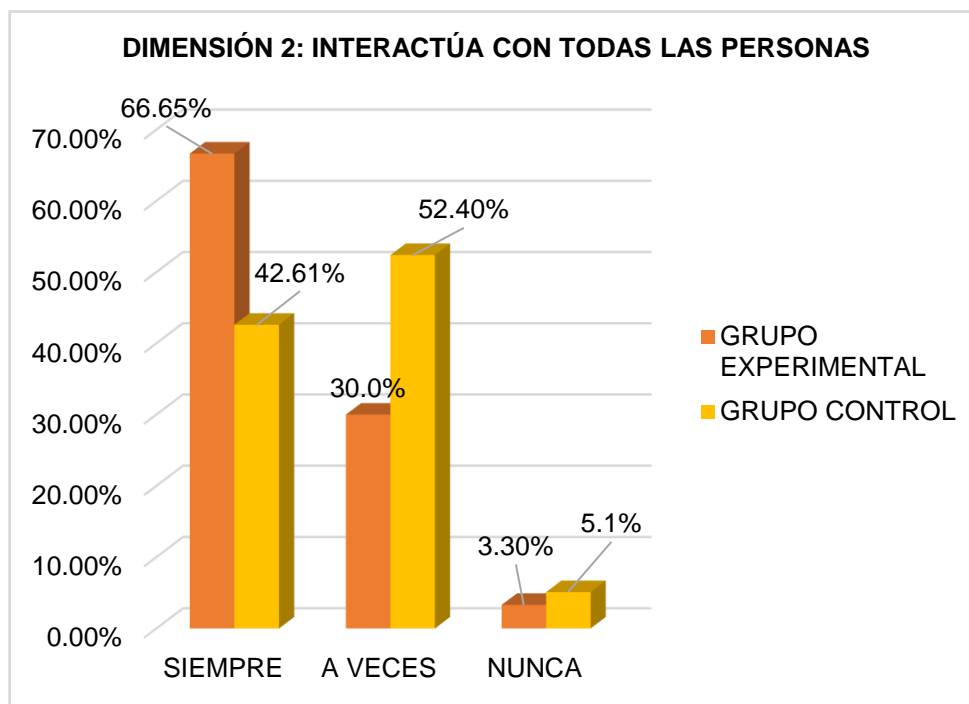
*Dimensión 2: Interactúa con todas las personas*

N	INDICADORES	POST TEST															
		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
7	Saluda a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula	25	83.3%	4	13.3%	1	3.3%	30	100%	14	43.8%	13	40.6%	5	15.6%	32	100%
8	Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados (empuja, grita, tira las cosas al piso, etc.)	21	70%	7	23.3%	2	6.7%	30	100%	15	46.9%	17	53.1%	0	0%	32	100%
9	Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares	22	73.3%	8	26.7%	0	0%	30	100%	14	43.8%	18	56.3%	0	0%	32	100%
10	Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros	16	53.3%	14	46.7%	0	0%	30	100%	10	31.3%	20	62.5%	2	6.3%	32	100%
11	Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo	19	63.3%	9	30%	2	6.7%	30	100%	11	34.4%	20	62.5%	1	3.1%	32	100%
12	Muestra empatía (comprender y entender a la otra persona) hacia sus compañeros dentro del aula	13	43.3%	15	50%	2	6.7%	30	100%	9	28.1%	22	68.8%	1	3.1%	32	100%
13	Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros	21	70%	8	26.7%	1	3.3%	30	100%	18	56.3%	13	40.6%	1	3.1%	32	100%
14	Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, et).	23	76.7%	7	23.3%	0	0%	30	100%	18	56.3%	11	34.4%	3	9.4%	32	100%
<b>TOTAL</b>		160	66.65%	72	30.0%	8	3.3%	240	100%	109	42.61%	134	52.4%	13	5.1%	256	100%

*Nota.* Guía de observación 2023

**Figura 6**

*Dimensión 2: Interactúa con todas las personas*



Nota. Tabla 9

### **Análisis e interpretación**

Analizamos que el grupo experimental en el post test el 66.65% de escolares siempre practican la Dimensión 2: Interactúa con todas las personas, el 30.0% a veces lo realizan y el 3.30% nunca lo hacen.

Mientras el grupo control, el 42.61% de escolares siempre practican la Dimensión 2: Interactúa con todas las personas, el 52.40% a veces los realizan y el 1.5% nunca lo practican.

**Tabla 9**

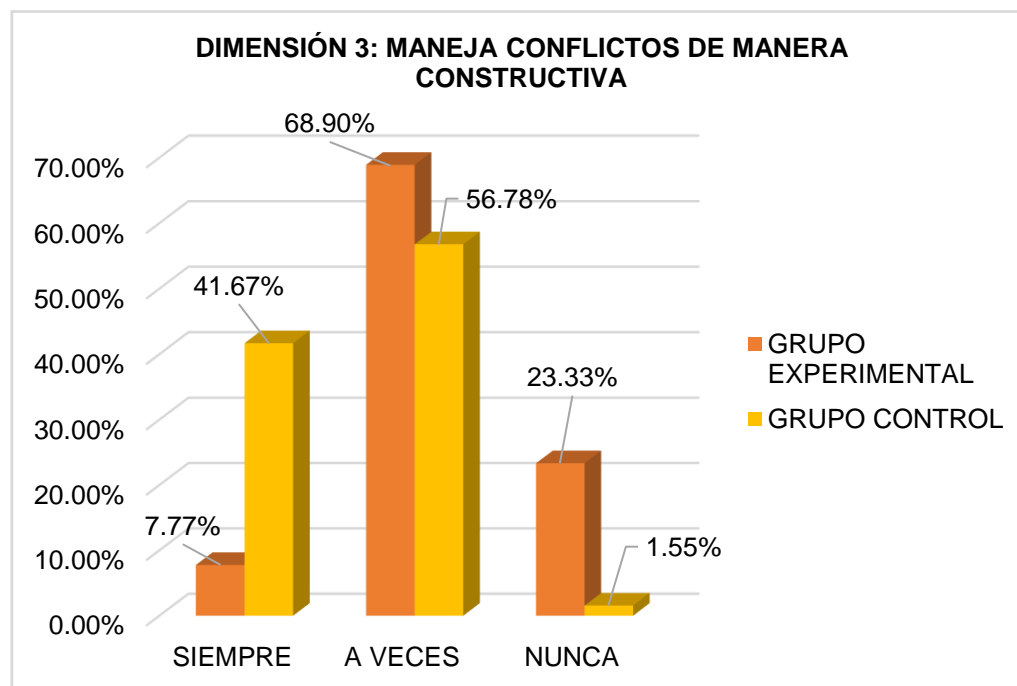
*Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva*

N	INDICADORES	PRE TEST															
		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
15	Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula	4	13.3%	22	73.3%	4	13.3%	30	100%	12	37.5%	20	62.5%	0	0.0%	32	100%
16	Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros	2	6.7%	18	60%	10	33.3%	30	100%	11	34.4%	20	62.5%	1	3.1%	32	100%
17	Ayuda en la solución de problemas de violencia físicas (golpes) observadas entre sus compañeros	1	3.3%	18	60%	11	36.7%	30	100%	12	37.5%	19	59.4%	1	3.1%	32	100%
18	Pide ayuda a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros	4	13.3%	20	66.7%	6	20%	30	100%	16	50%	15	46.9%	1	3.1%	32	100%
19	Emplea una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta	2	6.7%	23	76.7%	5	16.7%	30	100%	13	40.6%	19	59.4%	0	0.0%	32	100%
20	Brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula.	1	3.3%	23	76.7%	6	20%	30	100%	16	50%	16	50%	0	0.0%	32	100%
<b>TOTAL</b>		14	7.77%	124	68.90%	42	23.33%	180	100%	80	41.67%	109	56.78%	3	1.55%	192	100%

Nota. Guía de observación 2023

**Figura 7**

*Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva*



Nota. Tabla 10

### **Análisis e interpretación**

En el pre test, solo un 7,77% de los escolares del grupo experimental afirma practicar siempre la Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva, lo que indica que la mayoría de los estudiantes aún no había internalizado estrategias efectivas para resolver conflictos de forma positiva. Un 68,90% menciona que lo hace a veces, lo que sugiere que los estudiantes recurren a métodos constructivos solo en ocasiones. Además, un 23,33% de los escolares señala que nunca lo hace, lo que refleja una necesidad significativa de intervención para mejorar las habilidades de resolución de conflictos dentro del grupo.

En el pre test, un 41,67% de los escolares del grupo control afirma practicar siempre la Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva, lo que refleja una mayor capacidad para manejar los conflictos de forma positiva en comparación con el grupo experimental (7,77%). Un 56,78% lo realiza a veces, lo que sugiere que la mayoría de los estudiantes recurre a métodos constructivos de resolución de

conflictos de manera intermitente. Solo un 1,55% menciona que nunca lo practica, lo que muestra una notable diferencia con el grupo experimental, donde un 23,33% no maneja los conflictos de manera constructiva en absoluto.

**Tabla 10**

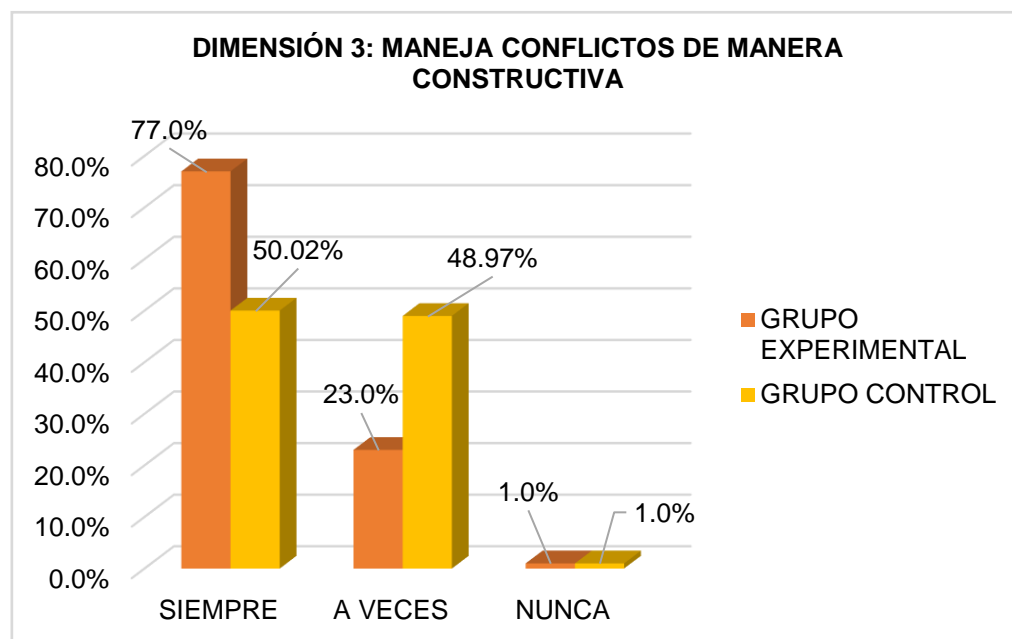
*Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva*

N	INDICADORES	POST TEST															
		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
15	Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula	24	80%	6	20%	0	0%	30	100%	11	34.4%	21	65.6%	0	0%	32	100%
16	Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros	19	63.3%	11	36.7%	0	0%	30	100%	15	46.9%	15	46.9%	2	6.3%	32	100%
17	Ayuda en la solución de problemas de violencia físicas (golpes) observadas entre sus compañeros	22	73.3%	8	26.7%	0	0%	30	100%	19	59.4%	13	40.6%	0	0%	32	100%
18	Pide ayuda a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros	26	86.7%	4	13.3%	0	0%	30	100%	16	50%	16	50%	0	0%	32	100%
19	Emplea una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta	23	76.7%	6	20%	1	3.3%	30	100%	17	53.1%	15	46.9%	0	0%	32	100%
20	Brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula.	24	80%	6	20%	0	0%	30	100%	18	56.3%	14	43.8%	0	0%	32	100%
<b>TOTAL</b>		138	77%	41	23%	1	1%	180	100%	96	50.02%	94	48.97%	2	1%	192	100%

*Nota.* Guía de observación 2023

**Figura 8**

*Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva*



Nota. Tabla 11

### **Análisis e interpretación**

En el post test, un 77,0% de los escolares del grupo experimental afirma practicar siempre la Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva, lo que representa un avance significativo en comparación con el pre test, donde solo el 7,77% lo hacía. Un 23,0% lo realiza a veces, lo que indica una mejora también en la frecuencia de uso de estrategias positivas para resolver conflictos. Solo un 1,0% menciona que nunca lo hace, una disminución importante respecto al 23,33% inicial. Estos resultados evidencian el impacto positivo de la intervención en el desarrollo de habilidades para la gestión constructiva de conflictos.

En el post test, un 50,02% de los escolares del grupo control afirma practicar siempre la Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva, lo que representa una mejora moderada respecto al pre test (41,67%). Un 48,97% lo realiza a veces, lo que indica que aún hay un porcentaje considerable de estudiantes con una práctica intermitente en esta dimensión. Solo un 1,0% nunca lo practica, cifra que se mantiene

casi igual al pre test (1,55%). En comparación con el grupo experimental, el progreso del grupo control fue menos significativo, lo que refuerza la efectividad de la intervención aplicada en el grupo experimental.

#### 4.1.4. TABLA DE CONTRASTACIÓN

**Tabla 11**

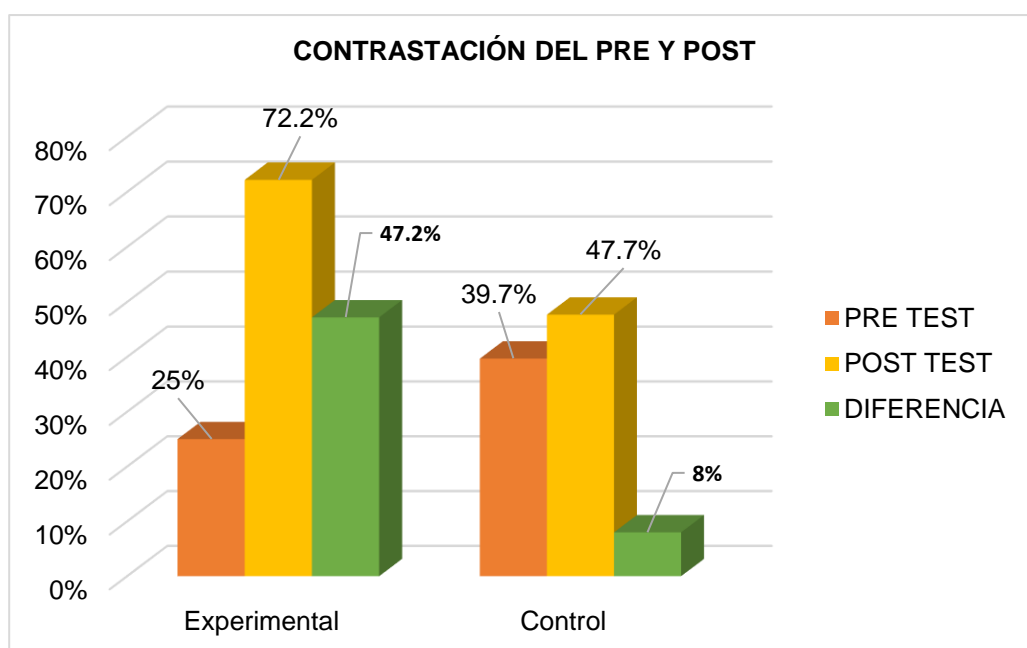
*Tabla comparativa de los resultados del pre test y post test: Juegos Cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis- Huánuco, 2023*

GRUPO DE ESTUDIOS	PORCETAJE		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
EXPERIMENTAL	25%	72,2%	47.2%
CONTROL	39.7%	47.7%	8%

Nota. Tabla 3 y 4

**Figura 9**

*Tabla comparativa de los resultados del pre test y post test: Juegos Cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis- Huánuco, 2023*



Nota. Tabla 5

## **Análisis e interpretación**

Se presentan los resultados establecidos de los porcentajes finales obtenidos únicamente en la escala que evidencia el resultado de significancia en la convivencia democrática, por lo que se presenta lo siguiente:

En el grupo experimental, inicialmente se observó que solo un 25% de los estudiantes practicaban la convivencia democrática de manera constante. Sin embargo, tras la aplicación de la intervención, en el post test este porcentaje se elevó al 72,2%, lo que representa un incremento del 47,2%. Este resultado evidencia una mejora significativa en el desarrollo de la competencia Convive y participa democráticamente, demostrando el impacto positivo de la propuesta aplicada en el aula.

En el grupo control, se observó que un 39,7% de los estudiantes practicaban la convivencia democrática al inicio. En el post test, este porcentaje se elevó ligeramente a 47,7%, lo que representa una diferencia del 8%. Este incremento sugiere que los escolares del grupo A también mostraron una mejora en la práctica de la convivencia democrática y en su participación orientada al bien común, aunque este avance fue considerablemente menor en comparación con el logrado por el grupo experimental.

Las diferencias observadas entre los resultados del pre test y el post test en el grupo experimental reflejan una mejora significativa en la práctica de la convivencia democrática. Esta mejora está directamente relacionada con la implementación de los juegos cooperativos, los cuales favorecieron el desarrollo de habilidades sociales y valores democráticos. Como resultado, el 72,2% de los escolares del primer grado de primaria del centro educativo Julio Armando Ruíz Vásquez demostraron un avance notable en su capacidad para convivir y participar democráticamente en el aula.

## 4.2. CONTRASTACIÓN Y PRUEBA DE HIPÓTESIS

### 4.2.1. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL

**Hi:** Los juegos cooperativos mejoran significativamente en la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

**Ho:** Los juegos cooperativos no mejoran significativamente en la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

**Tabla 12**

*Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis general*

POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL		POST TEST GRUPO CONTROL	
Media	16.9	Media	14.40625
Error típico	0.654954592	Error típico	0.381289659
Mediana	18	Mediana	14.25
Moda	20	Moda	14
Desviación estándar	3.58733404	Desviación estándar	2.156900031
Varianza de la muestra	12.86896552	Varianza de la muestra	4.652217742
	0.754937032		-
Curtosis		Curtosis	0.460975543
Coeficiente de asimetría	-1.199649286	Coeficiente de asimetría	0.134035307
Rango	13	Rango	9
Mínimo	7	Mínimo	10.5
Máximo	20	Máximo	19.5
Suma	507	Suma	461
Cuenta	30	Cuenta	32
p-valor	0.000		

*Nota.* Datos obtenidos del Excel

### Análisis e interpretación

El valor de p es de  $0.000 < 0.05$  Se observan diferencias significativas entre las medianas en el post test entre el grupo experimental y el grupo de control. La media del grupo experimental (16.9) es notablemente mayor que la del grupo de control (14.40625).

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Esto sugiere que la estrategia denominada juegos cooperativos tiene un efecto significativo en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes de primer grado de primaria en el Centro Educativo Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

#### 4.2.2. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECIFICA 1

**Hi:** El nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común antes de la aplicación de los juegos cooperativos mejora en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

**Ho:** El nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común antes de la aplicación de los juegos cooperativos no mejora en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

**Tabla 13**

*Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis específica 1*

PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL		PRE TEST GRUPO CONTROL	
Media	10.33333333	Media	13.3125
Error típico	0.614636297	Error típico	0.374159003
Mediana	10.75	Mediana	13.5
Moda	11	Moda	14
Desviación estándar	3.366501646	Desviación estándar	2.116562947
Varianza de la muestra	11.33333333	Varianza de la muestra	4.47983871
Curtosis	-0.304947841	Curtosis	0.388066939
Coeficiente de asimetría	-0.388089922	Coeficiente de asimetría	0.543142344
Rango	13.5	Rango	9.5
Mínimo	3	Mínimo	7.5
Máximo	16.5	Máximo	17
Suma	310	Suma	426
Cuenta	30	Cuenta	32
p-valor	0.999		

*Nota.* Datos obtenidos del Excel

## Análisis e interpretación

El valor de  $p$  es de  $0.999 > 0.05$ ; en el grupo experimental y grupo control antes de la aplicación los juegos cooperativos. La media del grupo experimental (10) es menor que la del grupo de control (13). Entonces aceptamos la hipótesis nula y rechazamos la hipótesis alterna, lo cual indica que el nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común antes de la aplicación de los juegos cooperativos no mejora en los escolares del primer grado de primaria en el Centro Educativo Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

### 4.2.3. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECIFICA 2

**Hi:** Los juegos cooperativos mejoran en la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023.

**Ho:** Los juegos cooperativos no mejoran en la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023.

**Tabla 14**

*Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis específica 2*

POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL		POST TEST GRUPO CONTROL	
Media	5.083333333	Media	4.4375
Error típico	0.230046639	Error típico	0.191489809
Mediana	5.5	Mediana	4.5
Moda	6	Moda	5
Desviación estándar	1.260017332	Desviación estándar	1.083229937
Varianza de la muestra	1.587643678	Varianza de la muestra	1.173387097
Curtosis	1.472024382	Curtosis	0.404818571
Coeficiente de asimetría	-1.503401201	Coeficiente de asimetría	0.458092889
Rango	4.5	Rango	4

Mínimo	1.5	Mínimo	2
Máximo	6	Máximo	6
Suma	152.5	Suma	142
Cuenta p-valor	30 0.003	Cuenta	32

*Nota.* Datos obtenidos del Excel

### **Análisis e interpretación**

El valor de  $p$  es de  $0.003 < 0.05$  se observan diferencias significativas entre las medianas en el post test. Se observan diferencias significativas entre el grupo experimental (5.083333333) es más que al grupo control (4.4375), entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna lo cual indica que la estrategia denominada juegos cooperativos mejoran en la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los escolares del primer grado de primaria en el Centro Educativo Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis–Huánuco, 2023.

#### **4.2.4. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECIFICA 3**

**Hi:** Los juegos cooperativos mejoran en la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

**Ho:** Los juegos cooperativos no mejoran en la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

**Tabla 15**

*Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis específica 3*

POST TEST GRUPO EXERIMENTAL		POST TEST GRUPO CONTROL	
Media	6.533333333	Media	5.5
Error típico	0.296467064	Error típico	0.21997067
Mediana	7	Mediana	3
Moda	8	Moda	5.5
Desviación estándar	1.623816988	Desviación estándar	5
			1.24434203
			4

Varianza de la muestra	2.636781609	Varianza de la muestra	1.548387097
			-
Curtosis	-0.12714888	Curtosis	0.227155172
			-
Coeficiente de asimetría	-0.85984784	Coeficiente de asimetría	0.455394619
Rango	5.5	Rango	5
Mínimo	2.5	Mínimo	2.5
Máximo	8	Máximo	7.5
Suma	196	Suma	176
Cuenta	30	Cuenta	32
p-valor	0.002		

*Nota.* Datos obtenidos del Excel

### **Análisis e interpretación**

El valor de  $p$  es de  $0.002 < 0.05$  se observan diferencias significativas entre las medianas en el post test. Se observan diferencias significativas entre las medianas del grupo experimental (6.533333333) es más que el grupo control (5.5), entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna lo cual indica que la estrategia denominada juegos cooperativos mejoran en la capacidad interactúa con todas las personas en escolares del primer grado de primaria en el Centro Educativo Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

#### **4.2.5. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECIFICA 4**

**Hi:** Los juegos cooperativos mejora en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023.

**Ho:** Los juegos cooperativos no mejora en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023.

**Tabla 16***Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis específica 4*

POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL		POST TEST GRUPO CONTROL	
Media	5.283333333	Media	4.46875
Error típico	0.194291127	Error típico	0.17381148
Mediana	6	Mediana	8
Moda	6	Moda	4.25
Desviación estándar	1.064176331	Desviación estándar	4
Varianza de la muestra	1.132471264	Varianza de la muestra	0.98322625
			6
			0.96673387
			1
			-
			1.21426763
Curtosis	0.056359357	Curtosis	1
			0.01124174
Coeficiente de asimetría	-1.225430734	Coeficiente de asimetría	7
Rango	3	Rango	3
Mínimo	3	Mínimo	3
Máximo	6	Máximo	6
Suma	158.5	Suma	143
Cuenta	30	Cuenta	32
p-valor	0.000		

*Nota.* Datos obtenidos del Excel

### **Análisis e interpretación**

El valor de  $p$  es de  $0.000 < 0.05$  se observan diferencias significativas entre las medianas en el post test. Se observan diferencias significativas entre las medianas del grupo experimental (5.283333333) es superior al grupo control (4.46875), entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna lo cual indica que la estrategia denominada juegos cooperativos mejora en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en escolares del primer grado de primaria en el Centro Educativo Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis–Huánuco, 2023

#### **4.2.6. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECIFICA 5**

**Hi** El nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común después de la aplicación de los juegos cooperativos mejora en los estudiantes del primer grado de primaria de

la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

**Ho** El nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común después de la aplicación de los juegos cooperativos no mejora en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

**Tabla 17**

*Resultados de la prueba U de Mann Withney para la hipótesis específica 5*

POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL		POST TEST GRUPO CONTROL	
Media	16.9	Media	14.40625
Error típico	0.654954592	Error típico	0.381289659
Mediana	18	Mediana	14.25
Moda	20	Moda	14
Desviación estándar	3.58733404	Desviación estándar	2.156900031
Varianza de la muestra	12.86896552	Varianza de la muestra	4.652217742
Curtosis	0.754937032	Curtosis	0.460975543
Coeficiente de asimetría	-1.199649286	Coeficiente de asimetría	0.134035307
Rango	13	Rango	9
Mínimo	7	Mínimo	10.5
Máximo	20	Máximo	19.5
Suma	507	Suma	461
Cuenta	30	Cuenta	32
p-valor	0.000		

*Nota.* Datos obtenidos del Excel

### **Análisis e interpretación**

El valor de p es de  $0.000 < 0.05$ ; en el grupo experimental y grupo control después de la aplicación los juegos cooperativos. La media del grupo experimental (16.9) es notablemente mayor que la del grupo de control (14.40625). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Esto sugiere que la estrategia denominada juegos cooperativos tiene un efecto significativo en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en escolares de

primer grado de primaria en el Centro Educativo Julio Amando Ruiz  
Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

#### **5.1. PROBLEMA DE ESTUDIO**

Frente al problema planteado inicialmente: ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023?

Los resultados obtenidos en la evaluación del pre test nos permiten responder a la pregunta planteada. Se confirma que la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común experimentó una mejora significativa tras la aplicación de los juegos cooperativos como se muestra en la Figura N 09, el 72.2% de los escolares mejoraron en este aspecto, lo que evidencia el impacto positivo de la estrategia aplicada.

#### **5.2. OBJETIVO GENERAL**

Tomando en cuenta el objetivo inicialmente formulado, Determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

Según los resultados obtenidos del post test, afirmamos que se ha alcanzado el objetivo planteado se experimentó una mejora significativa con la implementación de los Juegos Cooperativos, esto se refleja en la Figura N°09, donde se observa que el 72.2% de escolares lograron mejorar, lo que evidencia el impacto positivo de la intervención. Por lo tanto, estos resultados porcentuales confirman y respaldan la eficacia del objetivo originalmente planteado.

### 5.3. BASES TEÓRICAS

Watson (1913) en su teoría conductista, resalta con énfasis la importancia de estudiar las conductas observables, tanto en humanos como en animales. Consideraba que analizar el comportamiento visible y sus relaciones era el único modo objetivo de acceder al entendimiento de las acciones humanas, permitiendo así aplicar el método científico propio de las ciencias naturales a la psicología. En su estudio, Watson sostenía que los seres humanos nacen con ciertos reflejos y respuestas emocionales básicas, como el amor y la furia, mientras que todas las demás conductas se adquieren mediante la asociación entre estímulo y respuesta, a través de un proceso de condicionamiento.

La teoría conductista de Watson se relaciona directamente con mi investigación, ya que empleé juegos cooperativos como estímulo para mejorar el comportamiento de los estudiantes. En este contexto, los juegos actuaron como el estímulo, incitando respuestas positivas de los estudiantes para mejorar su conducta. Como resultado final, el 72,2% de los alumnos demostraron una mejora significativa en la capacidad convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Según Vygotsky (1978) su teoría se refiere a como el ser humano ya trae consigo un código genético, la cual está en función de aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural, no podemos decir que el individuo se constituye de un aislamiento. Más bien de una interacción, donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas. El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero este no actúa solo sino con el apoyo de un adulto.

Mi trabajo está vinculado con la teoría sociocultural de Vygotsky, ya que, en mi rol como docente, orienté a los estudiantes en la realización de juegos cooperativos en grupos con el objetivo de alcanzar un bien común. Este enfoque subraya cómo los alumnos aprenden al interactuar con su entorno social y, en este caso, con sus compañeros de clase durante la actividad colaborativa.

MINEDU, (2018) en la institución educativa se caracteriza por las interacciones entre las personas que la conforman. Se trata de un proceso colectivo que se desarrolla en la rutina diaria, y es responsabilidad de todos los miembros por igual. La convivencia democrática se basa en el respeto a los derechos fundamentales de las personas, a las particularidades individuales y en la promoción de una coexistencia pacífica que impulse el crecimiento integral de los estudiantes.

Según MINEDU, el fomento de relaciones interpersonales adecuadas contribuye a una convivencia y participación democrática armoniosa, que se construye mediante la colaboración activa de todos los miembros de la comunidad educativa. En los juegos cooperativos, se promueven la colaboración, la comunicación efectiva, compartir recursos y tomar decisiones colectivas, trabajando en equipo entre los participantes. Lo que ha resultado en una mejora significativa de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, con un índice favorable del 72.2%.

#### **5.4. HIPÓTESIS**

Hi Los juegos cooperativos influyen significativamente en la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023

De acuerdo con la hipótesis formulada, se acepta la alternativa y se rechaza la hipótesis nula, ya que los resultados obtenidos respaldan esta conclusión. Esta evidencia se presenta en la tabla N°11, donde se comparan los resultados del pre test y post test. En el grupo experimental, solo el 25% de escolares no mejoraron en la competencia convive y participa democráticamente antes de la aplicación de los juegos cooperativos. Sin embargo, después de implementar estos juegos, el 72.2% de los escolares demostraron mejoras significativas en esta área.

## **5.5. ANTECEDENTES**

### **INTERNACIONAL**

El trabajo de Imbachi et al. (2019), en su trabajo de investigación, El juego cooperativo y su contribución al desarrollo de la habilidad de resolución de conflictos en los niños y niñas de 8 y 9 años de la Institución Educativa Francisco José de caldas sede Junín. Demostró que los juegos cooperativos no solo beneficiaron el proceso de aprendizaje de los alumnos, sino que también contribuyeron a la construcción de sus habilidades sociales.

En mi investigación, llevada a cabo con estudiantes de primer grado de primaria, también implementé juegos cooperativos como estrategia. Los resultados mostraron una mejora significativa en la competencia de convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común entre los estudiantes. Esta relación entre el estudio de Imbachi et al. y mi investigación demuestra la eficacia de los juegos cooperativos como herramienta para promover habilidades sociales y competencias democráticas en diferentes contextos educativos.

### **NACIONAL**

El trabajo de Umpunchig (2021), en la tesis, Programa de juegos cooperativos Jugamos con amor, a respetarnos mejor para fortalecer las habilidades socioafectivas en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N 258, comunidad Yamayakat, Imaza – Bagua, Amazonas, 2019. Se evidencio que, en el pretest, el nivel de habilidades socioafectivas en el programa de juegos era deficiente, mientras que en el post test se evidenció una mejoría, alcanzando un nivel regular. Estos resultados respaldan la hipótesis alternativa planteada, que postulaba una mejora significativa en el nivel de habilidades socioafectivas en los niños de 3 años.

En relación con mi trabajo, al aplicar el pre test al grupo experimental, también se encontraron resultados bajos. Sin embargo,

con la implementación de los juegos cooperativos, ocurrió todo lo contrario. En el post test, se observó una mejora sustancial, con un 72.2% de los estudiantes demostrando una mejora en la competencia de convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Estos hallazgos destacan la eficacia de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades socioafectivas y promover la convivencia democrática en contextos educativos diversos.

## **LOCAL**

El trabajo de Dalia (2019), en la tesis, Juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, leoncio prado, huánuco-2019. Al finalizar el estudio, se pudo afirmar que la hipótesis de investigación, la cual postulaba que los juegos cooperativos optimizan de manera significativa la convivencia escolar en niños y niñas de cinco años. Los resultados obtenidos respaldan la afirmación de que la implementación de juegos cooperativos tuvo un impacto positivo en la convivencia escolar de los estudiantes en dicha institución.

Mi estudio guarda relación con el trabajo de la autora, ya que también aceptó una hipótesis alternativa que postulaba una mejora significativa en la competencia de convive y participa democráticamente en los estudiantes. La implementación de juegos cooperativos en mi investigación también demostró tener un impacto positivo en la variable dependiente, corroborando así los hallazgos encontrados en el estudio de Dalia.

## CONCLUSIONES

Se han obtenido las siguientes conclusiones:

Cuando se aplican los Juegos Cooperativos mejoran la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023. Observándose que en el pre test el 25% de los escolares mostraron que conviven democráticamente, mientras que en el post test este porcentaje aumentó significativamente a 72,2% haciendo una diferencia de 47.2%. Estos resultados indican una mejora notable en dicha competencia, como se puede apreciar en la Tabla 3 y 4.

De acuerdo a la prueba de hipótesis general se tuvo como resultados que el valor de p es de  $0.000 < 0.05$  Se observan diferencias significativas entre las medianas en el post test entre el grupo experimental y el grupo de control. La media del grupo experimental (16.9) es notablemente mayor que la del grupo de control (14.40625). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Esto sugiere que la estrategia denominada juegos cooperativos tiene un efecto significativo en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en los escolares de primer grado de primaria del centro educativo Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023.

Antes de la aplicación de los juegos cooperativos en los escolares del primer grado de primaria del centro educativo Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023. El resultado mostro que el 39.7% del grupo control y el 25.0% del grupo experimental no practicaban la convivencia democrática, lo que sugiere un bajo nivel en ambos grupos, como se detalla en la tabla 3.

Que la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los escolares del primer grado de primaria del Centro Educativo Julio Amando Ruiz

Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023. Se tuvo los siguientes resultados: en el pre test un 34.98% mientras que en el post test aumentó a 75,0 % haciendo una diferencia de 40,02% como podemos evidenciar en la tabla 5 y 6.

Al aplicar los juegos cooperativos para mejorar la capacidad interactúa con todas las personas en escolares del primer grado de primaria del Centro Educativo Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023. Se observó en el pre test un 30.43% mientras que en el post test aumentó a 66.65% haciendo una diferencia de 36.23% como podemos evidenciar en la tabla 7 y 8.

Que la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los escolares del primer grado de primaria del Centro Educativo Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023. Siendo los resultados que en el pre test se obtuvo un 7.77% mientras que en el post test aumentó a 77 % haciendo una diferencia de 69.23% como podemos evidenciar en la tabla 9 y 10.

Se evaluó el nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común después de la aplicación de los juegos cooperativos en los escolares del primer grado de primaria del Centro Educativo Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023. Donde los resultados revelaron que el 72.2% de los estudiantes del grupo experimental lograron mejorar la convivencia democrática, en tanto el grupo control, solo el 47.7% muestran tales logros, tal como lo demuestra en la tabla 4.

## **RECOMENDACIONES**

Que las autoridades de la Institución Educativa se tomen el tiempo necesario para realizar una evaluación exhaustiva y precisa del comportamiento de los estudiantes, lo que contribuirá a obtener datos más representativos y útiles para un análisis posterior.

Es necesario considerar la posibilidad de aumentar la cantidad de sesiones a los practicantes, que los tutores o supervisores de la facultad de Educación Básica Inicial y Primaria supervisen las clases de los estudiantes que están realizando sus prácticas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Achaui, D. (2020). *Convivencia Democrática y Desarrollo de Valores en la Facultad de Derecho de la Universidad Alas Peruanas*. [Tesis para optar al Grado Académico de Doctor en Ciencias de la Educación, Universidad Alas Peruanas]. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e82380e1-5f10-4345-9315-f568ddc01cb1/content>
- Ardila, E. y Muñoz, N. (2021). *Estrategia didáctica para el fortalecimiento de la convivencia en torno a la práctica de valores y las competencias ciudadanas en los estudiantes de grado cuarto del Cooperativo sede D colegio Universitario*. [Tesis para optar al Título de Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales, Universidad Libre]. <https://es.scribd.com/document/694616625/Trabajo-de-Grado>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de Investigación*. (6.<sup>a</sup> ed.) Editorial Episteme. [https://www.researchgate.net/publication/301894369\\_EL\\_PROYECTO\\_DE\\_INVESTIGACION\\_6a\\_EDICION](https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION)
- Arias, J. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación*. [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias\\_S2.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf)
- Calero, I. Carhuas, V y Fretel, E. (2019). *El juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 066 Viña del Río, Huánuco – 2018*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. [https://1library.co/document/yev9ewez-juego-cooperativo-desarrollo-habilidades-sociales-ninos-vina-huanuco.html#google\\_vignette](https://1library.co/document/yev9ewez-juego-cooperativo-desarrollo-habilidades-sociales-ninos-vina-huanuco.html#google_vignette)
- Cisneros, E. Martínez, J y Nolasco, Y. (2019). *Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de*

*5 años de la Institución Educativa gran unidad escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018.* [Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Especialidad: Educación Inicial, Universidad Nacional Hermilio Valdizan].  
<https://repositorio.unheval.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/5fa82759-cb0c-489b-942c-4a0d0bbeb78c/content>

Corbin, J. (2016, marzo 09). John B. Watson: vida y obra del psicólogo conductista. *Psicología y mente*.  
<https://psicologiyamente.com/biografias/john-b-watson>

Córdova, R. (2019). *Habilidades sociales y su relación con la convivencia de aula en los estudiantes de segundo año del nivel secundaria de la I.E César Vallejo Mendoza, caserío Palo Blanco – Pacaipampa – Ayabaca, Piura 2019.* [Tesis para optar el Grado Académico de Magíster con mención en Psicopedagogía e Inclusión, Universidad Nacional de Piura].  
<https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12676/2535/CEPIN-COR-COR-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cortes, H. y Pinilla, P. (2019). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la inclusión.* [Tesis para optar el Título de: Licenciada en Educación Preescolar, Universidad Santo Toma].  
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/21389/2019heidicortes.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

Dalia, A. (2019). *Juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019.* [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15372/TESIS%20DAZA%20ALEJANDRO%2c%20DALIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). *UNICEF lanza campaña convivencia escolar sin violencia*. [https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/unicef-lanza-campa%C3%B1a-convivencia-escolar-sin-violencia#:~:text=A%20nivel%20mundial%2C%20la%20mitad,estudiantes%20\(UNICEF%2C%202018\)](https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/unicef-lanza-campa%C3%B1a-convivencia-escolar-sin-violencia#:~:text=A%20nivel%20mundial%2C%20la%20mitad,estudiantes%20(UNICEF%2C%202018)).
- Erikson. (1968). La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson. <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-desarrollo-psicosocial-erik-erikson/>
- Fernández, L. (2019). *Nivel de convivencia escolar en los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial 019 Montegrande, Jaén*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad particular de Chiclayo]. <https://es.scribd.com/document/545552695/TESIS-FERNANDEZ-LEIRI-LAURA-1>
- Imbachi, K. Perez, L y Velasco, K. (2019). *El juego cooperativo y su contribución al desarrollo de la habilidad de resolución de conflictos en los niños y niñas de 8 y 9 años de la Institución Educativa Francisco José de caldas sede Junín*. [Tesis para optar el Título de Psicólogas, Fundación Universitaria de Popayán]. <https://fupvirtual.edu.co/repositorio/files/original/2eddc4e01555945872699267819652a8b2203c89.pdf>
- Johnson, R. y Johnson, D. (1999). El Aprendizaje Cooperativo en el aula. Editorial Paidós. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Leiva, J. (2020). *Convivencia tensionada: Análisis de la articulación de instrumentos políticos legislativos y las prácticas de gestión de convivencia escolar*. [Tesis para optar el Título Profesional de Trabajador(a) Social]. Universidad Alberto Hurtado.

[https://uahurtado.primo.exlibrisgroup.com/discovery/delivery/56UAH\\_INST:56UAH\\_INST/1240059450006211](https://uahurtado.primo.exlibrisgroup.com/discovery/delivery/56UAH_INST:56UAH_INST/1240059450006211)

Malpartida, I. (2020). *Taller Aprendiendo a Convivir para mejorar la convivencia escolar democrática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I. E: Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial Y Primaria, Universidad de Huánuco].

<file:///C:/Users/Milagros%20Falcon/Downloads/MALPARTIDA%20VERDE,%20%20Isabel%20Carina.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Primaria*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-primaria.pdf>

Ministerio de Educación. (2018). *Procesos didácticos del área de personal social*. <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-catolica-sedes-sapientiae/programacion/procesos-didacticos-personal-social/51633589>

Ministerio de Educación. (2018). *Resultados Evaluación Muestral 2018*. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/04/Presentaci%C3%B3n-de-resultados-de-la-EM-2018.pdf>

Murillo, W. (2008). *La investigación científica*. (3.<sup>a</sup> ed.) Editorial Limusa Noriega. <https://www.monografias.com/trabajos15/invest-cientifica/invest-cientifica>

Omeñaca, R. Puyuelo, E y Ruiz, J. (2001). *Explorar, jugar, cooperar bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. <https://books.google.com.pe/books?id=BljurvhrMYsC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2024). *Entornos de aprendizaje seguros: Prevención y tratamiento de la violencia en la escuela y sus alrededores*. <https://www.unesco.org/es/health-education/safe-learning-environments>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1974). *Recomendación sobre la Educación para la Comprensión, la Cooperación y la Paz Internacionales y la Educación relativa a los Derechos Humanos y las Libertades Fundamentales*. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386653\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386653_spa)
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2013). *Convivencia Escolar*. <https://repasopcmasumet.files.wordpress.com/2018/09/convivencia-escolar-unesco1.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022). *Acoso escolar: qué es y cómo ponerle fin*. <https://www.unicef.org/parenting/es/cuidado-infantil/acoso-escolar>
- Organización Panamericana de la Salud. (2020). *Educación en inocuidad de alimentos: Clasificación de la investigación*. [https://www3.paho.org/hq/index.php?option=com\\_content&view=article&id=10484:educacion-inocuidad-alimentos-clasificacion-de-investigacion&Itemid=0&lang=es#gsc.tab=0](https://www3.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=10484:educacion-inocuidad-alimentos-clasificacion-de-investigacion&Itemid=0&lang=es#gsc.tab=0)
- Orlick, T. (1990). *El juego cooperativo según Terry Orlick y su importancia en educación*. <https://es.scribd.com/document/331968074/El-Juego-Cooperativo-Segun-Terry-Orlick-y-Su-Importancia-en-La-Educacion>
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. (4.<sup>a</sup> ed) Editorial Paidotribo. [https://books.google.com.pe/books?id=VMyn5SVi\\_-4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=VMyn5SVi_-4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

- Perez, E. (1998). *Juegos cooperativos: Juegos para el encuentro*. Efdéportes.com, 3(9), <https://efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Raymundo, C (2021). *El juego cooperativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años I.E San José Nacional 26 de octubre, Piura, 2019*. [Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial]. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24941/COOPERACION\\_HABILIDADES\\_SOCIALES\\_RAYMUNDO\\_TRELLES\\_CLAUDIA\\_ALEJANDRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24941/COOPERACION_HABILIDADES_SOCIALES_RAYMUNDO_TRELLES_CLAUDIA_ALEJANDRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Reyes, C. y Sánchez, H. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. [https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%C3%8DA\\_Y\\_DISE%C3%91OS\\_EN\\_LA\\_INVESTIGACI%C3%93N\\_CIENT%C3%8DFICA](https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%C3%8DA_Y_DISE%C3%91OS_EN_LA_INVESTIGACI%C3%93N_CIENT%C3%8DFICA)
- Ríos, R. (2023). *La importancia de la convivencia democrática y el clima de aula en educación básica*. <https://epperu.org/la-importancia-de-la-convivencia-democratica-y-el-clima-de-aula-en-educacion-basica/>
- Romero, S. (2021). *Autoestima, Habilidades Sociales y la Convivencia Escolar en las Instituciones Educativas Estatales del Distrito de Pocollay de Tacna, 2019*. [Tesis para optar el Grado Académico de Doctor en Psicología Educacional y Tutorial, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/32c3d3f9-2ffc-4b5f-a7f3-3788a07408cc/content>
- Ruiz, J. y Omeñaca, R (2005). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. (3.<sup>a</sup> ed.) Editorial Paidotribo. [https://books.google.com.ec/books?id=fy\\_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=fy_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false)

- Sampieri, R. Fernandez, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6.<sup>a</sup> ed.) Editorial McGraw-Hill / Interamericana  
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2014). *Metodología y diseños en la investigación científica*. (5.<sup>a</sup> ed) Editorial Business Support Aneth SRL.  
[https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%C3%8DA\\_Y\\_DISE%C3%91OS\\_EN\\_LA\\_INVESTIGACI%C3%93N\\_CIENT%C3%8DFICA](https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%C3%8DA_Y_DISE%C3%91OS_EN_LA_INVESTIGACI%C3%93N_CIENT%C3%8DFICA)
- Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica*. (4.<sup>a</sup> ed) Editorial Limusa Noriega.  
[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El\\_proceso\\_de\\_la\\_investigaci\\_n\\_cient\\_fica\\_Mario\\_Tamayo.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf)
- Velásquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*.  
<https://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/juegos-cooperat-carlos-velazquez.pdf>
- Villareal, Z. (2021). *Uso del debate para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa René Guardían Ramírez Del Distrito De Amarilis - Huánuco, 2019*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria, Universidad de Huánuco].  
<file:///C:/Users/Milagros%20Falcon/Downloads/Villarreal%20Valentin,%20Zenaida%20Lida.pdf>
- Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Critica. <https://saberespsi.wordpress.com/wp->

content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf

Watson, J. (1913). *La psicología tal como la ve el conductista* [traducción en PDF por Sahakian]. Recuperado de sitio universitario. [https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/watson-la-psicologc3ada-tal-como-la-ve-el-conductista.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/watson-la-psicologc3ada-tal-como-la-ve-el-conductista.pdf?utm_source=chatgpt.com)

Yepes, M. Surmay, V y Leyva, W. (2019). *Juego cooperativo y resolución de problemas en 2° grado de Básica Primaria*. [Tesis para optar Título de Licenciada en Educación Básica Primaria, Universidad De La Costa CUC]. <https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/4653127c-b3a8-49a2-8851-7c113c4a58b1/content>

### **COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

Falcon Gonzales, M. (2025). *Juegos cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis- Huánuco, 2023*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH. <http://...>

## **ANEXOS**

## ANEXO 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO:** Juegos cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis- Huánuco, 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES		INSTRUMENTO
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES DIMENSIONES		INDICADORES	
¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023?	Determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023	<p><b>Hi</b> Los juegos cooperativos mejoran la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis- Huánuco, 2023</p> <p><b>Ho</b> Los juegos cooperativos no</p>	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>Juegos cooperativos</b>	<p><b>Planificación</b></p> <p>Seleccionamos los juegos cooperativos Elaboramos los materiales para el desarrollo de los juegos cooperativos (secuencia metodológica del juego libre) Elaboramos las sesiones de aprendizaje integrando los juegos cooperativos.</p> <p><b>Organización</b></p> <p>Organizamos en equipos para el desarrollo de</p>	Sesiones de aprendizaje
<b>PROBLEMAS</b>						

ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	mejoran significativamente la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2023		la sesión de aprendizaje
<b>PE1</b> ¿Cuál es el nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común antes de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023?	<b>OE1</b> Conocer el nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común antes de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFCOS</b> <b>Hi</b> El nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común antes de la aplicación de los juegos cooperativos mejoran en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz	<b>Ejecución</b>	Aplicamos las sesiones de aprendizaje con los procesos didácticos (problematización, análisis de la información y acuerdo o toma de decisiones) Empezamos con las sesiones de aprendizaje desde lo más simple a lo más complejo Desarrollamos los juegos cooperativos en la sesión de aprendizaje Reflexionamos sobre los juegos cooperativos realizados
<b>PE2</b> ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz	<b>OE2</b> Aplicar los juegos cooperativos para mejorar la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz		<b>Orden</b>	Guardamos en equipo los materiales utilizados

Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023? <b>PE3</b> ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis–Huánuco, 2023?	Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023 <b>OE3</b> Aplicar los juegos cooperativos para mejorar la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis–Huánuco, 2023 <b>OE4</b> Aplicar los juegos cooperativos para mejorar la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis–Huánuco, 2023	Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023 <b>Ho</b> El nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común antes de la aplicación de los juegos cooperativos no mejoran en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023 <b>Hi</b> Los juegos cooperativos mejoran en la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio	<b>Evaluación</b>	<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b>	<b>Construye normas y asume acuerdos y leyes</b>	Evaluamos con la prueba del pre test antes de aplicar los juegos cooperativos. Evaluamos el antes, durante y después de cada sesión de aprendizaje. Evaluamos con la prueba del post test después de aplicar los juegos cooperativos.	Guía de observación
<b>PE4</b> ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz						Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.) Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a	

Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023?	<b>OE5</b> Evaluar el nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común después de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023	Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023			alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc. Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula. Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia
<b>PE5</b> ¿Cuál es el nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común después de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023?		<b>Ho</b> Los juegos cooperativos no mejoran en la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco, 2023			
		<b>Hi</b> Los juegos cooperativos mejoran en la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz			
			<b>Interactúa con todas las personas</b>		Saluda a la profesora y a sus compañeros al

---

Vásquez, Amarilis–  
Huánuco, 2023

**Ho**

Los juegos cooperativos no mejoran en la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis–Huánuco, 2023

**Hi**

Los juegos cooperativos mejoran en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio

ingresar al aula.

Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados (empuja, grita, tira las cosas al piso, etc.)

Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares

Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo Muestra empatía (comprender y

---

<p>Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023</p> <p><b>Ho</b> Los juegos cooperativos no mejoran en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Amando Ruiz Vásquez, Amarilis– Huánuco, 2023</p> <p><b>Hi</b> El nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común después de la aplicación de los juegos cooperativos mejora en los estudiantes del primer grado de primaria de la</p>		<p>entender a la otra persona) hacia sus compañeros dentro del aula Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, et).</p> <hr/> <p>Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros</p>
		<p><b>Maneja conflictos de manera constructiva</b></p>

---

Institución  
Educativa Julio  
Amando Ruiz  
Vásquez, Amarilis –  
Huánuco, 2023

**Ho**

El nivel de la  
competencia  
convive y participa  
democráticamente  
en la búsqueda del  
bien común  
después de la  
aplicación de los  
juegos cooperativos  
no mejora en los  
estudiantes del  
primer grado de  
primaria de la  
Institución  
Educativa Julio  
Amando Ruiz  
Vásquez, Amarilis –  
Huánuco, 2023

Ayuda en la  
solución de  
problemas de  
violencia  
físicas  
(golpes)  
observadas  
entre sus  
compañeros  
Pide ayuda a  
la profesora  
para  
solucionar los  
conflictos  
entre  
compañeros  
Emplea una  
comunicación  
pacífica y  
conversa para  
solucionar los  
problemas a  
los que se  
enfrenta  
Brinda ayuda a  
sus  
compañeros  
para  
solucionar los  
problemas y  
mantener un  
clima positivo  
en el aula.

---

## ANEXO 2

# RESOLUCIÓN DE PROYECTO Y RESOLUCIÓN DE ASESOR



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



### RESOLUCION N° 0090-2023-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 02 de agosto del 2023

Visto, el expediente N° 426217-0000004422 la alumna **Milagros Angelica FALCON GONZALES**, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado **"JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS – HUÁNUCO, 2023"**.

#### CONSIDERANDO:

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

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

Que, la alumna **Milagros Angelica FALCON GONZALES** presenta el Proyecto de **"JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS – HUÁNUCO, 2023"** y con Informe N° 017-FER-UDH-2023 del docente Dr. Froilán Escobedo Rivera; Informe N° 014-D-FCEyH-UDH-2023 de la Mg. Karim Miluzca Valerio Gonzales y el Informe N° 010-2023/AGBG.DOC.UDH-HCO de la Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez, recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

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

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 005-2022-R-AU-UDH del 28 de diciembre del 2022;

#### SE RESUELVE:

**Artículo único:** APROBAR el Proyecto **"JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS – HUÁNUCO, 2023"** correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades **Milagros Angelica FALCON GONZALES**, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (E)

PPG/ snpf

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

**RESOLUCION N° 0139-2024-D-FCEyH-UDH****Huánuco, 27 de agosto del 2024**

Visto, el expediente N° 506451-0000007682 presentado por la alumna **Milagros Angelica FALCON GONZALES**, quien solicita cambio de Asesor Metodológico de tesis.

**CONSIDERACIÓN:**

Que, mediante Resolución N° 466-2016-R-CU-UDH de fecha 23 de mayo del 2016, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco

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

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

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

Que, con Resolución N° 0100-2023-D-FCEyH-UDH se le designa como asesor metodológico al Mg. Clidios Leles Falcon Espinoza, quien no cumple con los requisitos para el Asesoramiento de la Tesis;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

**SE RESUELVE:**

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

Regístrese, comuníquese y archívese,




Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (E)

PPG/ snpf


Distribución: Fac. F CE y H. PAP Educación. Interesada. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo

**ANEXO 3**

# CONSTANCIA DE APLICACIÓN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32014 JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ  
PAUCARBAMBA – AMARILIS – HUÁNUCO



"Observar, Imitar, Igualar y Superar, al mejor"

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

## CONSTANCIA DE APLICACION DEL INSTRUMENTO DE TESIS


**EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
DE GESTION PUBLICA "JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ" DE  
PAUCARBAMBA – AMARILIS – HUÁNUCO;**

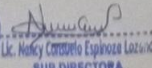
### **HACE CONSTAR:**


Que, la estudiante FALCON GONZALES MILAGROS ANGELICA, Identificada con DNI 75383456 del IX CICLO de la Universidad Privada de Huánuco de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Escuela Académica Profesional Educación Básica Inicial y Primaria, aplicó su Tesis titulado "JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS-HUÁNUCO, 2023", del 23/10/2023 al 08/12/2023 (Pre test, post test y 20 sesiones)

Se expide la presente constancia a petición del interesado para los fines que estime conveniente.


Paucarbamba, 13 de diciembre del 2023



  
Lc. Maricy Corcuera Espinoza Lazaro  
SUB DIRECTORA



[www.jarv.edu.pe](http://www.jarv.edu.pe)



Julio C. Tello 300 Huánuco, Perú  
<https://www.facebook.com/I.E.JARV>

**ANEXO 4**  
**INSTRUMENTOS**  
**GUÍA DE OBSERVACIÓN**  
**(PRE TEST)**

APELLIDOS Y NOMBRES: .....

GRADO: ..... SECCIÓN: .....

FECHA: .....

<b>N</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
<b>1</b>	Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.)				
<b>2</b>	Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc.				
<b>3</b>	Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula.				
<b>4</b>	Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase				
<b>5</b>	Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros				
<b>6</b>	Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia				
<b>7</b>	Saluda a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula				
<b>8</b>	Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados (empuja,				

	grita, tira las cosas al piso, etc.)				
<b>9</b>	Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares				
<b>10</b>	Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros				
<b>11</b>	Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo				
<b>12</b>	Muestra empatía (comprender y entender a la otra persona) hacia sus compañeros dentro del aula				
<b>13</b>	Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros				
<b>14</b>	Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, et).				
<b>15</b>	Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula				
<b>16</b>	Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros				
<b>17</b>	Ayuda en la solución de problemas de violencia físicas (golpes) observadas entre sus compañeros				
<b>18</b>	Pide ayuda a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros				
<b>19</b>	Emplea una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta				

<b>20</b>	Brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula.				
-----------	--	--	--	--	--

## GUÍA DE OBSERVACIÓN (POST TEST)

APELLIDOS Y NOMBRES: .....

GRADO: ..... SECCIÓN: .....

FECHA:

.....

N	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
1	Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.)				
2	Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc.				
3	Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula.				
4	Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase				
5	Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros				
6	Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia				
7	Saluda a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula				
8	Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados				

	(empuja, grita, tira las cosas al piso, etc.)				
<b>9</b>	Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares				
<b>10</b>	Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros				
<b>11</b>	Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo				
<b>12</b>	Muestra empatía (comprender y entender a la otra persona) hacia sus compañeros dentro del aula				
<b>13</b>	Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros				
<b>14</b>	Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, etc.).				
<b>15</b>	Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula				
<b>16</b>	Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros				
<b>17</b>	Ayuda en la solución de problemas de violencia físicas (golpes) observadas entre sus compañeros				
<b>18</b>	Pide ayuda a la profesora para solucionar los				

	conflictos entre compañeros				
<b>19</b>	Emplea una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta				
<b>20</b>	Brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula.				

# ANEXO 5

## NÓMINAS DE MATRÍCULA

### NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022



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

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)										Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Período Lectivo								Ubicación Geográfica																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
										Número y/o Nombre				JUAN VELASCO ALVARADO				Gestión <sup>(7)</sup>		PGD		Inicio		14/03/2022		Fin		23/12/2022		Dpto.	HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
Código		1 0 0 0 0 0 1								Código Modular				0 8 4 8 0 7 7				Característica <sup>(4)</sup>		PC		Programa <sup>(8)</sup>		-		Datos del Estudiante								Prov.	HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Nombre de la DRE - UGEL		UGEL Huánuco								Resolución de Creación N°				R.D. N° 00505-88				Forma <sup>(5)</sup>		Esc										Dist.	PILCO MARCA																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
										Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>				PRI		Grado/Edad <sup>(3)</sup>		1		Sección <sup>(6)</sup>		A		Turno <sup>(9)</sup>		M		Centro Poblado																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
										Modalidad <sup>(2)</sup>				EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
																																							Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>								Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)								Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Código Modular				Número y/o Nombre - RJ/RD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
																	Día	Mes	Año													Código Modular				Número y/o Nombre - RJ/RD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
1	D.N.I.																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial, (PRI) Primaria, (SEC) Secundaria  
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.  
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar edad (0, 1, 2, 3, 4, 5).  
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6.  
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°.  
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).  
(4) Característ. : Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Eac) Escolarizado, (NoEac) No Escolarizado  
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia  
(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial  
(7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada  
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos  
PBN/PBJ PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.  
Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche  
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante.  
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante  
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro  
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior  
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro  
En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco  
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.  
Est.: El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante												Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>	
						Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	Fals <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>		
			Día	Mes	Año													Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD
22	D.N.I. : 7.9.5.1.0.9.5.5	SANTA CRUZ HUALLPA, Stalin Esmith	08	02	2016	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI				1 6 4 7 7 0 0	692
23	D.N.I. : 7.9.0.7.6.8.6.9	SOTO CRISOSTOMO, Yari Jhute	12	04	2015	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI				1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO
24	D.N.I. : 7.9.2.3.5.9.3.8	TARAZONA AYLLON, Alexander Antony	09	08	2015	H	I	P	SI	SI	C	NO		SI				1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	8
Mujeres	16
Total	24

ALCEDO BENANCIO, Teudula

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

ANDRES CARLOS, Alejandro Donato

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD N° 090	24	03	2022

## NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

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

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo							Periodo Lectivo							Ubicación Geográfica						
			Número y/o Nombre		JUAN VELASCO ALVARADO			Gestión <sup>(7)</sup>	PGD	Inicio	14/03/2022	Fin	23/12/2022	Dpto.	HUÁNUCO								
Código	1 0 0 0 0 0 1		Código Modular	0 8 4 8 0 7 7		Característica <sup>(4)</sup>	PC	Programa <sup>(8)</sup>	-	Datos del Estudiante							Prov.	HUÁNUCO					
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Huánuco		Resolución de Creación N°	R.D. N° 00505-88		Forma <sup>(3)</sup>	Esc			Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive S / NO	Madre vive S / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(13)	Trabaja el Estudiante S / NO	Horas semanales que labora Escalaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Dist.	PILCO MARCA	
			Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>	PRI	Grado/Edad <sup>(2)</sup>	1	Sección <sup>(5)</sup>	B	Turno <sup>(9)</sup>												M	Centro Poblado	
			Modalidad <sup>(2)</sup>	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)				Fecha de Nacimiento												CAYHUAYNA		
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento		Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>												Número y/o Nombre - RJ/RD		
1	D.N.I.	7.9.5.7.7.1.0.7	ANDRES PARINA, Jhowof Vekan				12	03	2016	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
2	D.N.I.	7.9.3.6.2.4.5.6	CANCHO ARDELLA, Estefany Adelina				03	10	2015	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
3	D.N.I.	7.9.1.6.4.8.4.3	CASTILLO JAPA, Kaori Sai Jemima				19	06	2015	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
4	D.N.I.	8.1.3.2.0.8.6.9	CASTILLO ROJAS, Nayheli Analý				28	10	2015	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
5	D.N.I.	7.9.4.3.5.8.1.0	CHAVEZ JUSTINIANO, Juan David Zuriel				20	12	2015	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
6	D.N.I.	7.9.3.2.0.1.4.8	CHAVEZ VASQUEZ, Leonel David				19	08	2015	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	3 6 7 8 1 0 4	EUCALIPTO			
7	D.N.I.	7.9.4.5.8.2.9.0	CONTRERAS JARAMILLO, Leonardo Fabio Styvens				02	01	2016	H	I	P	SI	SI	C	NO		SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
8	D.N.I.	7.9.4.3.6.0.1.8	DIEGO GINCHÉ, Edrick Evans				18	12	2015	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
9	D.N.I.	7.9.5.6.8.5.1.4	DOMINGUEZ HUAMAN, Enzo Marcelino				13	03	2016	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
10	D.N.I.	7.9.5.2.1.8.6.7	FALCON MAYLLE, Jeyko Levy				16	02	2016	H	I	P	SI	SI	Q	C	NO	SP	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO		
11	D.N.I.	7.9.2.7.9.0.1.7	GONZALES LEON, Niels Saul				07	09	2015	H	I	P	SI	SI	C	NO		SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
12	D.N.I.	7.9.5.8.2.5.0.4	HUARANGA BARRUETA, Carlos Daniel				24	02	2016	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
13	D.N.I.	7.9.7.0.9.0.7.6	HUARANGA LAZARO, Jorge Luis Noel				07	03	2016	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	3 8 9 4 1 9 1	AMANECER EN BELEN			
14	D.N.I.	7.9.0.8.5.8.5.8	ILANZO BUSTILLOS, Jhordy Alessandro Manney				23	04	2015	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
15	D.N.I.	7.9.6.0.6.8.7.8	LASTRA ESPINOZA, Daniel Rodrigo				25	03	2016	H	I	P	SI	SI	Q	C	NO	P	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO		
16	D.N.I.	7.9.5.2.1.5.3.8	LEON MANUYAMA, Jelen Rosse				31	01	2016	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	DA 1 5 2 1 7 4 9	444			
17	D.N.I.	7.9.1.1.0.0.3.2	LOZANO CASTRO, Yenci				17	05	2015	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
18	D.N.I.	7.9.3.4.1.4.5.4	LOZANO CRUZ, Gherald Kerim				16	10	2015	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
19	D.N.I.	7.9.1.1.6.5.3.9	MARTINEZ APONTE, Juan Pedro				14	05	2015	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
20	D.N.I.	7.9.1.0.3.1.8.5	POLINO CARHUAZ, Italo Esnyder				27	04	2015	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			
21	D.N.I.	7.9.0.4.8.8.9.5	PONCE PACHECO, Zoe Solansh				06	04	2015	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO			

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria  
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.  
(3) Grado/Edad : En caso de E: Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).  
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.  
En el caso de EBA: C: Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°.  
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).  
(4) Característ.: Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado  
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia.  
(6) Sección : A,B,C,... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial.  
(7) Gestión : (PGD) Pùb. de gestión directa, (PGPJ) Pùb. de Gestión Privada, (PR) Privada.  
(8) Programa: (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes  
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos  
(PBN/PBJ/PEBANA/PEBAJA) Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.  
Colocar "-" en caso de no corresponder.

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche  
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante.  
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante.  
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro  
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
(13) Escolarid. de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior  
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro  
En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco.  
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra institución Educativa.  
(16) N° de DNI o Cod. Del Est.: El Cód. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>													
						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	
			Día	Mes	Año																					Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD		
22	D·N·I· : : : 7·9·2·7·7·3·3·3	REYNOSO VIDARTE, Gerardo Mateo	05	08	2015	H	I	P	SI	SI	C	NO			SI												1 6 4 7 7 0 0	692	
23	D·N·I· : : : 7·9·5·0·6·3·1·9	ROJAS LOREÑA, Carolay Sahory	04	02	2016	M	I	P	SI	SI	Q	C	NO		S	SI											1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO	
24	D·N·I· : : : 7·9·5·1·8·1·2·8	SANTOS SALCEDO, Emelyn Yusbely	07	02	2016	M	I	P	SI	SI	C	NO			S	SI											1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO	
25	D·N·I· : : : 7·9·5·9·3·2·3·8	TRUJILLO AGUIRRE, Thiago Alexis	17	02	2016	H	I	P	SI	SI	C	NO			P	SI											1 4 1 0 4 4 8	JUAN VELASCO ALVARADO	
26	D·N·I· : : : 7·9·5·7·3·5·1·8	VALENTIN BERAUN, Alejandra Giorguiana	01	03	2016	M	I	P	NO	SI	C	NO			S	SI											0 8 0 7 5 5 2	247	
27																													
28																													
29																													
30																													
31																													
32																													
33																													
34																													
35																													
36																													
37																													
38																													
39																													
40																													
41																													
42																													
43																													
44																													
45																													
46																													
47																													
48																													
49																													
50																													

Resumen	
Hombres	17
Mujeres	9
Total	26

ALCEDO BENANCIO, Teudula

Responsable de la matrícula  
Firma - Post Firma

ANDRES CARLOS, Alejandro Donato

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

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD N° 090	24	03	2022

## NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

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

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)										Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo								Ubicación Geográfica																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
										Número y/o Nombre		JUAN VELASCO ALVARADO						Gestión <sup>(7)</sup>		PGD		Inicio		14/03/2022		Fin		23/12/2022		Dpto.	HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Código		1 0 0 0 0 0 1								Código Modular		0 8 4 8 0 7 7				Característica <sup>(4)</sup>		PC		Programa <sup>(6)</sup>		-		Datos del Estudiante										Prov.	HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Nombre de la DRE - UGEL		UGEL Huánuco								Resolución de Creación N°				R.D. N° 00505-88				Forma <sup>(5)</sup>		Esc				Datos del Estudiante										Dist.	PILCO MARCA																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
										Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>		PRI		Grado/Edad <sup>(3)</sup>		1		Sección <sup>(6)</sup>		C		Turno <sup>(9)</sup>												M																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
										Modalidad <sup>(2)</sup>		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>								Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)								Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
																																Día	Mes	Año																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	D.N.I.																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria  
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.  
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).  
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.  
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°.  
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr).  
(4) Característ. : Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado  
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia.  
(6) Sección : A,B,C,... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial  
(7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada  
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes  
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos  
(PBN/PBJ) PEBANA/PEBAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.  
Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche  
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante.  
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante  
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro  
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior  
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro  
En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco  
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.  
(16) N° de DNI o Cod. Del Est.: : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>		
						Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>			Nacimiento Registrado SI/NO
			Día	Mes	Año											Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD	
22	D.N.I. . . . . 8.0.7.1.2.9.3.4	RAFAEL VELA, Criss Yasuri	23	03	2016	M	I	P	SI	SI	Q	C	NO		SP	SI	0 7 1 2 1 8 2	131
23	D.N.I. . . . . 7.9.1.7.8.1.8.8	RAMOS FERNANDEZ, Rut Neyli	25	06	2015	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI	1 6 4 7 7 0 0	692
24	D.N.I. . . . . 7.9.4.5.1.9.7.1	VALDIVIA CRUZ, Nahomi Alejandrina	31	12	2015	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI	1 6 4 7 7 0 0	692
25	D.N.I. . . . . 7.9.3.2.5.0.1.5	VALDIVIA ROBLES, Paola Alizon	06	10	2015	M	I	P	SI	SI	C		NO		SP	SI	0 7 3 9 5 8 1	145
26	D.N.I. . . . . 7.9.1.7.5.0.8.2	VARGAS FIGUEROA, Ariana Briyith	05	06	2015	M	I	P	SI	SI	C		NO		SP	SI	1 5 2 1 7 4 9	444
27	D.N.I. . . . . 7.9.4.8.7.2.5.3	VARGAS MACHADO, Camila Khalessi	22	01	2016	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI	1 5 9 3 0 3 7	635
28	D.N.I. . . . . 7.9.1.6.8.8.0.0	VILLARREAL CUELLAR, Brianna	31	05	2015	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI	1 5 6 6 2 9 8	33421
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	11
Mujeres	17
Total	28

**ALCEDO BENANCIO, Teudula**

Responsable de la matrícula  
Firma - Post Firma

**ANDRES CARLOS, Alejandro Donato**

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

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD N° 090	24	03	2022

## ANEXO 6

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO



**UNIVERSIDAD DE HUANUCO**  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES



#### FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

**Título de la Investigación:** Juegos cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armande Ruiz Viquez Amabilis - Huánuco, 2023

#### I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Payolo Garay, Paola E  
Cargo o Institución donde labora : Docente - UDH  
Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación  
Teléfono : 962976464  
Lugar y fecha : La Esperanza, 03 octubre 2023.  
Autor del Instrumento : Falcon Gonzales, Milagros Angelica

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

#### III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

#### IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 03 de octubre de 2023

Firma del experto

DNI 22521791



## FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: Juegos cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Viquez, Amalio - Huánuco, 2023.

### I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Falcón Espinoza Cleidys  
Cargo o Institución donde labora : Universidad de Huánuco  
Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación  
Teléfono : 901772156  
Lugar y fecha : Huánuco, 15 de septiembre 2023  
Autor del Instrumento : Falcón González, Milagros Angelica

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

### III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

### IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 15 de septiembre de 2023

  
Firma del experto  
DNI 22475249



## FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

**Título de la Investigación:** JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS- HUÁNUCO, 2023

### I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Campos Luna Edda Margot  
Cargo o Institución donde labora : Docente del JARV  
Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación  
Teléfono : 929880607  
Lugar y fecha : Paucarbamba 04 de octubre del 2023.  
Autor del Instrumento : Falcon Gonzales, Helagros Angelica

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

### III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

### IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 05 de octubre de 2023

  
Firma del experto  
DNI 40700332

**FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)**

**Título de la Investigación:** JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS- HUÁNUCO, 2023

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres : Tarazona Ramírez, José Arlano  
 Cargo o Institución donde labora : I. E. "I.T.A.R.V." - DIRECTOR  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación  
 Teléfono : 962085817  
 Lugar y fecha : Pbbas 04-10-2023  
 Autor del Instrumento : Falcon Gonzalez, Melagros Angelica

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

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

**III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS**
**IV. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 04 de Octubre de 2023



Firma del experto

DNI 22465001



## FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

**Título de la Investigación:** JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS- HUÁNUCO, 2023

### I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Polino Chavez Alfredo Heriberto  
Cargo o Institución donde labora : Docente de prácticas UDH  
Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación  
Teléfono : 962 640 451  
Lugar y fecha : La Esperanza 05 de octubre del 2023  
Autor del Instrumento : Falcon Gonzalez, Helagros Angelina


### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

### III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

### IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 05 de octubre de 2023

  
Mg. Polino Chavez  
REPRESENTANTE

Firma del experto  
DNI 80021381

**FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)**

**Título de la Investigación:** JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS- HUÁNUCO, 2023

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres : *Cañoli Ildafonso, Shirley Mayli*  
 Cargo o Institución donde labora : *docente contratada*  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : *Guía de observación*  
 Teléfono : *940150274*  
 Lugar y fecha : *Paucarbamba 04 de octubre del 2023*  
 Autor del Instrumento : *Falcon Gonzales, Melagros Angelica*

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

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

**III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS**
**IV. RECOMENDACIONES**

Huánuco, *04* de *octubre* de 2023



Firma del experto

DNI *45498381*

**FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)**

**Título de la Investigación:** JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS- HUÁNUCO, 2023

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres : JUSTINIANO HURTADO, LUZ DAINITA  
 Cargo o Institución donde labora : DOCENTE NIVEL PRIMARIO "JARU"  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación  
 Teléfono : 968 975 178  
 Lugar y fecha : Paucarbamba 04 de octubre del 2023  
 Autor del Instrumento : Falcon Gonzalez, Melagros Angélica

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

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

**III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS**
**IV. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 04 de octubre de 2023



Firma del experto  
 DNI 40800728

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

**Título de la Investigación:** JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS- HUÁNUCO, 2023

**I. DATOS INFORMATIVOS**

Apellidos y Nombres : *Paolo Garay, Paola Elizabeth*  
 Cargo o Institución donde labora : *Docente - UDH*  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : *GUÍA DE OBSERVACIÓN*  
 Teléfono : *962976464*  
 Lugar y fecha : *24 Octubre 2023*  
 Autor del Instrumento : *FALCON GONZALES, MILAGROS ANGELICA*

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

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

**III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES**
**IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR**
**V. RECOMENDACIONES**

Huánuco, *24* de *octubre* de 2023

*Paola Garay*  
 .....  
 Firma del experto  
 2252 1771

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

**Título de la Investigación:** *Juegos cooperativos y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis - Huánuco, 2023*

**I. DATOS INFORMATIVOS**

Apellidos y Nombres : *Falcón Espinoza, Cleopas*  
 Cargo o Institución donde labora : *Juan Velasco Alvarado*  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : *Guía de observación*  
 Teléfono : *901772156*  
 Lugar y fecha : *Huánuco, 23 de octubre 2023*  
 Autor del Instrumento : *Falcón González, Melagros Angelica*

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

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

**III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES**
**IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR**
**V. RECOMENDACIONES**

Huánuco, *23* de *octubre* de 2023

*[Firma]*  
 Firma del experto  
 DNI *22475149*



## ANEXO 7

### SESIONES PEDAGÓGICAS

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N

1

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

**DIALOGAMOS SOBRE LAS NORMAS DE CONVIVENCIA**

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Julio Armando Ruiz Vásquez  
1.2. Grado : 1ro **Sección:** B  
1.3. Docente de aula : Campos Luna Edda Margot  
1.4. Tesista : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
1.5. Fecha : 06/11/23 **Tiempo:** 45 minutos  
1.6. Área Curricular : Personal Social

#### II. PLANIFICACIÓN

##### PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>  ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.)	Dialogan y dramatizan sobre situaciones de las normas de convivencia
ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		


##### PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
--	--



- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Hojas</li> <li>✓ Colores</li> <li>✓ Limpia tipo</li> </ul> |
|---|---|

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b> <b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</li> <li>Motivamos presentando las siguientes imágenes.</li> </ul> 	Verbalización Imagen	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la imagen? ¿De qué tratará la imagen? ¿Qué están haciendo los niños? ¿Esos comportamientos serán correctos? ¿Alguna vez hicieron esa acción? ¿Cómo se llamará a las buenas acciones que se realiza dentro del aula?</li> </ul>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué pasaría si no tuviéramos normas de convivencia dentro del aula?</li> <li><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy dialogaremos sobre las normas de convivencia dentro del aula.</li> </ul>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les cuenta el siguiente caso con títeres de paleta:</li> </ul> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Pedro es un niño de 1 er grado de la I.E Julio Armando Ruiz Vásquez, que casi todos los días llega tarde durante las clases. Cuando la maestra comienza las actividades, él empieza hacer desorden, no respeta la opinión de su compañero cuando habla, interrumpe a la maestra a</p> </div>	Verbalización Plumón Bajalengua Imagen Papeles	5 min



	<p>mitad de la clase. Por más que se llamó la atención, no obedece a las indicaciones; sus compañeros se sienten incomodos, frustrados ante el comportamiento de Pedro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era el comportamiento de Pedro? ¿Por qué Pedro se comportará así? ¿Qué sucederá si Pedro todos los días llega tarde a clases? ¿Qué le hace falta a Pedro para que mejore su comportamiento?</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b> Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</li> </ul> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se formarán en grupos, para eso tendrán que sacar de una cajita sorpresa papelitos de colores, a quien le salga el mismo color, tendrán que formar un grupo.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</li> <li>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</li> </ul> <p><b>Juego: EN LA BÚSQUEDA DEL TESORO</b></p> <p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se ubicarán en grupos de acuerdo al color de papel que les tocó</li> </ul>	<p>Caja</p> <p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Bajalengua</p> <p>Imagen</p> <p>Papeles</p> <p>Caja</p>	<p>20 min</p>
--	---	---	---------------



	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Una vez conformado los equipos, tendrán que buscar por todo el salón, imágenes de las normas de convivencia que estarán escondidos, para eso los equipos tiene que estar muy activos y observar muy bien por donde caminan.</li> <li>❖ Cada vez que encuentren las imágenes, los niños tendrán que correr y pegarlos en la pizarra.</li> <li>❖ Una vez que el juego termine, la maestra realiza las pregunta: ¿De qué trato el juego? ¿Qué tuvieron que buscar en equipo? ¿Qué normas de convivencia encontraron? ¿Esas normas lo practican en el aula? ¿Qué significa para ti, las normas de convivencia?</li> <li>❖ Se realiza una pequeña dramatización por grupos, en lo cual se les pondrá una situación, por ejemplo: llegar tarde a clases, interrumpir al compañero cuando habla, no pedir las cosas con maneras, hablar gritando.</li> <li>❖ Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció lo que realizaron? ¿De qué trato cada situación? ¿Crees que estará bien comportarse de esa manera? ¿Cuál sería la mejor manera de realizar buenas acciones dentro del aula?</li> </ul> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué es lo que han buscado por equipos? ¿Qué reglas de convivencia se encontraron? ¿Serán importantes dentro del aula? ¿Qué pasaría si no practicamos las</li> </ul>	<p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Bajalengua</p> <p>Imagen</p> <p>Papeles</p> <p>Caja</p>	5 min
--	---	---	-------



	<p>reglas de convivencia? ¿Qué sucedería? ¿Por qué es importantes establecer las normas de convivencia dentro del aula?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación.</li> </ul>		
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Dialogan sobre las normas de convivencia dentro del aula	Verbalización	2 min

#### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

#### 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 (Mínimo tres autores)

Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.  
Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.  
Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

#### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

FIRMA DEL ALUMNO (A)



### GUÍA DE OBSERVACIÓN N 1

N	SESIÓN N 1	INDICADOR		
		Dialoga sobre la importancia de las reglas de convivencia (llegar temprano a clases, levantar la mano para participar, etc.)		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva		X	
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu		X	
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga		X	
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin		X	
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo			X
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter		X	
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel		X	
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre		X	
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián			X
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet		X	
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús		X	
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo			X
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
%		53.3%	36.7%	10%

**EVIDENCIAS N 1****JUEGO EN LA BÚSQUEDA DEL TESORO**

En la imagen se observa, que los niños están buscando tarjetas con imágenes de las normas de convivencia que están escondidas por todo el salón.



En la imagen observamos que el niño está entregando a la maestra tarjetas de imágenes de las normas de convivencia que serán pegados en la pizarra.



Se observa en la imagen, las tarjetas encontradas por los niños, están pegadas en la pizarra, de acuerdo a cada equipo que iban encontrando.





En la imagen observamos a los niños, que están dramatizando, sobre las buenas acciones que se debe hacer dentro del aula.

**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N**

**2**

**(NIVEL PRIMARIA)**

**TÍTULO DE LA SESIÓN**

**PROPONEMOS NORMAS DE CONVIVENCIA**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : Julio Armando Ruiz Vásquez  
1.2. Grado : 1ro **Sección:** B  
1.3. Docente de aula : Campos Luna Edda Margot  
1.4. Tesista : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
1.5. Fecha : 07/11/23 **Tiempo:** 45 minutos  
1.6. Área Curricular : Personal Social

**II. PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>  ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc.	Propone y elabora normas de convivencia
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**


¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
--	---





	en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Hojas</li> <li>✓ Goma</li> <li>✓ Colores</li> <li>✓ Limpia tipo</li> </ul>

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b> <b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</li> <li>Motivamos a los estudiantes, con la siguiente dinámica: <b>ARMANDO ROMPECABEZAS</b>, para esto se trabajará en equipos, lo cual consiste en entregar a cada grupo un sobre, dentro habrá piezas de dibujos sobre las normas de convivencia, tendrán que armar y lograr averiguar de que norma se trata.</li> </ul>	Verbalización Imagen Sobre	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se realiza las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿De qué trato la dinámica? ¿Qué imágenes armaron? ¿Qué acciones están realizando los niños? ¿Cómo se les llama a esas acciones?</li> </ul>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué otras normas de convivencia conoces? ¿Qué pasaría si no hubiera normas de convivencia en el aula?</li> <li><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy proponemos y elaboramos normas de convivencia</li> </ul>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les cuenta a los estudiantes la siguiente situación:</li> </ul> <div style="background-color: yellow; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Rosa, la maestra de matemáticas, está harta de Alberto. Continuamente le ha de recordar que en clase no se come chicle, que se debe sentar correctamente, que debe levantar la mano para hablar, y así un largo etcétera de conductas inadecuadas. Rosa ya no sabe qué hacer.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trata la situación? ¿Cómo es el comportamiento de Alberto? ¿Qué pasa</li> </ul>	Verbalización Plumón Paletas Imagen	5 min

	<p>si Alberto no cumple con las normas de convivencia? ¿Qué se podría hacer para que Alberto cambie esas malas conductas?</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b> Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</li> </ul> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se formarán en grupos, para eso tendrán que sacar de una cajita sorpresa papelitos de figuras geométricas, a quien le salga la misma figura, tendrán que formar un grupo.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</li> <li>Se da las indicaciones sobre el juego, antes de comenzar</li> </ul> <p><b>Juego: LAS PALABRAS ESCONDIDAS</b> <b>Lugar:</b> aula <b>Materiales:</b> imágenes <b>Procedimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los estudiantes se formarán por equipos, de acuerdo a la figura geométrica que les toco.</li> <li>❖ Una vez conformado los equipos se le entregará a cada mesa, un papelote escrito sobre las normas de convivencia, pero para esto se quitará algunas letras al azar, lo cual tendrán que completarlas.</li> <li>❖ Se presenta el ejemplo que se le entregara a cada equipo de trabajo:</li> </ul> <div data-bbox="671 1845 967 1957">  </div>	<p>Hojas Colores</p> <p>Verbalización Plumòn Paletas Imagen Hojas Colores</p>	20 min
--	--	---	--------

	<div data-bbox="635 288 1026 400" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="517 412 1142 1249" data-label="List-Group"> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Una vez que el juego termine se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trato juego? ¿Qué normas de convivencia escribieron? ¿Serán importantes dentro de aula? ¿Por qué?</li> <li>❖ Pedimos a los niños que nos mencionen qué otras normas de convivencia conocen, aparte de las que hemos estado escuchando, escribimos en la pizarra sus respuestas.</li> <li>❖ Para la elaboración de las normas de convivencia se realiza junto con los niños las <b>MANOPLAS DE LA CONVIVENCIA</b>, consiste en el cual se entregará a cada grupo dos moldes de una mano que será en hojas de colores, y el estudiante tendrá que escribir dentro, una norma de convivencia. Una vez que todos hayamos terminado lo juntamos para pegarlo en un lugar visible dentro del aula y pueda ser vista por todos.</li> </ul> </div> <div data-bbox="732 1272 911 1444" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="483 1424 609 1460" data-label="Section-Header"> <h4><b><u>ORDEN</u></b></h4> </div> <div data-bbox="507 1462 1144 1608" data-label="List-Group"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</li> </ul> </div> <div data-bbox="458 1648 825 1686" data-label="Section-Header"> <h4><b>TOMA DE DESICIONES</b></h4> </div> <div data-bbox="507 1688 1144 1948" data-label="List-Group"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos las preguntas de reflexión: ¿De qué tema hemos hablado? ¿Qué trabajos han realizado en grupos? ¿Será importante tener nuestras normas de convivencia en el aula? ¿Nos comprometemos a cumplir con nuestras normas propuestas?</li> </ul> </div> <div data-bbox="505 1977 730 2020" data-label="Section-Header"> <h4><b><u>EVALUACIÓN</u></b></h4> </div>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Paletas</p> <p>Imagen</p> <p>Hojas</p> <p>Colores</p>	<p>5 min</p>
--	--	---	--------------



	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación.</li> </ul>		
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Proponen normas de convivencia y lo aplican en el aula	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### VI. 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?

### VII. BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

FIRMA DEL ALUMNO (A)



### GUÍA DE OBSERVACIÓN N 2

N	SESIÓN N 2	INDICADOR		
		Propone pautas de convivencia en el aula, por ejemplo: no interrumpir a alguien cuando habla, trabajar en equipo, etc.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva	X		
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino	X		
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo		X	
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter		X	
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel			X
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre		X	
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián			X
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet		X	
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús	X		
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara		X	
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válery Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo			X
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>70%</b>	<b>20%</b>	<b>10%</b>

**EVIDENCIAS N 2**

En la imagen observamos que cada niño, tomara un papel de una figura geométrica que estará dentro de una caja sorpresa, para que puedan formarse en grupo.



Para la motivación se utilizó en los niños la dinámica de la rompecabeza que tenían que trabajar en equipo y armar una de las normas de convivencia.

**JUEGO LAS PALABRAS ESCONDIDAS**

En la imagen se observa que los niños están jugando en equipo, tratando de averiguar qué letras le falta, a la frase de una norma de convivencia.



Se observa en la imagen, que los niños han propuesto sus normas de convivencia y lo han plasmado en las manoplas de papel, por último, firmaron para hacer cumplir estas normas.



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N**

**3**

**(NIVEL PRIMARIA)**

**TÍTULO DE LA SESIÓN**

**LA IMPORTANCIA DE LA PUNTUALIDAD**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <b>1.1. Institución Educativa</b> | : Julio Armando Ruiz Vásquez           |
| <b>1.2. Grado</b>                 | : 1ro <b>Sección:</b> B                |
| <b>1.3. Docente de aula</b>       | : Campos Luna Edda Margot              |
| <b>1.4. Tesista</b>               | : Milagros Angelica Falcon Gonzales    |
| <b>1.5. Fecha</b>                 | : 08/ 11/ 23 <b>Tiempo:</b> 45 minutos |
| <b>1.6. Área Curricular</b>       | : Personal Social                      |

**II. PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

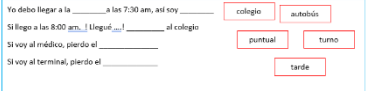
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>  ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula.	Elabora su compromiso para llegar puntual a clases
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote. ✓ Preparo las copias. ✓ Preparo el propósito de la sesión.	✓ Plumones ✓ Tiras léxicas ✓ Limpia tipo



### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</li> <li>Para motivar a los estudiantes presentamos una ficha sobre la puntualidad y pedimos que nos ayuden a completarla con las tarjetas léxicas.</li> </ul> 	Verbalización Tiras léxicas Limpia tipo	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Después de leer la ficha juntamente con los estudiantes realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trato la ficha? ¿Ustedes son puntuales? ¿Ustedes respetan el horario indicado para llegar al colegio? ¿Por qué?</li> </ul>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué pasaría si todos los días llegaríamos tarde a cualquier lugar?</li> <li><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy reconocerán la importancia de la puntualidad en las actividades que hacemos a diario.</li> </ul>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les cuenta el siguiente caso de Elías, con paletas de títeres:</li> </ul> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>Un niño llamado Elías mostraba siempre su puntualidad. Era conocido como un niño muy puntual, pues siempre llegaba a la hora exacta a sus actividades. Era un niño muy organizado en todo lo que hacía. Una mañana al mirar su reloj pensó que tenía tiempo de sobra para ir al doctor, por lo que se alistó con mucha paciencia. Fue entonces que al mirar su reloj se dio cuenta que este se encontraba malogrado, muy desesperado salió de su casa para ir al doctor, llegando tarde. Finalmente, Elías despierta angustiado y preocupado, se da cuenta que todo solo fue un sueño, una pesadilla, a él no le gustaba llegar tarde a ningún lugar. Desde entonces, decidió revisar su reloj y organizar sus actividades con tiempo. Esto le permitió a no desesperarse en la vida y seguir llegando puntual a sus actividades. Así organizó su tiempo y triunfo en la vida</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué mostraba siempre Elías?, ¿Qué les sucedió una mañana? ¿Por qué salió desesperado una mañana de casa? ¿Qué no le gustaba a Elías? ¿Por qué será importante ser puntuales en las cosas que realizamos a diario?</li> </ul>	Verbalización Plumón Papelitos Vasos	5 min



	<p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</li> </ul> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se formarán en grupos, para eso tendrán que sacar de una cajita sorpresa papelitos con números a quien le salga el mismo número, tendrán que formar un grupo.</li> </ul> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</li> <li>Se da las indicaciones sobre el juego, antes de comenzar</li> </ul> <p><b>Juego: LA CARRERA DE LA PUNTUALIDAD</b></p> <p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> caja, papelitos</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Una vez conformado los equipos se les explica que tendrán que moverse por todo el salón, una vez que se les indique <b>ALTO</b>, tendrán que quedarse congelados, el alumno que se mueve, pierde y tendrá que sacar un papelito de la caja.</li> <li>❖ Cada papelito contiene un retraso con cierta cantidad de minutos que suceden en la vida cotidiana. Por ejemplo: No sonó la alarma (10 minutos), no hay agua caliente (15 minutos), Hubo un choque (20 minutos), demorar en comer (5 minutos). La docente ira contabilizando en la pizarra la cantidad</li> </ul>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Papelitos</p> <p>Vasos</p>	<p>20 min</p>
--	--	--	---------------



	<p>de minutos indicados de cada alumno de grupo que pierde, para observar cuanto fue el tiempo final. El ganador es el grupo que no acumule muchos minutos para llegar a su destino.</p> <p>❖ Se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo se sintieron al acumular tantos minutos de retraso? ¿Cómo podrían mejorar, y ser más puntuales? ¿Qué pasa si llegamos tarde a cualquier lado?</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionamos mediante las siguientes preguntas: ¿Es importante ser puntuales en las actividades que realizamos a diario? ¿Por qué?</li> <li>Al ver que un compañero llega tarde todos los días a clases ¿Qué debería hacer para evitar esa situación?</li> <li>Entregamos a los niños una ficha de compromiso para llegar puntual al aula</li> </ul> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>ME COMPROMETO A:</b></p> </div> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación.</li> </ul>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Papelitos</p>	<p>5 min</p>
<p><b>Aplicación del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Aprenden la importancia de llegar puntual a cualquier lado</p>	<p>Verbalización</p>	<p>2 min</p>



#### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

#### 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 (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

#### VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

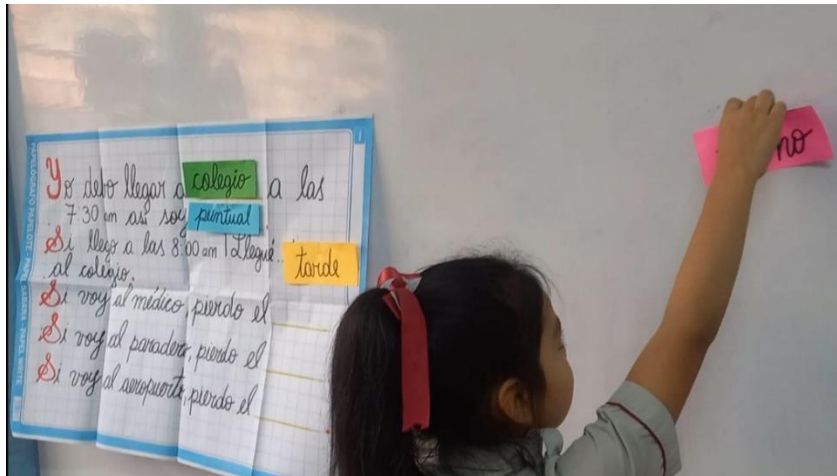
---

FIRMA DEL ALUMNO (A)



### GUÍA DE OBSERVACIÓN N 3

N	SESIÓN N 3	INDICADOR		
		Cumple las reglas de convivencia al llegar temprano al aula.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva	X		
2	ALEJO CISNEROS, Natsumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino	X		
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo	X		
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel	X		
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams	X		
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián	X		
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús	X		
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo	X		
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>100%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>

**EVIDENCIAS N 3**

En la imagen se observa, que cada niño participará, pegando una tira léxica de las palabras que le faltan en las oraciones para ser puntuales.

**JUEGOS LA CARRERA DE LA PUNTUALIDAD**

En la imagen observamos, que todos los niños están jugando a moverse por todo el salón, cuando se les mencioné ALTO, tendrán que quedarse quietos, el niño que se mueve tendrá que sacar de una cajita un papel, este tendrá algunos retrasos de algunas situaciones de la vida cotidiana.



Se observa, que la maestra, está escribiendo en la pizarra los minutos de retraso que los niños sacaron de la cajita.



Se observa en la imagen, que a cada niño se le entregó una ficha de un compromiso, que deben cumplir para no llegar tarde a clases y ser puntuales.



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N**

**4**

**(NIVEL PRIMARIA)**

**TÍTULO DE LA SESIÓN**

**LEVANTAMOS LA MANO PARA PARTICIPAR**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1. Institución Educativa	: Julio Armando Ruiz Vásquez
1.2. Grado	: 1ro <b>Sección:</b> B
1.3. Docente de aula	: Campos Luna Edda Margot
1.4. Tesista	: Milagros Angelica Falcon Gonzales
1.5. Fecha	: 09 /11/ 23 <b>Tiempo:</b> 45 minutos
1.6. Área Curricular	: Personal Social

**II. PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>  ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase	Levanta la mano para participar durante la clase
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote. ✓ Preparo las copias. ✓ Preparo el propósito de la sesión.	✓ Plumones ✓ Tarjetas ✓ Limpia tipo



### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b> Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</li> <li>Comenzamos con la dinámica: <b>VOLANDO:</b></li> <li>La dinámica trata de levantar la manito con la bajalengua cuando se menciona un animal u objeto que pueda volar. La maestra solicita a los estudiantes que pongan una mano sobre la mesa y luego menciona un animal u objeto mientras levanta y baja la mano rápidamente. Si el niño se equivoca en levantar o dejar de levantar la mano pierde un punto.</li> </ul>	Verbalización Bajalengua Papel	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué trato la dinámica? ¿En qué momento tenían que levantar la mano? ¿Qué tuvieron que hacer para que levanten la mano?</li> </ul>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo es la forma correcta de participar en clases? ¿Qué pasaría si todos hablamos al mismo tiempo, nos entenderíamos?</li> <li><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy aprenderemos a participar levantando la mano correctamente en clases</li> </ul>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos la siguiente situación con paletas de títeres:</li> </ul> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Juan es un niño del primer grado, es muy hablador y no respeta su turno para participar, la maestra le llamo la atención, pero él siempre responde, ¡Si María tampoco lo hace! Sus compañeros se quejan de él y la profesora ya habló muchas veces y Juan no le hace caso.</p> </div>	Verbalización Plumón Tarjetas	5 min



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguidamente preguntamos: ¿Qué actitud tiene Juan? ¿Por qué se comporta de esa manera? ¿Qué le hace falta a Juan para que pueda participar y ser escuchado por los demás?</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b> Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</li> </ul> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se formarán en grupos, para eso tendrán que sacar de una cajita sorpresa figuras, a quien le salga lo mismo, tendrán que formar un grupo.</li> </ul> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</li> <li>• Se da las indicaciones sobre el juego, antes de comenzar</li> </ul> <p><b>Juego: CHARADA</b> <b>Lugar:</b> aula <b>Materiales:</b> tarjetas <b>Procedimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Una vez conformado los equipos se les explica que, por cada grupo, tiene que haber un representante.</li> <li>❖ Este juego, se realizará por turnos, al primer equipo la docente mostrará tarjetas con imágenes sobre animales. Se le enseña solo al representante del grupo, para que esté actúe y sus demás compañeros puedan adivinar de que trata.</li> </ul>	<p>Verbalización Plumón Tarjetas</p>	<p>20 min</p>
--	--	--	-------------------



	<p>❖ Pero para este juego, los que adivinen, tendrán que levantar la mano si desean participar y dar la respuesta. Más no levantar la mano y solo decir la respuesta, ese punto no será contado.</p> <p>❖ Al terminar, preguntamos: ¿De qué trato el juego? ¿Qué tuvieron que hacer para decir la respuesta? ¿Cuándo todos hablan a la vez, se entiende? ¿Por qué? ¿Cuál es la mejor manera si queremos opinar sobre cualquier cosa?</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionamos con las siguientes preguntas: ¿Cómo es la forma correcta de participar en clases? ¿Por qué será importante levantar la mano, durante la clase? ¿Qué pasaría si todos hablamos al mismo tiempo, nos entenderíamos?</li> </ul> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación</li> </ul>	Verbalización Plumón Tarjetas	5 min
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a levantar la mano cuando se requiere participar	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación



#### 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 (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

#### VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN



**GUÍA DE OBSERVACIÓN N 4**

N	SESIÓN N 4	INDICADOR		
		Participa levantando la mano, haciendo cumplir las reglas propuestas en clase		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva	X		
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan		X	
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo	X		
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel		X	
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams			X
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián			X
17	MIRAVALL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús	X		
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>80%</b>	<b>13.3%</b>	<b>6.7%</b>

**EVIDENCIAS N 4**

En la imagen se observa, que la maestra está realizando la dinámica de VOLANDO, cada vez que mencionaba un objeto o animal que vuela, los niños tenían que levantar sus manitos de paletas.

**JUEGO CHARADA**

En la imagen se observa que por grupos salían adelante y un integrante tenía que observar la tarjeta sin que los demás se den cuenta y actuarlo como hace ese animal.



En la imagen observamos, que lo demás grupos realizaron lo mismo, y sus demás compañeros tenían que levantar las manitos de paletas, si querían hablar.



En la imagen se observa, que el niño está actuando de un animal, y los demás compañeros están pensando cual es la respuesta.



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N**

**5**

**(NIVEL PRIMARIA)**

**TÍTULO DE LA SESIÓN**

**ESCUCHAMOS EN SILENCIO Y CON ATENCIÓN**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **Institución Educativa:** Julio Armando Ruiz Vásquez  
1.2. **Grado** : 1ro **Sección:** B  
1.3. **Docente de aula** : Campos Luna Edda Margot  
1.4. **Tesista** : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
1.5. **Fecha** : 10/11/23 **Tiempo:** 45 minutos  
1.6. **Área Curricular** : Personal Social

**II. PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>  ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros	Escucha en silencio y con atención cuando hablan los demás
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote. ✓ Preparo las copias. ✓ Preparo el propósito de la sesión.	✓ Plumones ✓ Tarjetas ✓ Limpia tipo



	✓ Hojas
--	---------

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b> <b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</li> <li>Motivamos con la dinámica: <b>Simón dice</b></li> <li>Este juego consiste en hacer lo que dice Simón. Si se dice Simón dice que des palmas, los niños tienen que hacer palmas. Solo tienen que hacer caso cuando la profesora dice Simón dice.... Cuando no se dice Simón (cualquier otro nombre) los niños tienen que permanecer quietos.</li> </ul>	Verbalización	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué se trató el juego? ¿A quién tenían que hacer caso, cuando se les ordenaba algo? ¿Qué sucedió cuando sus compañeros hicieron algo, cuando no debían? ¿Estuvieron atentos? ¿Qué se necesita para poder escuchar con claridad?</li> </ul>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué pasa si no ponemos atención a lo que dice mis compañeros?</li> <li><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy aprenderemos la importancia de saber escuchar en silencio y con atención a los demás.</li> </ul>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Leemos una pequeña historia sobre: <b>Lucia la niña que gritaba mucho</b>, con paletas de títeres. Había una vez una niña llamada Lucia, que gritaba todo el tiempo. Cuando estaba feliz, cuando todo estaba en silencio o estaba molesta. Gritaba en la casa, en tiendas, en las calles y en su</li> </ul>	Verbalización Plumón Imagen Hoja Colores Tarjetas	5 min



	<p>escuela, a veces hasta perdía la voz de tanto gritar. No dejaba que otros niños conversen o escuchen a su maestra. No hay necesidad de gritar para llamar la atención de los demás, ella necesitaba ser amable y pedir permiso para hablar, porque si continúa gritado nadie quedará estar cerca de ella y estará triste y sin amigos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Luego de contarles la historia, se realiza las preguntas: ¿Qué opinan del comportamiento de Lucia?, ¿Por qué creen que actúa así?, ¿Te gusta gritar? ¿Te gusta que te griten? ¿Podemos hablar gritando? ¿Qué pasa cuando alguien grita? ¿Cómo creen que se sintieron los demás niños al ver que Lucia gritaba? ¿Te gusta hablar bajito? ¿Es agradable que nos hablen bajito?</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b> Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</li> </ul> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se formarán en grupos, para eso tendrán que sacar de una cajita sorpresa figuras, a quien le salga lo mismo, tendrán que formar un grupo.</li> </ul> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</li> <li>Se da las indicaciones sobre el juego, antes de comenzar</li> </ul> <p><b>Juego: ¿CÓMO ESCUCHAN LOS ANIMALES?</b></p> <p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> tarjetas de animales</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	20 min
--	---	---	--------

	<p><b>Procedimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Una vez conformado los equipos se les explica que, por cada grupo, tiene que pensar algo que quieran contarnos una anécdota, historia graciosa, algo que han hecho el fin de semana, etc. Y lo tendrán que contar a los demás grupos, para eso dejamos un tiempo para que cada pequeño grupo se prepare lo que van a contar.</li> <li>❖ Una vez preparado les explicamos lo siguiente: Cada grupo va a contarnos a todos su tema. Los demás escucharemos lo que nos quieren contar. Pero antes de comenzar, vamos a ver como son las diferentes formas de escuchar, para ello explicamos cómo escuchan los animales:</li> </ul> <div data-bbox="531 1104 1038 1518"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>El oso:</b> es un animal que no suele prestar atención, se aburre cuando le cuentan algo, siempre tiene mucho sueño y acaba bostezando, mirando para otro lado, etc.</li> <li>• <b>El loro:</b> quiere demostrar que puede hablar, no le interesa lo que le cuentan, solo quiere hablar él; por eso cuando alguien habla, interrumpe la conversación, corta al que está hablando y se pone a hablar él.</li> <li>• <b>El ratón:</b> es un animal nervioso, le cuesta atender lo que dicen los demás. Empieza a molestar y a hablar con los que tiene al lado.</li> <li>• <b>El búho:</b> el búho es un animal al que le gusta escuchar a los demás con atención. Mira a los que le hablan, y está muy concentrado cuando algo le interesa.</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Repartimos las tarjetas a cada uno de los estudiantes, con la figura de un animal. Pedimos que escuchen a sus compañeros con la actitud de escucha de cada animal que les ha tocado. Cada vez que cambiemos de grupo, repartiremos de nuevo las tarjetas y les tocará una nueva actitud de escucha.</li> <li>❖ Al terminar, preguntamos: ¿De qué trato el juego? ¿Pudieron escuchar todos, la</li> </ul>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	<p>5 min</p>
--	---	---	--------------



	<p>historia de sus compañeros? ¿Por qué? ¿Qué animales saben escuchar? ¿Cuáles no saben escuchar? ¿Cómo se habrán sentido sus demás compañeros al no ser escuchados?</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Sera importante escuchar en silencio y con atención las opiniones de nuestros compañeros? ¿Qué debemos hacer para escuchar? ¿Cómo le demuestras a alguien que lo estás escuchando? ¿Cómo te sientes cuando alguien demuestra que te escucha? ¿Cómo te sientes cuando alguien no te escucha?</li> </ul> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <p>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación</p>		
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprende a escuchar en silencio y con atención cuando hablan los demás	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación



#### 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 (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

#### VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

---

FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUÍA DE OBSERVACIÓN N 5**

N	SESIÓN N 5	INDICADOR		
		Escucha en silencio y con atención las opiniones de sus compañeros		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva	X		
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu		X	
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan		X	
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo		X	
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel		X	
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre		X	
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián			X
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús	X		
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>70%</b>	<b>26.7%</b>	<b>3.3%</b>

**EVIDENCIAS N 5**

Se empezó con la dinámica de Simón dice, realizando acciones con el cuerpo, en este caso levantado la mano, entre otras. Si se menciona otro nombre que no sea Simón pierden.

**JUEGO: ¿CÓMO ESCUCHAN LOS ANIMALES?**

En la imagen se observa que la maestra está entregando a cada niño, una ficha del animal para oír como se escucha cada animal (soso, loro, ratón, búho)



En la imagen se observa, que cada grupo saldrá adelante hablar sobre un tema, para eso primero tendrán que proponer en equipo sobre que hablarán.



En la imagen se observa, que cada grupo hablara al frente y los demás niños tendrán que escuchar de acuerdo a las tarjetas de los animales que les toco a cada uno.



SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N

(NIVEL PRIMARIA)

6

TÍTULO DE LA SESIÓN

**MOSTRAMOS UNA BUENA CONVIVENCIA**

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	: Julio Armando Ruiz Vásquez
1.2. Grado	: 1ro <b>Sección:</b> B
1.3. Docente de aula	: Campos Luna Edda Margot
1.4. Tesista	: Milagros Angelica Falcon Gonzales
1.5. Fecha	: 13/11/23 <b>Tiempo:</b> 45 minutos
1.6. Área Curricular	: Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>  ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia	Conversan sobre la buena convivencia con sus compañeros
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		


PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote. ✓ Preparo las copias. ✓ Preparo el propósito de la sesión.	✓ Plumones ✓ Hojas ✓ Limpia tipo



	✓ Caja
--	--------

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b> <b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</li> <li>Motivamos presentando las siguientes imágenes</li> </ul> 	Verbalización Imagen	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué estamos observando en las imágenes presentas? ¿Qué sucede con los niños? ¿Estarán cumpliendo con las normas de convivencia? ¿Por qué crees que se está cumpliendo las normas de convivencia? ¿Es importante cumplir con las normas de convivencia? ¿Por qué? ¿Qué acciones estamos observando?</li> </ul>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué ganamos cuando aceptamos las normas de convivencia?</li> <li><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos a aprender a interactuar con nuestros compañeros, jugando y conversando en armonía</li> </ul>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se lee el siguiente caso:</li> </ul> <p>Luis es un niño feliz que estudia en la Institución Educativa San Pedro y siempre le gusta conversar con sus amigos y comparte su poco refrigerio, le gusta participar activamente en todos los juegos e interactúa con sus</p>	Verbalización Plumón Imagen Hoja Colores Tarjetas	5 min



	<p>compañeros demostrando que asume todas las normas de la buena convivencia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era Luis con sus compañeros? ¿Por qué Luis se incluía en los juegos? ¿Qué hacía Luis? ¿Luis cumplía las normas de convivencia?</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b> Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</li> </ul> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se formarán en grupos, para eso tendrán que sacar de una cajita sorpresa palitos de chupete con dibujitos, los que tienen la misma forma de los dibujitos se agrupan</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</li> <li>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</li> </ul> <p><b>Juego:</b> LA CADENA ATRAPADORA <b>Lugar:</b> patio <b>Materiales:</b> palitos de chupetes, caja <b>Procedimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los estudiantes se ubicarán en grupos de acuerdo a los palitos de imágenes.</li> <li>❖ Una vez conformado los equipos, las estudiantes señala que recordemos nuestras normas cuando jugamos para evitar molestias e incomodades con los compañeros. Dos estudiantes se cogerán de las manos y crean la primera cadena. Así tendrán que ir tocando a todos para unirlos al grupo. Los demás pequeños intentarán huir, pero si uno es</li> </ul>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	20 min
--	---	---	--------



	<p>alcanzado deberá unirse a la cadena y así hasta finalizar con el último jugador que quede. Al finalizar el juego, iniciarán una nueva ronda los dos jugadores que fueron tocados en la primera fase.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Una vez que el juego termine, la maestra realiza pregunta: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo jugaron los estudiantes? ¿Hubo alguna pelea en el juego? ¿Se cumplió las normas de convivencia? ¿Cómo se debe jugar con los estudiantes?</li> <li>❖ La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la forma en como lo hicieron, y sobre la importancia de interactuar con los compañeros respetando las normas de convivencia para que el juego participemos todos de manera armoniosa sin necesidad que se quebrante la norma</li> </ul> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</li> </ul> <p><b><u>TOMA DE DESICIONES</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué respetaron los estudiantes en el juego? ¿Qué reglas de convivencia se cumplieron? ¿Será importante cumplir las normas? ¿Qué tipo de juegos podemos realizar si seguimos demostrando la buena convivencia?</li> </ul> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les evalúa con la ficha de Guía de observación</li> </ul>	<p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p>	5 min
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Muestra una buena convivencia con los demás	Verbalización	2 min



## ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### 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 (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

---

FIRMA DEL ALUMNO (A)



### GUÍA DE OBSERVACIÓN N 6

N	SESIÓN N 6	INDICADOR		
		Interactúa con sus compañeros, demostrando una buena convivencia		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva	X		
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino	X		
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander		X	
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo	X		
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel	X		
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre		X	
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián			X
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet		X	
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan		X	
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús	X		
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válery Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>76.7%</b>	<b>20%</b>	<b>3.3%</b>

**EVIDENCIAS N 6**

En la imagen se observa, que la profesora está mostrando a los niños una silueta de las normas de convivencia



En la imagen se observa, que la maestra está contándoles a los niños, el caso de un niño que se portaba muy bien, mediante títeres de paletas.

**JUEGO CADENA ATRAPADORA**

En la imagen se observa, que dos niñas empezaron el juego tomándose de las manos, cada vez que tocaban a otro compañero que estaba corriendo tenía que formar parte de la cadena.



En la imagen se observa que la cadena ha ido creciendo más, de acuerdo a los niños que se iba tocando.



SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N

(NIVEL PRIMARIA)

7

TÍTULO DE LA SESIÓN

APRENDEMOS A SALUDAR RESPETUOSAMENTE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Julio Armando Ruiz Vásquez  
1.2. Grado : 1ro Sección: B  
1.3. Docente de aula : Campos Luna Edda Margot  
1.4. Tesista : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
1.5. Fecha : 14/11/23 Tiempo: 45 minutos  
1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN


PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Saluda a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula	Proponen tipos de saludos al llegar al aula
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Hojas</li> <li>✓ Limpia tipo</li> </ul>

## SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia recordando a los estudiantes los tiempos de pandemia y no podíamos tocarnos las manos, entonces muestra unas imágenes de los saludos que se realizaban</p>  <p>Pedimos a los estudiantes que al azar elijan a un compañero para saludarse empleando alguno de las imágenes.</p>	<p>Verbalización</p> <p>Imagen</p>	<p>5 min</p>
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué estamos observando en las imágenes presentadas? ¿Qué tipo de saludo estamos observando? ¿Por qué saludábamos así? ¿Qué debemos de hacer al ingresar al aula? ¿Saludas llegando al jardín? ¿Por qué?</p>	<p>Verbalización</p>	<p>5min</p>
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Por qué es importante saludar?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos a aprender a saludar respetuosamente</p>	<p>Verbalización</p>	<p>3 min</p>
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p> <p>Mario siempre que llega al jardín, lo hace molesto, ingresa directamente a su sitio cuelga</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p>	

<p>su mochila y se sienta a observar a sus amigos jugar, cuando la profesora le pide que le brinde un abrazo se niega hacerlo porque siente miedo o vergüenza, se ríe y se da la vuelta. No acostumbra hacerlo.</p> <p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era Mario con sus compañeros? ¿Por qué Mario no quería saludar? ¿Qué hacía Mario al llegar al jardín? ¿Consideras importante saludar cuando llegamos al jardín?</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <p>La profesora organiza a los estudiantes a sentarse en círculo para que escuche las indicaciones de la docente y observe los materiales a emplear</p> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego:</b> EL LAGO HECHIZADO</p> <p><b>Lugar:</b> patio</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p> <p>La docente marca un espacio del suelo formando un lago y metiendo dentro aros de plástico (como si fueran las piedras donde</p>	<p>Imagen Hoja Colores Tarjetas</p> <p>Verbalización Plumón Imagen Hoja Colores Aros</p>	<p>5 min</p>
---	--	--------------



	<p>pisar). De forma que se crea como un lago hechizado donde la docente es la portera quien no dejará entrar al estudiante que no saluda. Donde ningún estudiante puede tocar el agua; solo pueden pisar el interior de los aros. Si alguien cae, no puede moverse hasta que otro jugador lo salve dándole un abrazo.</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza pregunta: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo jugaron los estudiantes? ¿Qué hacían los estudiantes para ingresar al lago? ¿Todos cumplieron lo indicado de la portera del lago?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la forma en como lo hicieron, y sobre la importancia de saludar siempre que llegamos al jardín</p> <p>La docente pregunta: ¿Cómo quisieras que te salude al llegar al jardín? Escuchamos las respuestas de todos y decidimos las distintas formas de saludo</p> <p>Entonces se entrega los materiales para que puedan elaborar los distintos saludos y pegamos en la entrada en el salón</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b><u>TOMA DE DESICIONES</u></b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué tenían que hacer para entrar al juego? ¿Será importante saludar cuando ingresamos al aula? ¿solo vamos a saludar a la docente?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <p>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación</p>		20 min
		<p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Aros</p>	5 min



<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Saludan de la manera que ellos deciden según las imágenes que observe	Verbalización	2 min
--	---	---------------	-------

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### 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?

### BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

\_\_\_\_\_  
 FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUÍA DE OBSERVACIÓN N 7**

N	SESIÓN N 7	INDICADOR		
		Saluda a la profesora y a sus compañeros al ingresar al aula		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva	X		
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan		X	
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino	X		
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo	X		
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel	X		
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams	X		
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián		X	
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús			X
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válery Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme		X	
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>83.4%</b>	<b>13.3%</b>	<b>3.3%</b>

**EVIDENCIAS N 7****JUEGO EL LAGO HECHIZADO**

En la imagen se observa, que la maestra es la portera que dejara pasar al lago hechizado al niño que salude, utilizando su cuerpo.



En la imagen se observa, que la niña realiza el saludo tailandés, para que pueda pasar al lago hechizado.



En la imagen se observa, que la niña está saltando sobre los aros, haciendo referencia a las piedras del lago, sin tener que pisar fuera.



En la imagen observamos, que la niña realiza la actividad saltando, hasta llegar a la meta indicada.



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N**

**8**

**(NIVEL PRIMARIA)**

**TÍTULO DE LA SESIÓN**

**APRENDEMOS A DISCULPARNOS CON LOS DEMÁS**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- |                                   |                                      |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| <b>1.1. Institución Educativa</b> | : Julio Armando Ruiz Vásquez         |
| <b>1.2. Grado</b>                 | : 1ro <b>Sección:</b> B              |
| <b>1.3. Docente de aula</b>       | : Campos Luna Edda Margot            |
| <b>1.4. Tesista</b>               | : Milagros Angelica Falcon Gonzales  |
| <b>1.5. Fecha</b>                 | : 15/11/23 <b>Tiempo:</b> 45 minutos |
| <b>1.6. Área Curricular</b>       | : Personal Social                    |

**II. PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>  ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados (empuja, grita, tira las cosas al piso, etc.)	Expresa palabras de disculpa cuando comete algo inapropiado contra de su compañero
ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote. ✓ Preparo las copias. ✓ Preparo el propósito de la sesión.	✓ Libro ✓ Plumones ✓ Papelote ✓ Fichas



### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</li> <li>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes observen una cajita mágica.</li> <li>Los estudiantes deducen el contenido de la cajita y la docente saca una varita mágica y pregunta: ¿Qué hacemos con la varita mágica?</li> <li>Luego todos los estudiantes se ubican delante de la cajita para descubrir su contenido</li> <li>La docente saca unos sombreritos con la imagen de un conejito conteniendo una palabra mágica que los niños reconocerán y recordarán cada una de ellas.</li> <li>Resaltamos la palabra mágica Saber pedir disculpas y pegamos a la pizarra</li> </ul>	Verbalización	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué sacamos de la cajita? ¿Qué palabras mágicas hemos descubierto? ¿Por qué usamos las palabras mágicas? ¿Qué debemos de hacer para que se cumpla la palabra mágica? ¿Por qué?</li> </ul>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Por qué elegimos la palabra mágica Pedir disculpas?</li> <li><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos a aprender a disculparnos con los demás.</li> </ul>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>	<b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b>  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se lee el siguiente caso:</li> </ul>	Verbalización Plumón Imagen	



<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>En el aula de primer grado de la Institución Educativa Leoncio Prado, los estudiantes no conocen las palabras mágicas por ello no saben pedir disculpas si agreden a alguien. La docente no sabe cómo solucionar su problema porque siempre sucede casos de agresión</p> <p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era el aula de primer grado? ¿Cómo podemos ayudar a la docente para se cumpla la palabra mágica pedir disculpas? ¿Qué sucede cuando no empleamos la palabra mágica pedir disculpas? ¿Es importante pedir disculpas?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b> Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b>PLANIFICACIÓN</b> La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b> Los estudiantes organizan a los estudiantes en dos equipos para ello emplea papelitos que al abrirlo encontrarán la imagen de un juguete que deben observar y juntarse con todos aquellos que tienen igual.</p> <p><b>EJECUCIÓN</b> Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego: EL BALÓN</b></p> <p><b>Lugar:</b> patio</p> <p><b>Materiales:</b> papelitos de colores, caja, pelota.</p>	<p>Hoja Colores Tarjetas</p> <p>Verbalización Plumón Imagen Hoja Colores Pelota</p>	<p>5 min</p> <p>20 min</p>
---	---	---	----------------------------



	<p><b>Procedimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los estudiantes se ubican y observan atentamente</li> <li>❖ La docente invita a los estudiantes a recordar los acuerdos para jugar en el patio y evitar algún accidente, luego le pide que cojan una pelota por equipo, los estudiantes deben de lanzar la pelota hacia arriba y no debe caer para tocar el suelo, los estudiantes tendrán que hacerlo en equipos para evitarlo, pasándose el balón continuamente, evitando que se caiga, gana el equipo que mantiene el balón en actividad</li> <li>❖ Una vez que el juego termine, la maestra realiza pregunta: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo hemos jugado? ¿En qué consistía el juego? ¿Alguien golpeó a su amigo sin intención? ¿Qué le dijo cuándo lo ha golpeado? ¿Escucharon que pidió disculpas? ¿Cómo te sientes cuando te piden disculpas?</li> <li>❖ La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de pedir disculpas a los amigos ya que es una palabra mágica que ayuda a aliviar la molestia cuando se recibió una actitud incómoda</li> <li>❖ La docente pregunta: ¿Quisieras que todos sepamos pedir disculpas? Escuchamos las respuestas de todos y pedimos que decoren el sombrero mágico con el conejito y su cartel que dice Saber pedir disculpas.</li> </ul>	<p>Verbalización Plumón Imagen Hoja Colores Pelota</p>	<p>5 min</p>
--	--	--	--------------



	<p>❖ Entonces se entrega los materiales para que puedan elaborar la actividad y pegamos en la pared del aula</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué sacamos de la caja mágica? ¿Será importante saber pedir disculpas?</li> </ul> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación</li> </ul>		
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a pedir disculpas con sus familiares también	Verbalización	2 min

#### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

#### 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** (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

VI. **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

---

FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUÍA DE OBSERVACIÓN N 8**

N	SESIÓN N 8	INDICADOR		
		Se disculpa con sus compañeros por los comportamientos inapropiados (empuja, grita, tira las cosas al piso, etc.)		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva		X	
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu		X	
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo		X	
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter		X	
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel	X		
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián			X
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús		X	
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	XX		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo			X
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
%		70%	23.3%	6.7%

**EVIDENCIAS N 8**

En la imagen se observa que la niña está tomando de la caja mágica unas paletas de conejitos sobre palabras mágicas.



En la imagen se observa que la niña, está pegando en la pizarra las paletas de las palabras mágicas, sacadas de la cajita.

**JUEGO EL BALÓN**

En la imagen se observa que, por grupos los niños tienen que mantener a la pelota en el aire, sin hacer caer al piso.



En la imagen se observa, que los niños trabajan en equipo, coloreando la imagen del conejo escrito en su sombrero las palabras mágicas.



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N**

**9**

**(NIVEL PRIMARIA)**

**TÍTULO DE LA SESIÓN**

**TRABAJAMOS DE MANERA COOPERATIVA**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- |                                   |                                      |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| <b>1.1. Institución Educativa</b> | : Julio Armando Ruiz Vásquez         |
| <b>1.2. Grado</b>                 | : 1ro <b>Sección:</b> B              |
| <b>1.3. Docente de aula</b>       | : Campos Luna Edda Margot            |
| <b>1.4. Tesista</b>               | : Milagros Angelica Falcon Gonzales  |
| <b>1.5. Fecha</b>                 | : 16/11/23 <b>Tiempo:</b> 45 minutos |
| <b>1.6. Área Curricular</b>       | : Personal Social                    |

**II. PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>  ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares	Trabaja con sus compañeros evitando quitar los materiales, golpear o pedir a gritos
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote ✓ Preparo las copias ✓ Preparo el propósito de la sesión	✓ Plumones ✓ Papeles ✓ Limpia tipo



## SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes se coloquen al medio del aula</p> <p>Luego coloca cinco hojas de periódico en el piso e indica que este juego solo ganará aquel que trabaja en equipo</p> <p>La docente indica que todos caminen por diferentes lugares, y al sonar el silbato tendrán que agruparse dentro de las hojas de periódico abrazándose evitando que caigan sus compañeros de la hoja</p> <p>Al finalizar la actividad conversamos como se sintieron apoyando a su amigo y trabajando todos juntos para no perder</p>	<p>Verbalización</p> <p>Periódico</p>	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué hemos realizado en el juego? ¿Qué teníamos que hacer en el juego? ¿Por qué teníamos que jugar en grupo? ¿Qué debemos de hacer para ganar en un equipo? ¿Por qué?</p>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Qué pasaría si evitamos trabajar en equipo?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos a aprender a trabajar en equipo con todos los compañeros</p>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p> <p>Rosita estudia en el aula de cuarto grado en la Institución Educativa San Pedro, cada vez que la docente pide que se agrupen para trabajar</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p>	

	<p>ella se molesta y se niega hacer las actividades fundamentando que le molestan, que no quiere hacer nada y que ella no sabe, evita sentarse en el grupo</p> <p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era Rosita? ¿Cómo podemos ayudar a Rosita? ¿Por qué se negaba trabajar en el grupo? ¿Es importante trabajar en el grupo?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <p>La profesora organiza a los estudiantes para que se agrupen en parejas, empleando el juego de los números y el que tenga su par se conforma la pareja y van pasando adelante</p> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego:</b> LLEVANDO LA PELOTA</p> <p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja, balón</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p>	<p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Pelota</p>                      <p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p>	5 min
--	---	--	-------

<p>La docente invita a los estudiantes a ubicarse en parejas, se selecciona un recorrido con una salida y una meta. Tendrán que llevar la pelota entre cada pareja, pero sin tocarlo con las manos, por ejemplo, espalda con espalda, o lo que se les ocurra. Si el balón se les cae, tendrán que volver a la línea de salida. La pareja que llegue antes a la meta será quien gane el juego</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza pregunta: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo hemos jugado? ¿En qué consistía el juego? ¿Qué pareja ganó el concurso? ¿Fue importante trabajar juntos para que no caiga la pelota? ¿Qué pasaría si hubiera caído a pelota por responsabilidad de uno?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de saber trabajar juntos en las actividades que designa la docente</p> <p>La docente pregunta: ¿Es importante trabajar en equipo? Escuchamos las respuestas de todos y pedimos que en equipos elaboren su nuevo acuerdo, trabajar en equipo</p> <p>La docente entrega los materiales para que puedan elaborar el nuevo acuerdo y observa si todos los estudiantes trabajan activamente evitando las peleas y compartiendo los materiales.</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer en los equipos cuando nos toque trabajar?</p>	<p>Colores Balón</p> <p>Verbalización Plumòn Imagen</p>	<p>20 min</p>
---	---	---------------



	¿Será importante trabajar en los equipos todos? <b><u>EVALUACIÓN</u></b> Se les evalúa con la ficha de Guía de observación	Hoja Colores Pelota	5 min
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a trabajar en el equipo compartiendo los materiales	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### III. 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?

### IV. BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUÍA DE OBSERVACIÓN N 9**

N	SESIÓN N 9	INDICADOR		
		Trabaja de manera grupal con sus compañeros en las actividades escolares		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva		X	
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu		X	
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino	X		
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo	X		
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel		X	
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams	X		
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián		X	
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet		X	
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús		X	
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme		X	
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>73.3%</b>	<b>26.7%</b>	<b>0%</b>

**EVIDENCIAS N 9**

En la imagen se observa, que los niños están trabajando en equipo pisando el periódico, sin salirle de el

**JUEGO LLEVANDO LA PELOTA**

En la imagen se observa que las niñas están llevando la pelota utilizando las partes de su cuerpo, excepto las manos; para eso tenían que trabajar en equipo.



En la imagen se observa que los niños están trabajando en equipo, llevando la pelota con la cabeza.



En la imagen se observa, que en grupos están elaborando acuerdos sobre como jugar en equipos.



SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N

(NIVEL PRIMARIA)

10

TÍTULO DE LA SESIÓN

**NOS COMUNICAMOS CON ASERTIVIDAD**

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Julio Armando Ruiz Vásquez  
1.2. Grado : 1ro Sección: B  
1.3. Docente de aula : Campos Luna Edda Margot  
1.4. Tesista : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
1.5. Fecha : 17/11/23 Tiempo: 45 minutos  
1.6. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros	Se expresa respetando los turnos, de manera clara y correcta con los demás durante las actividades
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote. ✓ Preparo las copias. ✓ Preparo el propósito de la sesión.	✓ Plumones ✓ Imágenes ✓ Limpia tipo



## SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b> <b>Motivación</b>	Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas  La docente entrega a los niños tarjetas con situaciones que les costaría reaccionar. Por ejemplo: ¿Qué harías si... te toca hacer un trabajo con alguien que te cae mal?, de acuerdo a eso el niño responderá.	Verbalización Tarjetas	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué hemos realizado en el juego? ¿Cómo te has expresado ante las situaciones? ¿Qué pasaría si ofendo a mi compañero?	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	¿Qué pasaría si no nos comunicamos con asertividad?  <b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos aprender a comunicarnos de manera correcta y clara con su profesora y compañeros	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b>  <b>PROBLEMATIZACIÓN</b>  Se lee el siguiente caso:  María es alumna del aula del sexto grado de la Institución Educativa, ella tiene un problema en el aula, cada vez que se invita a participar en el aula ella grita y no respeta a los que están participando, cuando la docente escucha la interrupción de María le brinda la oportunidad para que ella se exprese, pero no lo hace claramente  Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era María? ¿Cómo podemos ayudar a María? ¿Por qué actuaba de esa manera? ¿Se expresaba con claridad?	Verbalización  Plumón Imagen Hoja Colores Tarjetas	5 min



	<p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <p>La docente organiza a los estudiantes para formar dos equipos empleando la estrategia de las frutas, repartirá a todos una silueta y los que tengan iguales se agrupan</p> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego: KI KIRIKI CON LAS FOTOS</b></p> <p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, fotos, caja</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p> <p>La docente invita a los estudiantes a ubicarse en sus equipos y sentarse frente a frente</p> <p>La docente presenta una caja y pregunta: ¿Qué tenemos en la caja? Luego de escuchar a los estudiantes prosigue comentando que en la cajita hay unas fotos de todos los niños del aula. La docente saca la foto de un estudiante diciendo estas palabras Ki kiri ki ¿Quién está aquí? y si el estudiante se encuentra en el grupo de las uvas pues los de manzanas serán quienes opinen sobre el compañero que salió en la foto, los comentarios deben ser de manera asertiva respetando los turnos y</p>		
--	---	--	--

Verbalización

Plumón

Imagen

Hoja

Colores

Tarjetas



	<p>manteniendo el orden para hablar todos con claridad y sin necesidad de gritar, una vez terminada la actividad saca otra foto de otro niño y realizamos las mismas acciones</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza preguntas: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo hemos jugado? ¿En qué consistía el juego? ¿Qué equipo fue más ordenado y se expresó con mayor claridad? ¿Supieron comunicarse ante sus compañeros de manera correcta? ¿Fue importante hablar todos de manera asertiva?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de saber comunicarse de manera correcta y clara con su profesora y compañeros</p> <p>La docente pregunta: ¿Es importante saber comunicarse ordenadamente y manteniendo la claridad? Escuchamos las respuestas de todos y pedimos que en equipos decoren la silueta de la boca para cuando llegue el momento de los comentarios en las aulas levantemos la silueta y se dará apertura a los conversatorios</p> <p>La docente entrega los materiales para que puedan decorar la boca luego pegamos al frente en la pizarra</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer cuando se nos invita a conversar? ¿Será importante comunicarse correctamente con los demás?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	<p>20 min</p> <p>5 min</p>
--	---	---	----------------------------



	Se les evalúa con la ficha de Guía de observación.		
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a trabajar en el equipo compartiendo los materiales	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### III. 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?

### IV. BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

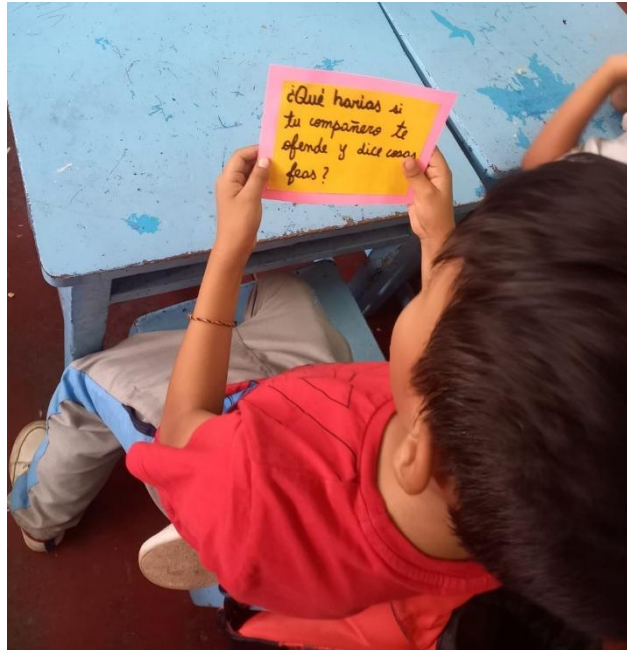
---

FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUÍA DE OBSERVACIÓN N 10**

N	SESIÓN N 10	INDICADOR		
		Se comunica de manera correcta y clara con su profesora y compañeros		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva	X		
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan		X	
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga		X	
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander		X	
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo		X	
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter		X	
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel		X	
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre		X	
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián		X	
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús		X	
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian		X	
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme		X	
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>53.3%</b>	<b>46.7%</b>	<b>0%</b>

**EVIDENCIAS N 10**

En la imagen se observa que el niño, está leyendo una tarjeta sobre una situación de que Harías si tu compañero te molestaría y tendrá que responder a su criterio.



En la imagen se observa que la maestra está dando las indicaciones a los niños, previo al juego a realizarse.

**JUEGO KI KIRIKI CON LAS FOTOS**

En la imagen se observa, a un niño que está parado y tendrá que sacar de una caja, una foto de cualquier niño y hablar sobre como es.



En la imagen se observa, que los niños están trabajando en equipo, decorando la boca ya que esa parte sirve para comunicarnos de una manera asertiva hacia los demás.



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N**

**11**

**(NIVEL PRIMARIA)**

**TÍTULO DE LA SESIÓN**

**DIALOGAMOS CON RESPETO**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- |                                   |                                      |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| <b>1.1. Institución Educativa</b> | : Julio Armando Ruiz Vásquez         |
| <b>1.2. Grado</b>                 | : 1ro <b>Sección:</b> B              |
| <b>1.3. Docente de aula</b>       | : Campos Luna Edda Margot            |
| <b>1.4. Tesista</b>               | : Milagros Angelica Falcon Gonzales  |
| <b>1.5. Fecha</b>                 | : 20/11/23 <b>Tiempo:</b> 45 minutos |
| <b>1.6. Área Curricular</b>       | : Personal Social                    |

**II. PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**


COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>  Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo	Participa activamente conversando con sus compañeros con respeto
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Libro</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Fichas</li> </ul>

**SECUENCIA DIDÁCTICA**



PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes se sienten en semicírculo para contar la historia de Las conejitas irrespetuosas.</p> 	<p>Verbalización</p> <p>Imágenes</p> <p>Bajalenguas</p>	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿De qué trato la historia? ¿Qué sucedía con las conejitas? ¿Por qué irrespetaban tanto?</p>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo demuestras tu respeto hacia los demás?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos aprender a participar y comunicarnos de manera respetuosa en los trabajos que realizamos</p>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p> <p>Oscar está en el aula de 1° y siempre que se realizan trabajos en grupo el comienza el desorden, hablando por encima del otro, quitando los materiales, evitando que sus compañeros puedan participar de manera ordenada, la docente ya le ha dicho varias veces que se comporte y evite realizar esas acciones, aun no lo ha comprendido y sigue con esas actitudes</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	



	<p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era Oscar? ¿Por qué crees que se comporta así? ¿Cómo podemos ayudar a Oscar? ¿Cuál es la forma de trabajar en grupo?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <p>La docente organiza a los estudiantes para formar equipos empleando la estrategia de las frutas, repartirá a todos una silueta y los que tengan iguales se agrupan.</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego: EL TREN</b></p> <p><b>Lugar:</b> patio</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja, globos.</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p> <p>La docente invita a los estudiantes a ponerse en fila india agarrándose de los hombros del compañero que tienen delante como si de un tren se tratase. Sin embargo, lo realmente divertido llega cuando deben colocar un globo en medio de cada pareja, sujetándolo por la espalda del que está delante y el pecho del que</p>	<p>5 min</p> <p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p> <p>Globos</p>
--	--	--



	<p>está detrás. Eso sí, no se puede tocar el globo con las manos para sujetarlo. Este juego lo tienen que realizar participando todos activamente y comunicarse de manera educada para sostener el globo, porque gana el que mejor hace las cosas sin desesperarse.</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza preguntas: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo hemos jugado? ¿En qué consistía el juego? ¿Qué pareja participó de manera ordenada? ¿Cómo se comunicaron entre parejas para llevar el balón? ¿Supieron comunicarse ante sus compañeros de manera respetuosa?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de participar y comunicar de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo</p> <p>La docente escucha las respuestas de todos y pedimos que en equipos decoren pequeños letreros escritos por la docente y relacionando peguen los dibujos que observan</p> <p>Salen todos a pegar en las paredes del aula para motivar a sus demás compañeros a participar activamente y comunicarse con respeto en los trabajos de grupo</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer cuando se nos invita a conversar? ¿Será importante comunicarse con respeto con los demás?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p>		20 min
		<p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	5 min



	Se les evalúa con la ficha de Guía de observación		
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a trabajar en el equipo participando y comunicándose respetuosamente	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### 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?

### BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

---

FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUIA DE OBSERVACIÓN N 11**

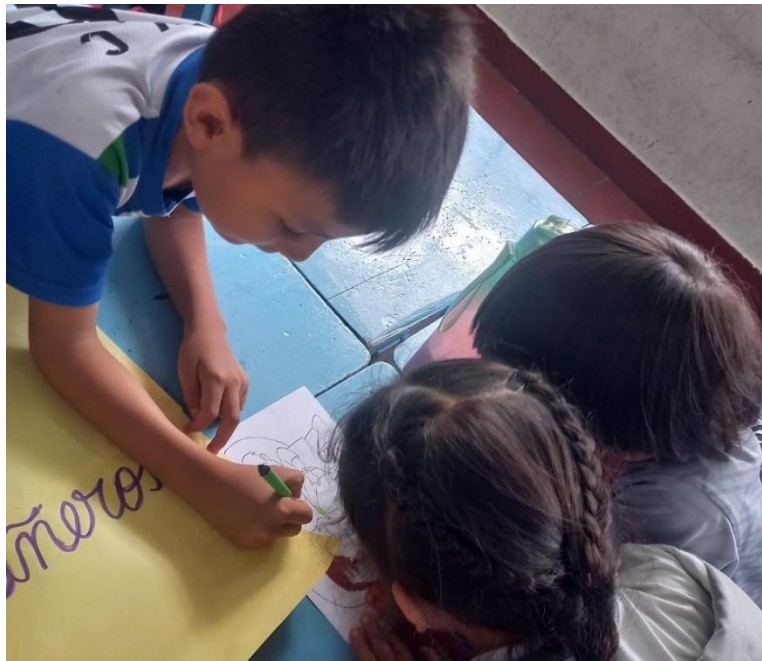
N	SESIÓN N 11	INDICADOR		
		Participa y se comunica de manera respetuosa en los trabajos realizados en grupo		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva		X	
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander		X	
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo		X	
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter		X	
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel		X	
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián			X
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet		X	
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús			X
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
%		63.3%	30%	6.7%

**EVIDENCIAS N 11**

En la imagen observamos, que la profesora está contándoles a los niños, un cuento sobre las conejitas irrespetuosas, utilizando títeres de paletas.

**JUEGO EL TREN**

En la imagen observamos, que los niños han realizado un tren, en medio los separa un globo a cada uno, tendrán que ir en grupo para evitar que el globo caiga al suelo.



En la imagen observamos, que los niños están trabajando en quipo realizando la decoración de algunas frasea.



En la imagen observamos, que el niño está pintando algunos dibujos.



SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N

12

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

DEMOSTRAMOS EMPATÍA CON LOS DEMÁS

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : Julio Armando Ruiz Vásquez  
Grado : 1ro Sección: B  
Docente de aula : Campos Luna Edda Margot  
Tesisista : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
Fecha : 21/11/23 Tiempo: 45 minutos  
Área Curricular : Personal Social

PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE


COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Muestra empatía (comprender y entender a la otra persona) hacia sus compañeros del aula	Se pone en el lugar del otro al expresar que comprende a su compañero
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Libro</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Fichas</li> </ul>



## SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes se sienten en semicírculo para observar las imágenes en láminas</p> 	Verbalización	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué imágenes hemos observado? ¿Qué están haciendo los niños? ¿Por qué prestan ayuda?</p>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo demuestras que comprendes a tu compañero?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos a aprender a mostrar empatía hacia nuestros compañeros de aula</p>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p> <p>Pablo tiene 8 años y es un niño que siempre se le olvidan las cosas, por ello sus compañeros están atentos y siempre están ayudándole haciéndoles recordar las cosas para que no vuelva a olvidar y evitan burlarse de su amigo</p> <p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era Pablo? ¿Por qué crees que sus amigos ayudan a Pablo? ¿Tú qué harías si tuvieras un amigo así?</p>	Verbalización Plumón Imagen Hoja Colores Tarjetas	5 min



	<p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <p>La docente organiza a los estudiantes para formar dos equipos empleando la estrategia de las cartillas de colores, cada niño coge una cartilla y se juntan todos los que tienen el mismo color</p> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego: LLUVIA DE GLOBOS</b></p> <p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p> <p>La docente invita a los estudiantes ponerse en su equipo para realizar la actividad, con este juego tendrán la oportunidad de ver un globo y tratar de ayudar a mantenerla como si fuera un objeto valioso del otro. Todo comienza con cada jugador inflando un globo. Luego, deben colocarse en una zona determinada, a una distancia prudencial uno de otros, y empezarán a darle golpecitos a su globo. A la señal del coordinador del juego, todos golpearán con fuerza a su globo para que suba lo más alto</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	
--	---	---	--

<p>posible y, a partir de ese momento, será tarea de todo el grupo evitar que los globos toquen el suelo. Nuestro propósito es mantener la lluvia ayudándose uno a otro como si fuera de ellos su lluvia.</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza preguntas: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo hemos jugado? ¿En qué consistía el juego? ¿Qué equipo mantuvo la lluvia? ¿Por qué debemos de ayudar a los otros? ¿Por qué debemos de ser comprensivos? ¿Cómo se puede mostrar nuestra empatía?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de ser empáticos con los demás considerando que muchas veces tienen problemas que pocos sabemos comprender</p> <p>La docente escucha las respuestas de todos y pedimos que en equipos armen un rompecabezas con algunas imágenes que demuestran empatía con nuestros compañeros</p> <p>Cuando termine el equipo presenta su rompecabezas armado y gana al comentar lo que observa en la imagen,</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer cuando un compañero se encuentra en un problema? ¿Es importante ser comprensivo con el amigo? ¿Siempre debemos de ser comprensivos?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p>	<p>Verbalización Plumòn Imagen Hoja Colores Tarjetas</p>	<p>20 min</p>
		<p>5 min</p>



	Se les evalúa con la ficha de Guía de observación		
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a trabajar equipos demostrando empatía con sus compañeros dentro del aula	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### 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?

### BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

\_\_\_\_\_  
 FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUÍA DE OBSERVACIÓN N 12**

N	SESIÓN N 12	INDICADOR		
		Muestra empatía (comprender y entender a la otra persona) hacia sus compañeros dentro del aula		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva		X	
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu		X	
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan		X	
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga		X	
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander		X	
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo		X	
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter		X	
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel		X	
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre		X	
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián			X
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet		X	
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús	X		
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme		X	
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>43.3%</b>	<b>50%</b>	<b>6.7%</b>

**EVIDENCIAS N 12**

En la imagen observamos, que la maestra, está mostrándoles a los niños una imagen.

**JUEGO LLUVIA DE GLOBOS**

En la imagen se observa que los niños están tratando de no hacer caer al suelo el globo



Observamos que los niños por grupos, salían al medio a jugar con el globo



En la imagen observamos que los niños están trabajando en quipos, tratando de no hacer caer los dos globos que se aumentó.



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N**

(NIVEL PRIMARIA)

13

**TÍTULO DE LA SESIÓN**

**MOSTRAMOS SOLIDARIDAD FRENTE A NUESTROS  
COMPAÑEROS**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- |      |                              |                                      |
|------|------------------------------|--------------------------------------|
| 1.1. | <b>Institución Educativa</b> | : Julio Armando Ruiz Vásquez         |
| 1.2. | <b>Grado</b>                 | : 1ro <b>Sección:</b> B              |
| 1.3. | <b>Docente de aula</b>       | : Campos Luna Edda Margot            |
| 1.4. | <b>Tesista</b>               | : Milagros Angelica Falcon Gonzales  |
| 1.5. | <b>Fecha</b>                 | : 22/11/23 <b>Tiempo:</b> 45 minutos |
| 1.6. | <b>Área Curricular</b>       | : Personal Social                    |

**II. PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**


COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>  Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros	Ayuda a su compañero cuando lo necesita
ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Hojas</li> </ul>



## SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes se sienten en semicírculo para observar las imágenes en láminas</p> 	Verbalización	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué imágenes hemos observado? ¿Qué están haciendo los niños? ¿Por qué apoyan a su compañero?</p>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo demuestras que brindas apoyo a tu compañero?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos a aprender a brindar apoyo solidario a los demás</p>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>Marcos es un niño que casi nunca se le ve apoyando a sus compañeros, cuando le piden que les preste sus lápices de colores se niega hacerlo, nunca comparte su lonchera, no apoya en los trabajos a quien no puede solucionar, y cuando la profesora le pide que lo haga, recién apoya a regañadientes</p> </div> <p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era Marcos? ¿Por qué crees que Marcos se comporta así? ¿Tú cómo brindas apoyo a tus amigos? ¿Tú qué harías si</p>	Verbalización Plumón Imagen Hoja Colores Tarjetas	5 min



	<p>tuvieras un amigo cómo Marcos? ¿Qué le dirías?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <p>La docente organiza a los estudiantes para salir a jugar al patio de manera ordenada considerando los acuerdos para evitar los accidentes</p> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego: CAMPO DE MINAS</b></p> <p><b>Lugar:</b> patio</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p> <p>La docente invita a los estudiantes a ubicarse en el patio para que observen los obstáculos, la actividad empieza colocando todo tipo de objetos en el espacio de juego para representar las minas. Luego, los niños se colocarán uno al lado del otro, de manera intercalada, es decir, unos miran hacia adelante y otros hacia atrás, y se agarrarán de las manos. El objetivo del juego es que lleguen al otro lado del espacio apoyándose entre ellos para que puedan llegar</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	
--	---	---	--



	<p>todos a la meta, nadie debe soltarse ni tocar ninguno de los materiales que hay en el suelo. Si alguno de los participantes toca un objeto, todos deberán volver al punto de inicio y empezar de nuevo. Para evitar eso se apoyan entre todos.</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza preguntas: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo hemos jugado? ¿Por qué era importante brindar apoyo a todos los compañeros? ¿Por qué algunos no llegaron a la meta? ¿Qué les faltó?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de brindar apoyo a los demás</p> <p>La docente escucha las respuestas de todos los estudiantes, luego pide que dibujen en una hoja bond algo significativo que recuerden que hayan brindado apoyo a su compañero</p> <p>Cuando terminen su dibujo pegan en la pizarra para que todos puedan observar y realizar comentarios, de manera voluntaria pueden presentar su dibujo y explicar la situación en la que brindaron apoyo a sus compañeros</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer cuando un compañero se encuentra en un problema? ¿Es importante brindar apoyo a nuestros compañeros?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <p>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación.</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	<p>20 min</p> <p>5 min</p>
--	--	---	----------------------------



<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a trabajar equipos demostrando empatía con sus compañeros dentro del aula.	Verbalización	2 min
--	---	---------------	-------

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### 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?

### BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ALUMNO (A)

### GUÍA DE OBSERVACIÓN N 13



N	SESIÓN N 13	INDICADOR		
		Brinda apoyo solidario hacia sus compañeros		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva		X	
2	ALEJO CISNEROS, Natzomy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo		X	
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter		X	
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel	X		
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams			X
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián		X	
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet		X	
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús	X		
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme		X	
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>70%</b>	<b>26.7%</b>	<b>3.3%</b>

**EVIDENCIAS N 13****JUEGO CAMPO DE MINAS**

En la imagen se observa que los niños en grupo, están agarrados de las manos, evitando tocar algún cono o aro, ya que si son tocados pierden.



En la imagen se observa, que los niños están trabajando en quipo tratando de ayudar a sus demás compañeros a no tocar los aros ni los conos.



SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N

14

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

ACEPTAMOS A TODOS SIN DISCRIMINAR A NADIE

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : Julio Armando Ruiz Vásquez  
Grado : 1ro Sección: B  
Docente de aula : Campos Luna Edda Margot  
Tesisista : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
Fecha : 23/11/23 Tiempo: 45 minutos  
Área Curricular : Personal Social

PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, etc.)	Comenta de su compañero con respeto aceptando todas sus características físicas
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote</li> <li>✓ Preparo las copias</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Libro</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Fichas</li> </ul>



## SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes se sienten en semicírculo para recibir unas pequeñas hojas para que puedan escribir su nombre</p> <p>Echan en una cajita todos los papelitos doblados para que de manera aleatoria podamos sacar.</p> <p>Una vez que sacamos un papelito y leemos el nombre, pedimos que de manera voluntaria digan alguna característica de ese compañero, por ejemplo, Julián tiene el cabello crespo, pero diciendo las palabras con mucho respeto</p> <p>Al finalizar la actividad conversamos con todos los estudiantes</p>	Verbalización	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué actividades hemos realizado? ¿Qué hicimos con los nombres que sacamos de la cajita? ¿Por qué debemos de expresarnos con respeto de nuestros amigos?</p>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo debemos de actuar con nuestros amigos cuando nos referimos a sus características físicas?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos aprender a demostrar respeto hacia nuestros compañeros aceptando sus características físicas</p>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p>	Verbalización	



<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>Rosita tiene 7 años y siempre se avergüenza de su cabello crespo, porque sus amigos se burlan de ella poniendo algunos apodos, que le hacen sentir mal, muchas veces deseaba cortar su cabello para que así dejaran de burlarse de ella.</p> <p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era Rosita? ¿Por qué se burlaban de ella? ¿Qué debería de hacer Rosita? ¿Tú qué harías si se burlaran de ti? ¿Qué les dirías?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <p>La docente organiza a los estudiantes para salir a jugar al patio de manera ordenada considerando los acuerdos para evitar los accidentes</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego: LA SERPIENTE</b></p> <p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p>	<p>Plumón Imagen Hoja Colores Tarjetas</p> <p>Verbalización Plumón Imagen Hoja Colores Tarjetas</p>	<p>5 min</p>
---	--	---	--------------



	<p>La docente invita a los estudiantes a ubicarse en una fila, para realizar la actividad se necesitará una cuerda larga. Cada niño deberá agarrar la cuerda y, entre todos, deberán desplazarse saltando los obstáculos hasta llegar a la meta marcada. Si alguien tropieza, deberán volver al punto de partida y comenzar de nuevo.</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza preguntas: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo hemos jugado? ¿Por qué es importante que todos juguemos juntos? ¿Por qué llegamos todos a la meta?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de que no debemos de mirar las características físicas de nuestros compañeros para burlarnos ya que todos somos iguales ante Dios y como sus hijos debemos de respetarnos</p> <p>La docente escucha las respuestas de todos los estudiantes, luego pide que dibujen en una hoja bond se dibujen ellos mismos, considerando todas sus características físicas</p> <p>Cuando terminen su dibujo pegan en la pizarra para que todos puedan observar y realizar comentarios, de manera voluntaria pueden presentar su dibujo y explicar sus características físicas, cuando terminen le brindamos calurosos aplausos</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer cuando un compañero se siente burlado por</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	20 min
--	---	---	--------



	<p>otro? ¿Es importante respetar a nuestros compañeros?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <p>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación.</p>		5 min
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a trabajar demostrando respeto hacia nuestros compañeros aceptando sus características físicas	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### 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?

### BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

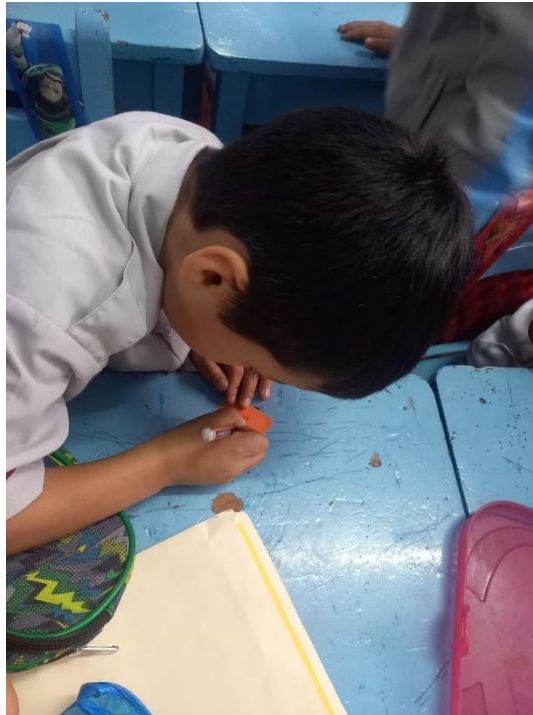
### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUIA DE OBSERVACIÓN N 14**

N	SESIÓN N 14	INDICADOR		
		Demuestra respeto hacia sus compañeros, aceptando sus características únicas (altura, contextura, color de pelo, ojos y piel, et).		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva		X	
02	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
03	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan		X	
04	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
05	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
06	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
07	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
08	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander		X	
09	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo	X		
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel	X		
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián		X	
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús	X		
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>76.7%</b>	<b>23.3%</b>	<b>0%</b>

**EVIDENCIAS N 14**

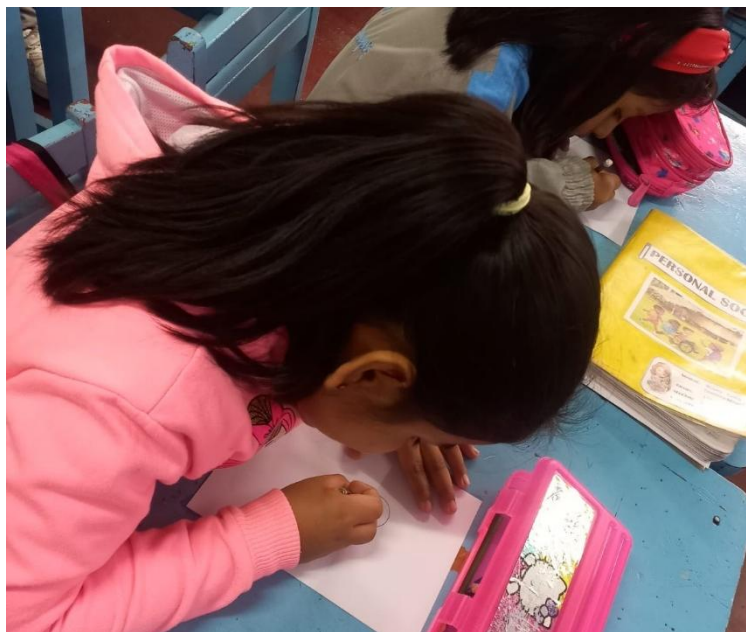
Observamos que el niño, está escribiendo su nombre, en los papelitos que se les entrego



Observamos que los niños, una vez que hayan escrito su nombre, lo colocan dentro de la caja.

**JUEGO SERPIENTE**

Observamos que los niños están trabajando en equipo, agarrándose de una soga, para que pasen el circuito.



Observamos a la niña dibujando sobre el tema que hemos realizado



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N**

**15**

**(NIVEL PRIMARIA)**

**TÍTULO DE LA SESIÓN**

**ACTUAMOS CON NEUTRALIDAD FRENTE A LOS PROBLEMAS**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**Institución Educativa** : Julio Armando Ruiz Vásquez  
**Grado** : 1ro **Sección:** B  
**Docente de aula** : Campos Luna Edda Margot  
**Tesista** : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
**Fecha** : 24/11/23 **Tiempo:** 45 minutos  
**Área Curricular** : Personal Social

**PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula	Es imparcial al comentar sobre los problemas
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Libro</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Fichas</li> </ul>



## SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes se sienten en semicírculo para jugar con los dados</p> <p>Lanzamos el dado y la imagen que sale comentan todos sobre las diversas agresiones que se fomentan en las aulas</p> <p>Luego del juego conversamos con los estudiantes sobre las distintas agresiones que suceden en el aula faltando el respeto a sus compañeros</p>	Verbalización	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué actividades hemos realizado? ¿Qué hicimos con el dado? ¿Por qué debemos de evitar las agresiones en el aula?</p>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Debemos de ser imparciales en los conflictos?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos aprender actuar de manera imparcial frente a los problemas ocurridos en el aula</p>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p> <p>Elena es una niña de 8 años que está en el 3° grado en la Institución Educativa Señor de los Milagros, cuando ve una pelea en su aula siempre intenta defenderlos para que solucione sin ponerse en lugar de nadie manteniéndose imparcial ante todo problema que suscite.</p>	Verbalización Plumón Imagen Hoja Colores	

	<p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era Elena? ¿Por qué se mantenía imparcial? ¿Cómo busca solución ante el problema? ¿Qué debería de hacer Elena para solucionar el problema?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <p>La docente organiza a los estudiantes en dos equipos empleando la estrategia de las frutas y agruparse según tengan el parecido, luego se juntan según el equipo que pertenezcan.</p> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego:</b> ORGANIZANDO ZAPATILLAS</p> <p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja, zapatos</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p> <p>La docente invita a los estudiantes a ubicarse en sus equipos de juego para comenzar, establecemos un punto de partida en uno de los extremos del aula. Luego agrupamos todas las</p>	<p>Tarjetas</p> <p>5 min</p> <p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>
--	--	--

<p>zapatillas de forma desordenada en el centro del aula y establecemos un punto final en dónde se organizarán estas. Seleccionamos al primer grupo en participar, y lo posicionaremos en el punto de partida previamente seleccionado. Damos la señal comenzamos a contar el tiempo con ayuda del cronómetro. El primer equipo deberá correr al centro, tomar las zapatillas y llevarlas rápidamente al punto final. Deberán organizar las zapatillas en una fila, de forma ordenada y en pares. Una vez que las zapatillas estén organizadas, deberán volver lo más rápido posible al punto de partida. Una vez en el punto de partida, se detendrá el cronómetro y será tiempo para que el segundo equipo realice la actividad. Finalmente, cuando ambos equipos hayan participado, se comprarán ambos tiempos y aquel que haya logrado el menor tiempo será el equipo ganador.</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza preguntas: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo hemos jugado? ¿Por qué es importante que todos juguemos juntos? ¿Por qué llegamos todos a la meta?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y que es muy importante ser imparciales y siempre justos cuando se realiza algo en las diferentes situaciones de la vida cotidiana.</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer cuando alguien es imparcial en algo? ¿Sera importante ser justos en las cosas?</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	<p>20 min</p>
<p></p>	<p></p>	<p>5 min</p>



	<b><u>EVALUACIÓN</u></b> Se les evalúa con la ficha de Guía de observación		
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden actuar con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### 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?

### BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

---

FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUIA DE OBSERVACIÓN N 15**

N	SESIÓN N 15	INDICADOR		
		Actúa con imparcialidad frente a los problemas ocurridos en el aula		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva		X	
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino	X		
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander		X	
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo	X		
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel	X		
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián		X	
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús		X	
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válery Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
%		80%	20%	0%

**EVIDENCIAS N 15**

Observamos que la niña, está lanzando el dado al aire, y de acuerdo a la imagen que le salga, tendrá que explicar lo que observa.

**JUEGO ORGANIZANDO ZAPATILLAS**

En la imagen observamos que los niños dejaron sus zapatos, en medio del aula, de manera entrecruzado, para después buscar sus pares.



Observamos que los niños, están corriendo buscando el par de los zapatos que están entreverados con los demás.



Observamos que los niños, están dejando sus zapatos con su pareja de manera ordenada.



SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N

16

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

**SOLUCIONAMOS CONFLICTOS AGRESIVOS**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**Institución Educativa** : Julio Armando Ruiz Vásquez  
**Grado** : 1ro **Sección:** B  
**Docente de aula** : Campos Luna Edda Margot  
**Tesista** : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
**Fecha** : 27/11/23 **Tiempo:** 45 minutos  
**Área Curricular** : Personal Social

**PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros	Comenta las soluciones a los problemas suscitados de agresión verbal
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Libro</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Fichas</li> </ul>



## SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes se sienten en semicírculo para realizar una actividad</p> <p>La docente muestra una caja de color negro donde están solo palabras que ofenden y tratan mal a los amigos</p> <p>Los estudiantes de manera ordenada y en forma aleatoria sacan la palabra, con ayuda de la profesora leen el enunciado (Pintas feo, Tu nunca haces bien)</p> <p>Luego todos pegan esas palabras en la pizarra y escuchamos los comentarios de los estudiantes acerca de esas palabras</p>	Verbalización	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué actividades hemos realizado? ¿Qué hicimos con las tarjetas? ¿Por qué debemos de evitar decir esas palabras?	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Debemos de agredir al amigo con palabras fuertes?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos aprender a dar solución a los problemas ocurridos por violencia verbal surgido por sus compañeros</p>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p> <p>En el aula de 2° grado de la Institución Educativa tienen por costumbre ofender a su compañero empleando diversos términos, lo que hace que ellos se burlen y se rían</p>	Verbalización Plumòn Imagen	

<p>exageradamente entre ellos, muchas veces hacen llorar a sus compañeros con las palabras tan feas</p> <p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era el aula de 2º grado? ¿Por qué se burlaban de sus compañeros? ¿Cómo podemos ayudar a los estudiantes de esa aula? ¿Qué deberían hacer los estudiantes para dejar de burlarse agredir verbalmente a sus compañeros?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <p>La docente organiza a los estudiantes para realizar la actividad cumpliendo los acuerdos de buena convivencia</p> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego: EL TREN DE ARGANZA</b></p> <p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p> <p>La docente invita a los estudiantes a colocarse de pie, forman una fila y se tomen por los</p>	<p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	5 min
	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	



	<p>hombros los unos a los otros. Los niños deberán comenzar a caminar de forma lenta evitando soltarse. Asimismo, durante el recorrido podrán encontrar diversos obstáculos que deberán esquivar, cruzar entre otros. Durante el juego los niños evitarán las agresiones verbales para evitar los problemas</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza preguntas: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo hemos jugado? ¿Por qué debemos de evitar las agresiones verbales? ¿Alguna vez te agredieron verbalmente? ¿Tú agrediste verbalmente a tu compañero? ¿Cómo hubiéramos solucionado el problema si pasaba por una agresión verbal?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de que debemos de buscar la solución a los problemas ocurridos por violencia verbal entre los compañeros</p> <p>La docente escucha las respuestas de todos los estudiantes, luego pide que se sienten en sus lugares para mostrar una lámina grande con las imágenes de un problema de agresión verbal, los estudiantes deberán de proponer algunas soluciones desde su punto de vista y debatimos cuál de las respuestas son las adecuadas para solucionar el problema</p> <p>Cuando terminen con la propuesta de soluciones al problema reforzamos el tema para concientizar en los estudiantes y eviten la violencia verbal</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	<p>20 min</p> <p>5 min</p>
--	---	---	----------------------------



	<p>cuando sucede un caso de violencia verbal? ¿Es importante tratar bien a los compañeros?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <p>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación.</p>		
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a dar solución a los problemas ocurridos por violencia verbal entre los compañeros	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### 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?

### BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ALUMNO (A)

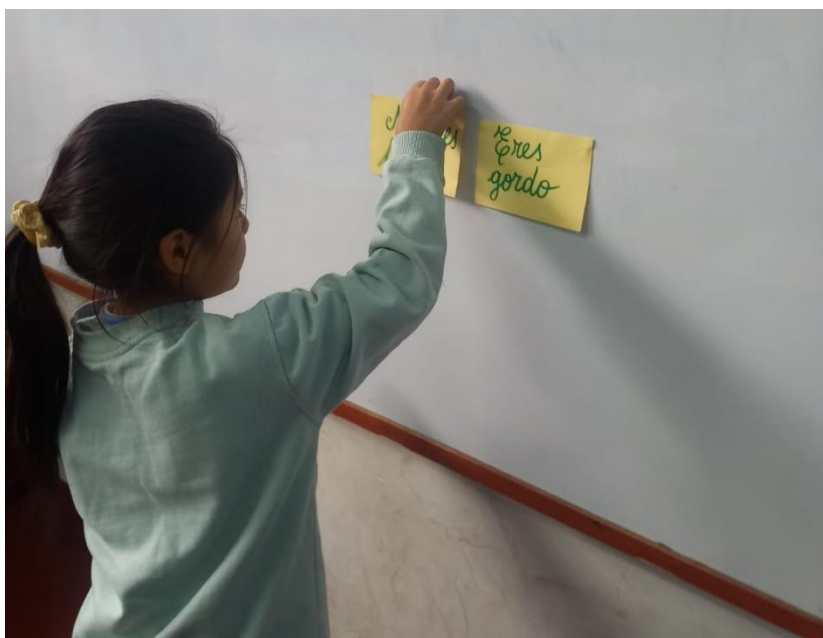


**GUIA DE OBSERVACIÓN N 16**

N	SESIÓN N 16	INDICADOR		
		Da solución a los problemas ocurridos por violencia verbal (insultos) surgidos por sus compañeros		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva		X	
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan		X	
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander		X	
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo		X	
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel		X	
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián		X	
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús		X	
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme		X	
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>63.3%</b>	<b>36.7%</b>	<b>0%</b>

**EVIDENCIAS N 16**

Observamos que la niña, saco de la caja un papel, lo cual tenía que leerlo fuerte



Observamos que la niña, está pegando el papel que saco de la caja

**JUEGO EL TREN DE ARGANZA**

Observamos que los niños están trabando en equipo, tratando de no tocar los conos, ya que tiene comentarios negativos



Observamos que los niños cuidadosamente están esquivando los comentarios malos para llegar a la meta



SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N

17

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

**PARTICIPAMOS EN LA SOLUCION DE CONFLICTOS**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**Institución Educativa** : Julio Armando Ruiz Vásquez  
**Grado** : 1ro **Sección:** B  
**Docente de aula** : Campos Luna Edda Margot  
**Tesista** : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
**Fecha** : 28/11/23 **Tiempo:** 45 minutos  
**Área Curricular** : Personal Social

**PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Ayuda en la solución de problemas de violencia física (golpes observados entre sus compañeros	Comenta las soluciones que podría brindar a los casos de violencia física entre sus compañeros
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Libro</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Fichas</li> </ul>



## SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes se sienten en semicírculo para realizar una actividad</p> <p>La docente muestra una caja y dentro de ella tendrá unas láminas de muchas acciones positivas y negativas que realizan los estudiantes en el aula</p> <p>Saca las láminas y muestra a los estudiantes, a lo que ellos irán clasificando de manera ordenada en la pizarra cuales deben hacer en el aula y cuales son aspectos negativos que dañan la integridad del compañero</p> <p>Luego de la actividad conversamos amablemente con los estudiantes escuchando todas sus apreciaciones</p>	Verbalización	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué actividades hemos realizado? ¿Qué hicimos con las imágenes? ¿Por qué debemos de evitar hacer esas acciones en el aula?</p>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Debemos de agredir al amigo con acciones de violencia?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos a aprender a dar solución a los problemas ocurridos por violencia física surgido por sus compañeros</p>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p>	Verbalización  Plumón  Imagen	

<p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p>En el aula de 1° grado de la Institución Educativa Hermilio Valdizan, estudian Juanito quien es un niño un poco violento que casi siempre arregla todo con los golpes, si un compañero le molesta pierde la paciencia y se defiende con la mano, mucha vez hizo llorar a sus compañeros, pocas veces se le ve jugando en grupos, y si lo hace es para terminar agrediendo a sus compañeros</p> <p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era el aula de 1° grado? ¿Por qué Juanito reaccionaba así? ¿Cómo trataba a sus amigos? ¿Qué deberían hacer los compañeros de Juanito para ayudarlo? ¿Cómo debería solucionar sus problemas Juanito?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <p>La docente organiza a los estudiantes para realizar la actividad, se agrupan en parejas empleando la estrategia del barco se hunde, donde luego de dos intentos quedan conformados las parejas</p> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego: MONTAR A CABALLO</b></p> <p><b>Lugar:</b> aula</p>	<p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p> <p>5 min</p> <p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>
---	--	---



	<p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p> <p>La docente invita a los estudiantes a colocarse en parejas, es aconsejable que las mismas se realicen dependiendo de la amistad que tengan los pequeños con sus compañeros. A continuación, uno de los niños deberá agacharse en el piso y fingir que es un caballo, debiendo gatear por todo el salón, mientras que la pareja que haya elegido para esta actividad tendrá que actuar como jinete. Debiendo sentarse en la espalda del otro pequeño, es importante que este juego se realice con cuidado, evitando así que algún niño pueda resultar lastimado o agredido físicamente. Seguidamente, deben intercambiarse los papeles. De tal manera, el niño que antes era jinete deberá pasar a ser el caballo.</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza preguntas: ¿De qué trato el juego? ¿Cómo hemos jugado? ¿Por qué debemos de evitar las agresiones físicas? ¿Alguna vez te agredieron físicamente? ¿Tú agrediste físicamente a tu compañero? ¿Cómo hubiéramos solucionado el problema si pasaba por una agresión física a un compañero?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de que debemos de ayudar a buscar la solución de los problemas de violencia física (golpes) observadas entre sus compañeros</p> <p>La docente escucha las respuestas de todos los estudiantes, luego pide que se sienten en sus lugares para mostrar una lámina grande con las imágenes de un problema de agresión física, los estudiantes deberán de proponer algunas soluciones desde su punto de vista y debatimos</p>		20 min
--	---	--	--------



	<p>cuál de las respuestas son las adecuadas para solucionar el problema</p> <p>Cuando terminen con la propuesta de soluciones al problema reforzamos el tema para concientizar en los estudiantes y eviten la violencia física</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer cuando sucede un caso de violencia física? ¿Es importante tratar bien a los compañeros?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <p>Se les evalúa con una guía de observación</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	5 min
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a dar solución a los problemas ocurridos por violencia física entre los compañeros	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### 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?

#### **BIBLIOGRAFÍA** (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

#### **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

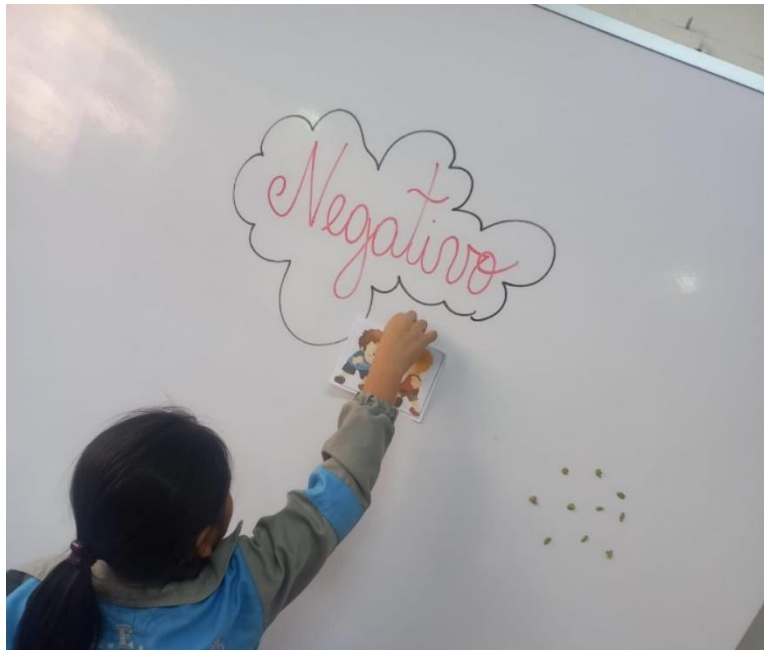
---

FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUIA DE OBSERVACIÓN N 17**

N	SESIÓN N 17	INDICADOR		
		Ayuda en la solución de problemas de violencia físicas (golpes) observadas entre sus compañeros		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva	X		
2	ALEJO CISNEROS, Natzummy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo		X	
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel		X	
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián		X	
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús		X	
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania		X	
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>73.3%</b>	<b>26.7%</b>	<b>0%</b>

**EVDENCIAS N 17**

Observamos que la niña, está pegando en la pizarra una imagen de una acción negativa



Observamos que la niña, está pegando en la pizarra una imagen de una acción positiva

**JUEGO MONTAR EL CABALLO**

Observamos que los niños en pareja, tiene que imitar al caballo y el otro al jinete, una vez que llegue al otro lado, tendrá que intercambiar el rol.



Observamos que el grupo de las niñas, están regresando, de manera cuidadosa.



SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N

18

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

ME SIENTO PROTEGIDO

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : Julio Armando Ruiz Vásquez  
Grado : 1ro Sección: B  
Docente de aula : Campos Luna Edda Margot  
Tesisista : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
Fecha : 29/11/23 Tiempo: 45 minutos  
Área Curricular : Personal Social

PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Pide ayuda a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros	Comentan en qué circunstancias deben pedir ayuda a la profesora
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Libro</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Fichas</li> </ul>



## SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes se sienten en semicírculo para realizar una actividad</p> <p>La docente muestra cajita con la carita de miedo y dentro de ella tendrá una lámina de muchas acciones negativas que realizan los estudiantes en el aula con sus compañeros</p> <p>Saca las láminas y muestra a los estudiantes, a lo que ellos irán observando y señalando si esas acciones son buenas para los compañeros de aula</p> <p>Luego pegamos en la pizarra para realizar un pequeño conversatorio con todos los estudiantes de las imágenes que observan</p>	Verbalización	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué actividades hemos realizado? ¿Qué hicimos con las imágenes? ¿Por qué debemos de evitar comportarnos mal en el aula?</p>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Debemos de actuar en el aula en contra de nuestros compañeros?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos aprender a pedir ayuda a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros</p>	Verbalización	3 min



<p><b>DESARROLLO</b></p> <p><b>Construcción del nuevo conocimiento</b></p>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p> <p>Nora es una niña que estudia en el 3° grado de primaria en la Institución Educativa Hermilio Valdizan, ella siempre está molestando a todos sus amigos de manera física y verbal, pero como es muy tosca la mayoría de sus amigos tienen temor de avisar a la profesora, así que prefieren no pedir ayuda y quedarse callados</p> <p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era el aula de 3° grado? ¿Por qué Nora molestaba a sus amigos? ¿Cómo trataba a sus compañeros? ¿Por qué no avisaban a la profesora? ¿Qué harías tu si fueras un compañero de Nora?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <p>La docente organiza a los estudiantes para realizar la actividad considerando los acuerdos para evitar algún accidente durante el desarrollo del juego</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego: LA DANZA DE LA SERPIENTE</b></p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	<p>5 min</p>
--	--	---	--------------



	<p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p> <p>La docente invita a los estudiantes a colocarse de pie y uno se ubica adelante para ser la cabeza de este animal. A continuación, todos deben comenzar a cantar una canción. El niño que está de pie deberá abrir las piernas para formar un arco y comenzar a llamar de uno en uno a sus compañeros señalándolos. Cada niño deberá pasar por debajo de las piernas de su compañero y ubicarse detrás del mismo. De este modo, la serpiente comenzará a tener cola, asimismo, el niño que se encuentre de primero, siendo la cabeza de la serpiente, deberá comenzar a bailar y realizar gestos que deberán ser seguidos por sus compañeros que se encuentren en la parte de atrás. Una vez que todos los niños hayan participado y la cola de la serpiente este completa la serpiente podrá comenzar a moverse por todo el salón.</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza preguntas: ¿De qué trato el juego? ¿Alguna vez cometiste indisciplina en el aula? ¿Acudiste a tu maestra cuando suscitó un conflicto? ¿Cómo hemos realizado el juego, sucedió algún caso de violencia?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de que debemos de pedir ayuda a la profesora para solucionar los conflictos de los compañeros</p> <p>La docente escucha las respuestas de todos los estudiantes, luego pide que se sienten en sus lugares para mostrar una lámina grande con las imágenes de varias situaciones que sucede en el aula y se conforma dos equipos para trabajar, el primer estudiante coge un matamoscas y con</p>		20 min
--	--	--	--------



	<p>ello señalará aquel conflicto que necesita que se le pida ayuda a la profesora para solucionar ese conflicto.</p> <p>Cuando terminen de seleccionar todos los casos de conflictos que necesitan la intervención de la docente conversamos y reforzamos el tema</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer cuando sucede un conflicto en el aula? ¿Es importante pedir ayuda a la profesora para solucionar conflictos?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <p>Se les evalúa con una guía de observación</p>	<p>Verbalización</p> <p>Plumòn</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	5 min
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a pedir ayuda a la profesora para solucionar un conflicto	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación



### 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?

### BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

---

FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUIA DE OBSERVACIÓN N 18**

N	SESIÓN N 18	INDICADOR		
		Pide ayuda a la profesora para solucionar los conflictos entre compañeros		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva	X		
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo	X		
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel	X		
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams	X		
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián		X	
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús		X	
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania		X	
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
20	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo	X		
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
<b>%</b>		<b>86.7%</b>	<b>13.3%</b>	<b>0%</b>

**EVIDENCIAS N 18**

Observamos que la niña, está mostrando sus compañeros, una imagen sobre acciones que suceden en el aula.

**JUEGO: LA DANZA DE LA SERPIENTE**

Observamos que los niños, están realizando la danza de la serpiente, uniendo al alumno que elija, y automáticamente tiene que ir detrás.



Observamos que al alumno que se va eligiendo, tiene que pasar por debajo de sus demás compañeros.



Observamos que la cola de la serpiente ha crecido, con la unión de todos los alumnos.



SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N

19

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

**DIALOGAMOS DE MANERA PACÍFICA**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**Institución Educativa** : Julio Armando Ruiz Vásquez  
**Grado** : 1ro **Sección:** B  
**Docente de aula** : Campos Luna Edda Margot  
**Tesista** : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
**Fecha** : 01/12/23 **Tiempo:** 45 minutos  
**Área Curricular** : Personal Social

**PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Emplea una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta	Habla pacíficamente sobre los problemas de su aula
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Libro</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Fichas</li> </ul>



### SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes se sienten en semicírculo para realizar una actividad</p> <p>La docente presenta una caja y dentro habrá tarjetas de algunos problemas que suceden en el aula, por ejemplo, cuando se quita los lápices de colores, no desean compartir los materiales, cuando gritan en el aula, cuando tiran papeles al piso</p> <p>Luego conversamos de cada suceso que estamos observando</p>	Verbalización	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿Qué observaron en las imágenes? ¿Por qué debemos de conocer los problemas que siempre aquejan en clase?</p>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo podemos evitar esos problemas en el aula?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos aprender a emplear una comunicación pacífica y conversar para solucionar los problemas que se enfrenta</p>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p> <p>Elvira es una niña que estudia en el 1° grado de primaria en la Institución Educativa Leoncio Prado, ella no desea conversar cada vez que existe un problema porque prefiere gritar y ponerse a llorar, la profesora muchas veces le</p>	Verbalización Plumón Imagen Hoja	



	<p>ha pedido que se calme que pueden arreglar todo pacíficamente a lo que se ha negado siempre.</p> <p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era el aula de 1° grado? ¿Por qué Elvira gritaba siempre en el aula? ¿Cómo debemos de solucionar los problemas? ¿Qué harías si te encuentras en un problema y el otro compañero no quiere dialogar pacíficamente?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <p>La docente organiza a los estudiantes para realizar la actividad considerando los acuerdos para evitar algún accidente durante el desarrollo del juego</p> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego: EL TELÉFONO ESTROPEADO</b></p> <p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja</p>	<p>Colores</p> <p>Tarjetas</p> <p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	<p>5 min</p>
--	---	--	--------------



	<p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p> <p>La docente invita a los estudiantes a sentarse en círculo, un niño tiene un mensaje que susurra al compañero y, así sucesivamente, hasta que el mensaje llega al último. Este dirá en alto el mensaje para comprobar si se ha transmitido bien o ha cambiado. Con este juego cooperativo explicamos que los estudiantes deben de comunicar como debe ser los conflictos que suceden en el aula para solucionar el problema entre los compañeros y no cambiar las cosas así se lograra que se emplee la comunicación pacífica y conversar para solucionar el problema que se enfrenta</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza preguntas: ¿De qué trato el juego? ¿Alguna vez mentiste sobre una situación? ¿Prefieres conversar o pelear cuando hay un conflicto? ¿Cómo debemos de hablar cuándo hay un conflicto?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de que debemos saber comunicar las cosas para buscar soluciones, siendo pacíficos y evitar la violencia</p> <p>La docente escucha las respuestas de todos los estudiantes, luego pide que se sienten en sus lugares para mostrar una lámina grande con una situación de conflicto, se entrega la bandera blanca hablará que solución podría darle a ese problema, así vamos desplazando la bandera para escuchar los comentarios de los estudiantes del aula</p> <p>Cuando terminen de opinar acerca de las soluciones al conflicto reforzamos la clase para concientizar en los estudiantes la importancia de actuar siempre pacíficamente</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p>		20 min
		Verbalización Plumòn Imagen	



	<p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DECISIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer cuando sucede un problema en el aula? ¿Prefieres ser pacífico o emplear la violencia?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <p>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación</p>	<p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	5 min
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	Aprenden a emplear una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### 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?

### BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.



- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

## **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

---

FIRMA DEL ALUMNO (A)



**GUIA DE OBSERVACIÓN N 19**

N	SESIÓN N 19	INDICADOR		
		Emplea una comunicación pacífica y conversa para solucionar los problemas a los que se enfrenta		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva		X	
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino			X
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander		X	
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo		X	
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel	X		
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams	X		
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián		X	
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús		X	
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
%		76.7%	20%	3.3%

**EVIDENCIAS N 19**

Observamos que las niñas, están dramatizando, sobre una conducta inadecuada (quitarse la cartuchera)

**JUEGO EL TELÉFONO ESTROPEADO**

Observamos que los niños están pasando la información diciéndole en su oído a su otro compañero, sin que escuchen los demás.



El siguiente equipo, participo, pasando la información, silenciosamente



Observamos en la imagen, que la niña, está alzando la bandera blanca, opinando sobre cómo debemos dialogar pacíficamente.



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N**

20

**(NIVEL PRIMARIA)**

**TÍTULO DE LA SESIÓN**

**AYUDAMOS A RESOLVER LOS CONFLICTOS DE LOS DEMÁS**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**Institución Educativa** : Julio Armando Ruiz Vásquez  
**Grado** : 1ro **Sección:** B  
**Docente de aula** : Campos Luna Edda Margot  
**Tesista** : Milagros Angelica Falcon Gonzales  
**Fecha** : 02/12/23 **Tiempo:** 45 minutos  
**Área Curricular** : Personal Social

**PLANIFICACIÓN**

**PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b> Construye normas y asume acuerdos y leyes	Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y expresa su disposición a cumplirlas.	Brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula	Ayuda a resolver los problemas de los demás
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		
Orientación al bien común	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.		

**PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparo las preguntas para dialogar a través de un papelote.</li> <li>✓ Preparo las copias.</li> <li>✓ Preparo el propósito de la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Libro</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Fichas</li> </ul>



## SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>  <b>Motivación</b>	<p>Damos la bienvenida y saludamos amablemente a los niños y niñas</p> <p>La docente inicia la clase pidiendo que los estudiantes se organicen para jugar el juego <b>DIBUJO DICTADO</b></p> <p>La docente invita a los estudiantes a sentarse en parejas para realizar la actividad, los niños tendrán que dibujar las ilustraciones por parejas. El niño que dibuja no puede hacer la ilustración, sino que su compañero tendrá que describirle el dibujo. Cada pareja enseñará al resto sus dibujos comparándolos con las ilustraciones y explicarán cómo se han sentido en el juego al momento de brindar ayuda a su compañero para solucionar su problema de dibujar sin ver el dibujo.</p>	Verbalización	5 min
<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Realizamos las siguientes preguntas, a los niños y niñas: ¿De qué trato el juego? ¿Pudo dibujar tu amigo su dibujo? ¿Prefieres ayudar a tus amigos? ¿Cómo brindas ayuda a tus amigos para solucionar sus problemas?</p>	Verbalización	5min
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>¿Cómo brindas ayuda a tus compañeros en el aula?</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> Hoy vamos aprender a brindar ayuda a nuestros compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo</p>	Verbalización	3 min
<b>DESARROLLO</b>  <b>Construcción del nuevo conocimiento</b>	<p><b>PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO AL ÁREA</b></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Se lee el siguiente caso:</p> <p>Tania es una niña de 8 años que se siente muy feliz en el aula, siempre está brindando ayuda</p>	Verbalización Plumòn	



	<p>a sus compañeros para solucionar los sucesos, la profesora le ha felicitado por su labor de buena compañera con sus amigos en el aula, en algunas ocasiones ella comenta sobre los conflictos para buscar una solución y lograr un agradable clima</p> <p>Se plantea las siguientes preguntas: ¿De qué trato el caso? ¿Cómo era Tania? ¿Por qué Tania ayudaba a solucionar los problemas a sus amigos? ¿Cómo debemos de solucionar los problemas? ¿Qué haces tú en el aula para solucionar los conflictos?</p> <p>La docente escucha atentamente las respuestas de los estudiantes</p> <p><b>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</b></p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><b><u>PLANIFICACIÓN</u></b></p> <p>La maestra selecciona el juego previo a realizarse con los estudiantes</p> <p><b><u>ORGANIZACIÓN</u></b></p> <p>La docente organiza a los estudiantes para realizar la actividad empleando la estrategia de los papelitos de números, se juntarán todos los que tengan el mismo número, quedando conformados las parejas.</p> <p><b><u>EJECUCIÓN</u></b></p> <p>Inmediatamente comenzamos a desarrollar el juego.</p> <p>Se da las indicaciones sobre el juego antes de comenzar</p> <p><b>Juego: LA GALLINITA CIEGA NECESITA AYUDA</b></p> <p><b>Lugar:</b> aula</p> <p><b>Materiales:</b> imágenes, papelitos de colores, caja</p>	<p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p> <p>Verbalización</p> <p>Plumón</p> <p>Imagen</p> <p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Pañuelos</p>	5 min
--	--	--	-------



	<p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Los estudiantes se ubican y observan atentamente</p> <p>Dividimos a los estudiantes en dos grupos. Unos irán con los ojos cerrados o vendados y los otros no. Y se forman parejas con uno de cada grupo. En un espacio amplio hacemos un circuito con obstáculos para la carrera. Así, los niños que ven deberán guiar a sus compañeros</p> <p>Una vez que el juego termine, la maestra realiza preguntas: ¿Qué actividades hemos realizado? ¿Qué hicimos con los compañeros vendados? ¿Por qué debemos de ayudar a los demás?</p> <p>La docente conversa con los estudiantes sobre el juego realizado y la importancia de que debemos saber brindar ayuda a los compañeros para solucionar los conflictos entre compañeros</p> <p>La docente escucha las respuestas de todos los estudiantes, luego pide que se sienten en sus lugares para recordar las normas de convivencia que tenemos en el aula y tratemos de cumplir para crear un clima positivo en el aula</p> <p>Cuando terminen de opinar acerca de las normas de convivencia fortalecemos la clase para concientizar a los estudiantes que debemos de ayudar a todos los compañeros con la única finalidad de crear un clima positivo en el aula</p> <p><b><u>ORDEN</u></b></p> <p>Pedimos a los estudiantes que ayuden a ordenar las mesas, guardar los materiales utilizados para la ejecución de la clase.</p> <p><b>TOMA DE DESICIONES</b></p> <p>Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cuál ha sido nuestro tema? ¿Qué hicieron los estudiantes en el juego? ¿Qué debemos hacer</p>		20 min
		Verbalización Plumòn Imagen	



	<p>cuando un compañero ha creado un problema?  ¿Prefieres un clima positivo?</p> <p><b><u>EVALUACIÓN</u></b></p> <p>Se les evalúa con la ficha de Guía de observación</p>	<p>Hoja</p> <p>Colores</p> <p>Tarjetas</p>	5 min
<b>Aplicación del nuevo conocimiento</b>	<p>Aprenden a brindar ayuda a sus compañeros para solucionar a los problemas y mantener un clima positivo en el aula</p>	Verbalización	2 min

### ACTIVIDADES DE CIERRE

<b>Metacognición</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les agradó la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
<b>Evaluación</b>	Se evaluará durante todo el desarrollo de la sesión
<b>Técnicas</b>	Observación
<b>Instrumentos</b>	Guía de observación

### 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?

### BIBLIOGRAFÍA (Mínimo tres autores)

- Educación, P. M. d. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. M. d. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- Ministerio de Educación - UMC. (2011). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2011). Lima.

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ALUMNO (A)

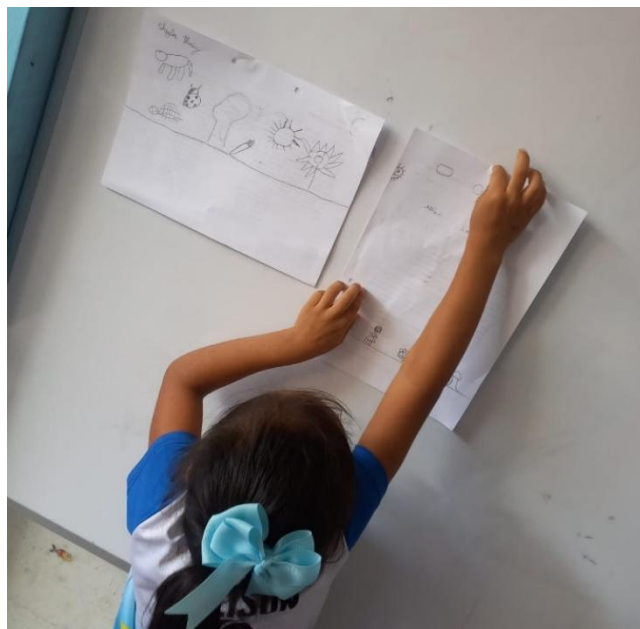


**GUIA DE OBSERVACIÓN N 20**

N	SESIÓN N 20	INDICADOR		
		Brinda ayuda a sus compañeros para solucionar los problemas y mantener un clima positivo en el aula.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	ACCILIO DIAZ, Valeria Eva		X	
2	ALEJO CISNEROS, Natzumy Anatzu	X		
3	ALVARADO ESPINOZA, Giordano Leyton Nathan	X		
4	AQUINO SUAREZ, Liam Valentino		X	
5	BALDEON LUIS, Katherine Camila Olga	X		
6	BLAS URCIA, Amy Isabelita	X		
7	CABRERA CAMARA, Soe Yeraldin	X		
8	CAMACHO ALEGRIA, Jhon Alexander	X		
9	DAVILA CAMONES, Kaitlyn Cecilia	X		
10	ESPINOZA ALARCON, Allison Briana	X		
11	ESPINOZA MORALES, Sebastian Arturo	X		
12	GARAY CAMPOS, Jeremi Walter	X		
13	GRIJALVA RAMOS, Said Angel	X		
14	HUAYANAY BORDA, Thiago Andre	X		
15	JARA ALRBORNOZ, Valentino Williams		X	
16	LOPEZ PENADILLO, Fabrizio Sebastián		X	
17	MIRAVAL YANAG, Thays Harlet	X		
18	NIETO MARTE, Liam Ferdinan	X		
19	NIÑO MENOR, Franklin Jesús		X	
20	PEREZ BACA, Eitan Sebastian	X		
21	RADA SORIA, Samantha Estefania	X		
22	RAMOS VILLANUEVA, Abigail Sofia	X		
23	ROJAS BORJA, Sheyla Valentina	X		
24	SIXTO SANCHEZ, Alondra Gisell	X		
25	SORIA RIVERA, Naómi Kiara	X		
26	TOLENTINO MIRANDA, Naomy Yuriko	X		
27	TORRES ESPINOZA, Válerly Marisol	X		
28	VASQUEZ JARA, Bredell Renesme	X		
29	VENTURA ORTIZ, Juan Mateo		X	
30	ZEBALLOS FLORES, Amber Victoria	X		
%		80%	20%	0%

**EVIDENCIAS N 20**

Observamos que las niñas en equipo, trabajan la cual una se encarga de dibujar, mientras que la otra alumna le dicta que hacer, luego hacen el intercambio.



Una vez que hayan terminado, lo pegan en la pizarra los trabajos realizados en equipo.

**JUEGO LA GALLINITA CIEGA NECESITA AYUDA**

Observamos que las niñas en equipo, una de ellas trata de ayudarle a su compañera que esta vendada los ojos, pase sin dificultad el circuito.



Observaos que los demás equipos, ayudan a sus compañeras, para que no se lastimen.

**ANEXO 8****PANEL FOTOGRÁFICO****APLICANDO EL PRE TEST AL GRUPO EXPERIMENTAL**

Los estudiantes se encuentran un poco cansados, y poco motivados durante la clase que realiza la maestra.



La investigadora, está aplicando el instrumento, monitoreando a cada estudiante.

### **APLICANDO EL PRE TEST AL GRUPO CONTROL**



Los estudiantes están levantando la mano, para participar en clases



La investigadora, está aplicando el instrumento, monitoreando a cada estudiante