

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



TESIS

**“Recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de construcción
de su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria
de la institución educativa N° 32002- “Virgen del Carmen” -
Huánuco, 2023”**

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

AUTORA: Encarnación Sandoval, Cintya

ASESOR: Abal Ascayo, Emerson

HUÁNUCO – PERÚ

2025

U

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

- Tesis (☒)
- 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 Licenciado (a) 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): 74934819

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 43500185

Grado/Título: Doctor en educación

Código ORCID: 0000-0002-1809-8574

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Grandes Anapan, Manuel Eliab	Maestro en ciencias de la educación con mención en: docencia y gerencia educativa	22486555	0000-0002-7006-4355
2	Aguirre Palacin, Joel Guido	Doctor en ciencias de la educación	42852140	0000-0002-3332-7312
3	Carhuapoma Sánchez, María Berta	Magister en educación docencia y gestión educativa	22409696	0000-0003-3130-8158

D

H



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

En la ciudad de Huánuco, siendo las 11:30 horas del día 12 de diciembre 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. Joel Guido Aguirre Palacin	Presidente
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan	Secretario
Mg. María Bertha Carhuapoma Sanchez	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0673-2025-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"RECREACIONES LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN" – HUÁNUCO, 2023"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Cintya ENCARNACION SANDOVAL**, para optar el Título Profesional de Licenciado 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 15 y cualitativo de bueno.

Siendo las 12:30 horas del día viernes 12 del mes de diciembre del año 2025, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.


Presidente (a)
Dr. Joel Guido Aguirre Palacin
Código Orcid: 0000-0002-3332-7312
DNI: 42852140


Secretario (a)
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan
Código Orcid: 0000-0002-7006-4355
DNI: 222486555


Vocal
Mg. María Bertha Carhuapoma Sanchez
Código Orcid: 0000-0003-3130-8158
DNI: 22409696



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: CINTYA ENCARNACION SANDOVAL, de la investigación titulada "RECREACIONES LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023", con asesor(a) EMERSON ABAL ASCAYO, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 00146-2023-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, 06 de noviembre 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

3. Encarnacion Sandoval, Cintya.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	17%	11%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net	4%
	Fuente de Internet	
2	repositorio.udh.edu.pe	3%
	Fuente de Internet	
3	distancia.udh.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel-	1%
	Trabajo del estudiante	



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



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

DEDICATORIA

A mis padres, amigos y seres queridos, por su apoyo inquebrantable y palabras de aliento en los momentos difíciles. A todos aquellos que han sido parte de este viaje académico, este logro es también suyo.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad de Huánuco por brindarme la oportunidad de formar parte de su comunidad académica y por abrirme las puertas para estudiar la carrera. A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, así como de la Escuela de Educación Básica Inicial y Primaria, quienes no solo compartieron sus conocimientos, sino que también me brindaron su apoyo constante para seguir adelante en mi trayectoria profesional.

Al Dr. Abal Ascayo, Emerson, por aceptar ser mi asesor y por brindarme la oportunidad de formar parte del trabajo de investigación. Su paciencia, orientación y transmisión de conocimientos fueron fundamentales en el desarrollo del estudio.

A la Institución Educativa N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN”, por permitirme llevar a cabo mi investigación en su prestigiosa institución. Reconozco el apoyo brindado por los docentes ROJAS CRISTOBAL, Gloria Isabel y GONZALES VELA, Lucia, quienes gentilmente me permitieron acceder a sus aulas, especialmente a los alumnos de tercer grado de primaria.

A los padres de familia y a todos mis compañeros y amigos que conocí durante mi tiempo en la universidad. Su apoyo moral fue fundamental en los momentos difíciles y me ha impulsado a perseverar en mi carrera profesional.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE	IV
ÍNDICE DE TABLAS	VII
ÍNDICE DE FIGURAS	IX
RESUMEN	XI
ABSTRACT	XII
INTRODUCCIÓN	XIII
CAPÍTULO I	15
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2.1 PROBLEMA GENERAL	19
1.2.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS	19
1.3 OBJETIVO GENERAL	19
1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	20
1.6 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.7 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	22
CAPÍTULO II	23
MARCO TEÓRICO	23
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	23
2.1.1 INTERNACIONALES	23
2.1.2 NACIONALES	25
2.1.3 LOCALES	26
2.2 BASES TEÓRICAS	28
2.2.1 RECREACIONES LÚDICAS	31
2.2.2 CONSTRUYE SU IDENTIDAD	39
2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES	48
2.4 HIPÓTESIS	49
2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL	49
2.4.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	50

2.5 VARIABLES.....	51
2.5.1 VARIABLE DEPENDIENTE.....	51
2.5.2 VARIABLE INDEPENDIENTE	51
2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	52
CAPÍTULO III	54
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	54
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	54
3.1.1 ENFOQUE.....	54
3.1.2 ALCANCE O NIVEL	55
3.1.3 DISEÑO.....	55
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	56
3.2.1 POBLACIÓN.....	56
3.1.3 MUESTRA.....	56
3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	57
3.4 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	58
3.5 ASPECTOS ÉTICOS.....	58
CAPÍTULO IV.....	60
RESULTADOS.....	60
4.1 PROCESAMIENTO DE DATOS.....	60
4.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	96
CAPÍTULO V.....	102
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	102
5.1 DISCUSIÓN CON LOS ANTECEDENTES.....	102
5.2 DISCUSIÓN CON LAS BASES TEORICAS	103
5.3 DISCUSIÓN CON EL PROBLEMA GENRAL	103
5.4 DISCUSIÓN CON EL OBJETIVO GENERAL.....	104
5.5 DISCUSIÓN CON LA HIPÓTESIS	104
CONCLUSIONES	106
RECOMENDACIONES.....	108
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	110
ANEXOS.....	119

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de estudio conformada por los alumnos del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	56
Tabla 2 Distribución de la muestra de estudio conformada por los alumnos del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	57
Tabla 3 Resultados del pre test de la construcción de su identidad en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023	62
Tabla 4 Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de construcción de su identidad en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	70
Tabla 5 Resultados del pre test donde se valora a sí mismo en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	78
Tabla 6 Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de valorar a sí mismo en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	80
Tabla 7 Resultados del pre test autorregula sus emociones en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	82
Tabla 8 Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de autorregula sus emociones en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	84
Tabla 9 Resultados del pre test reflexiona y argumenta en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	86
Tabla 10 Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de reflexiona y argumenta en los estudiantes del tercero	

grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	88
Tabla 11 Resultados del pre test vive su sexualidad de manera plena y responsables en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023	90
Tabla 12 Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de vive su sexualidad de manera plena y responsables en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	92
Tabla 13 Diferencia de resultados del pre y post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de la construcción de su identidad en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	94
Tabla 14 Prueba de normalidad.....	96
Tabla 15 Resultados de muestras emparejadas de la general	96
Tabla 16 Prueba T Student de la general	97
Tabla 17 Resultados de muestras emparejadas de la específica 1	97
Tabla 18 Prueba T Student de la hipótesis específica 1	98
Tabla 19 Resultados de muestras emparejadas de la específica 2	98
Tabla 20 Prueba T Student de la específica 2	99
Tabla 21 Resultados de muestras emparejadas de la específica 3	99
Tabla 22 Prueba T Student de la específica 3	100
Tabla 23 Resultados de muestras emparejadas de la específica 4	100
Tabla 24 Prueba T Student de la específica 4	101

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados del pre test de la construcción de su identidad en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023	69
Figura 2 Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de construcción de su identidad en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	77
Figura 3 Resultados del pre test donde se valora a sí mismo en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	79
Figura 4 Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de valorar a sí mismo en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	81
Figura 5 Resultados del pre test autorregula sus emociones en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	83
Figura 6 Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de autorregula sus emociones en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	85
Figura 7 Resultados del pre test reflexiona y argumenta en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	87
Figura 8 Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de reflexiona y argumenta en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	89
Figura 9 Resultados del pre test vive su sexualidad de manera plena y responsables en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	91

Figura 10 Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de vive su sexualidad de manera plena y responsables en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	93
Figura 11 Diferencia de resultados del pre y post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de la construcción de su identidad en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.....	95

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue determinar cómo las recreaciones lúdicas mejoran la construcción de identidad en los estudiantes de 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen”, Huánuco, en 2023. La metodología utilizada fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo, nivel experimental y diseño cuasi-experimental. La población estudiada estuvo compuesta por 91 alumnos, de los cuales se seleccionó una muestra no probabilística de 45 estudiantes, divididos en un grupo experimental de 24 estudiantes y un grupo control de 21 estudiantes. Se empleó la técnica de observación y se utilizó una guía de observación como instrumento. Los resultados, obtenidos a través de la prueba T de Student, mostraron una significancia de 0.000, inferior al valor P (0.05), lo que permitió rechazar la hipótesis nula. El grupo experimental presentó una media en el post test de 28.83, superior a la del grupo control, que fue de 16.09. Esta diferencia positiva de 12.74 llevó a aceptar la hipótesis alterna. En conclusión, las recreaciones lúdicas mejoraron de manera significativa la competencia de construcción de identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria.

Palabras claves: Recreaciones lúdicas, construye su identidad, estudiantes, competencia y construcción.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine how recreational activities improve identity construction among third-grade elementary school students at Educational Institution No. 32002 – “Virgen del Carmen,” Huánuco, in 2023. The methodology used was applied, with a quantitative approach, experimental level, and quasi-experimental design. The study population consisted of 91 students, from which a non-probabilistic sample of 45 students was selected, divided into an experimental group of 24 students and a control group of 21 students. The observation technique was employed, and an observation guide was used as an instrument. The results, obtained through the Student t-test, showed a significance level of 0.000, lower than the P value (0.05), which allowed us to reject the null hypothesis. The experimental group had a post-test mean of 28.83, higher than the control group's mean of 16.09. This positive difference of 12.74 led to acceptance of the alternative hypothesis. In conclusion, recreational activities significantly improved identity construction skills in third-grade elementary school students.

Keywords: Recreational play, identity-building skills, students, competency, and construction.

INTRODUCCIÓN

La construcción de la identidad en los estudiantes es un proceso fundamental para su desarrollo personal, social y académico. En esta etapa, los jóvenes exploran sus intereses, valores y habilidades, y requieren experiencias significativas que les permitan conocerse y afirmarse. Las recreaciones lúdicas, entendidas como actividades creativas, participativas y dinámicas, se presentan como una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer este proceso. A través del juego, la interacción y la expresión libre, los estudiantes no solo desarrollan habilidades socioemocionales, sino que también encuentran un espacio seguro para reflexionar sobre quiénes son y cómo se relacionan con su entorno, favoreciendo así un sentido de identidad más sólido y auténtico. En la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen”, ubicada en la región Huánuco, se ha identificado una problemática significativa: muchos estudiantes presentan dificultades para establecer vínculos saludables, reflejan baja autoestima y muestran carencias en sus habilidades sociales. En la investigación se planteó el objetivo general, determinar de qué manera las recreaciones lúdicas mejora en la construcción de su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023, los objetivos específicos fueron, determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023, determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023, determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023, Determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

Capítulo I, se aborda la problemática de la investigación, describiendo el problema de estudio, formulando preguntas y objetivos generales y específicos, además de justificar, delimitar y viabilizar la investigación.

Capítulo II se centra en el marco teórico, donde se revisan antecedentes internacionales, nacionales y locales, profundizando en las bases teóricas que respaldan la investigación. Se establecen hipótesis generales y específicas, definiciones conceptuales y la operacionalización de variables.

Capítulo III detalla la metodología de la investigación, especificando el tipo, enfoque, nivel y diseño de la misma, así como la población y muestra de estudio, y las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos.

Capítulo IV se presentan los resultados, incluyendo el procesamiento de datos, la elaboración de cuadros estadísticos y la contrastación y prueba de hipótesis.

Capítulo V aborda la discusión de los resultados obtenidos en la investigación.

Posteriormente, se presentan las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas utilizadas.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En relación con la definición de la identidad, puede entenderse como aquel conjunto de características de un estudiante, generando con ello la alta incidencia que se puede acontecer por parte de las actitudes, capacidades y competencias, para que se pueda entender que cada una de las personas llega a ser diferente entre sí y evidenciando la intención que se tiene de entender cómo es que se representa así mismo (Sairitupac y Vilca, 2018).

En el apartado internacional, la población hoy en día ha empezado a perder el interés por las características tradicionales de la localidad en estudio, afectando el interés por lo propio, en donde no solo se debe de comprender que ello involucra a la música, el baile, la cultura o las condiciones étnicas de estas localidades, sino que ello está relacionado con el interés que se llega a tener por demás culturas que son ajenas a la realidad en la que se vivencian las actividades dentro del apartado educativo. Ante lo señalado anteriormente, se requiere de promover no solo una enseñanza que permita aumentar el nivel de interés respecto a la identidad personal y cultural, sino que se requiere de que el apartado educativo sufra una diferenciación significativa respecto a ello (Flórez et al., 2019).

Así mismo, en regiones como en Chile, se ha podido exponer que más del 57.40% de la población cuenta con deficiencias significativas en relación con su identidad personal, debido a que ha existido una elevada debilidad por parte del sector educativo acerca de la distinción del proceso formativo y el desarrollo de estrategias didácticas que puedan promover el amor por lo suyo y el conocimiento de uno mismo, exponiendo un amplio desconocimiento acerca de la afectación que puede generar en la percepción de los menores, acerca de los acontecimientos que ocurren en el apartado cultural de la región (Quiroga et al., 2020).

Del mismo modo, en el ámbito nacional, es coherente pensar que las afectaciones que han tenido que ver con el nivel de identidad carente en los estudiantes, ha tenido que ver con unos intereses que no han sido

respaldados por la realidad social de la población y el carente esfuerzo que se ha ejercido en el ámbito educativo. Sin embargo, el interés por parte del personal docente para compensar ello no solo tiene que ver con entender que la identidad resulta sumamente importante dentro del desarrollo formativo de los estudiantes, sino que ello puede llegar a afectar el nivel de conciencia propia y la incapacidad de los menores de poder aumentar el nivel de logro en apartados sociales, culturales y afectivos (Verde, 2020).

Sin embargo, no solo el apartado educativo tiende a ser uno de los principales afectados, sino que la realidad familiar de los menores se ha visto afectada en cuanto a la identidad de los menores, debido a que más del 60.83% de estos han alcanzado un nivel de autoestima social baja, en donde el carente apoyo de los familiares genera que estos cuenten con un nivel de motivación reducida y de forma consecuente, se alcanza a afectar el nivel formación de identidad familiar, en donde el 9.17% de los menores tiende a tener la característica de no rendir de forma adecuada en el apartado académico, debido a que no han desarrollado una correcta técnica de estudio, como falta de conocimiento consigo mismo (Artica y Melgarejo, 2020).

Dentro del apartado regional, más del 66.50% de los estudiantes de instituciones públicas, no han llegado a desarrollar un nivel de identidad elevado, como consecuencia de la carente aplicación que se ha realizado acerca de programas educativos en este contexto. Así mismo, estos resultados no solo han puesto en tela de juicio el esfuerzo que viene realizando la UGEL de Huánuco, sino que ello requiere de que las disposiciones que se establecen sean coherentes con la realidad y la problemática institución hoy en día, en miras de poder incidir en mejorar el desarrollo y evolución de los estudiantes del nivel inicial y primario (Sipion, 2021).

Así mismo, demás investigaciones realizadas en el apartado regional han demostrado que muchos estudiantes no han contado con conocimientos suficientes como para desarrollar de forma efectiva su nivel de identidad, de manera que se requiere de la toma de iniciativas coherentes y que permitan compensar la realidad actual, en base a la conformación de programas o diversos talleres que sean llevados a cabo por parte de instituciones

educativas con la finalidad de que el estudiante pueda aumentar su nivel de identidad (Fernández, 2020).

Además, la realidad local de Huánuco tiende a ser coherente con lo señalado anteriormente, debido a que la práctica docente requiere de modificaciones significativas, con la finalidad de no solo aumentar la confianza y seguridad en la calidad de la educación impartida, sino en el hecho de prestar importancia hacia la formación de la identidad de los estudiantes, pensando en que ello puede significar la mejora de la autoestima. Sin embargo, ello se ve limitado debido al carente apoyo institucional que se tiene hoy en día y la poca inversión respecto hacia las garantías de calidad educativa (Blas, 2020).

En lo que respecta a la realidad institucional, en la I.E. 32002- Virgen del Carmen – ubicada en el departamento de Huánuco, se identificó la necesidad de incorporar dentro de sus procesos educativos, las recreaciones lúdicas el cual este orientado en mejorar la identidad de los escolares, ya que se observó que muchos de ellos presentan dificultades para relacionarse con otros niños, tienen una baja autoestima, no desarrollan una buena comunicación con sus compañeros, tienen dificultades para trabajar en equipo, no se integran al desarrollo de las actividades institucionales y además no desarrollan sus habilidades sociales. Por ello, es que esta investigación, a través de sus resultados, recomendaciones y bases teóricas, busca ampliar la importancia de la implementación de las recreaciones lúdicas que ayude a potenciar y construir una buena identidad en los escolares de tercero de primaria, a fin de fortalecer sus habilidades y capacidades personales.

Dentro de las principales causas que se han llegado a detectar dentro del ámbito institucional, se ha registro el carente apoyo que las instituciones educativas y los docentes han tenido por parte del Ministerio de Educación, la violencia familiar o problemas dentro del hogar, la inseguridad, la falta de respeto al sexo opuesto en la I.E., las malas influencias de los medios de comunicación, el uso inadecuado de las redes sociales, el bullying, la carencia de orientaciones sobre el cuidado del cuerpo, pudiendo alcanzar ello por medio de la incorporación de profesionales especialistas en el tema. Mientras que, no puede dejarse de lado, el apoyo que se requiere de los padres para poder mantener no solo la formación del alumno, sino la conciencia de estos

mismos en cuanto al entendimiento de emociones y al reconocimiento de que estos son seres humanos libres e individuales (Holmes et al., 2019).

Así mismo, las consecuencias que han llegado a alcanzarse ante un nivel de identidad bajo han correspondido a que los niños no solo cuenten con un nivel de reconocimiento y valoración personal reducida también la baja autoestima, la inseguridad que tienen a la hora de socializar con sus compañeros de clase, facilidad al engaño por las redes sociales, se siente insegura a la hora de opinar, aislamiento de su entorno, rechazo a su apariencia física, conllevando a que la réplica en relación con el comportamiento pueda estar relacionado a un nivel de formación integral carente que ha afectado su nivel de calidad de vida (Zamora, 2020).

Por otro lado, como alternativa solución se propone aplicar Recreaciones Lúdicas para mejorar el nivel de construcción de su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria en la Institución Educativa N° 32002-“Virgen del Carmen” - Huánuco, 2022. Con este método, los alumnos van a potenciar su nivel de autoestima, comunicación, comportamiento y control emocional, ya que van a experimentar nuevos retos, van a aprender a comprender los problemas, identificar las causas y fomentar la conciencia para realizar un comentario crítico. También van a aprender a trabajar la empatía desde uno mismo, poniendo en práctica los valores y aceptando las tradiciones y costumbres que cada persona tiene frente al ambiente que lo rodea.

Asimismo, otra de las prácticas que ayudan a la construcción de la identidad, son las actividades basadas en la Conciencia del Yo, donde los docentes deben motivar a los alumnos al desarrollo y práctica de sus valores y costumbres. Además, una de las actividades que se realizan para ello, son los equipos de trabajo con integrantes cuyas creencias, religiones y conductas son diferentes entre los integrantes, esto ayuda a potenciar las relaciones personales e interpersonales y también a comprender la identidad cultural que cada persona tiene y de la cual deben sentirse contentos. Estas actividades, se enfocan en el fortalecimiento de la personalidad e identidad de cada uno de los escolares. En base a lo señalado anteriormente, se puede exponer la necesidad de incorporar las recreaciones lúdicas con la finalidad de mejorar el nivel de construcción de su identidad.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 PROBLEMA GENERAL

¿En qué medida la recreación lúdica mejora en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023?

1.2.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿De qué manera las recreaciones lúdicas mejoran la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023?
- ¿De qué manera las recreaciones lúdicas mejoran la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023?
- ¿De qué manera las recreaciones lúdicas mejoran la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023?
- ¿De qué manera las recreaciones lúdicas mejoran la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023?

1.3 OBJETIVO GENERAL

Determinar de qué manera las recreaciones lúdicas mejora la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.
- Determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.
- Determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023
- Determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023

1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Justificación teórica: La presente investigación permitió tener una estrategia confiable que contribuyo a generar un conocimiento útil, de igual forma, con ello servirá de apoyo a otros investigadores sirviendo de antecedentes para investigaciones futuras.

Justificación práctica: Del punto de vista educativo fue indispensable para mejorar el desarrollo y obtener resultados que favorezcan el buen desempeño de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

Justificación metodológica: Se utilizó instrumentos de recolección de datos que permitió priorizar el nivel de significatividad los Recreaciones Lúdicas para mejorar el nivel de construcción de su identidad en los estudiantes, en consecuencia, contribuyo a los docentes a conocer la efectividad de las estrategias y metodologías de aprendizaje que se aplicó en

las recreaciones lúdicas direccionado a mejorar la construcción de su identidad.

Justificación pedagógica: La aplicación de las sesiones, desarrollo un aprendizaje significativo ya que se presentó sesiones didácticas que contribuye a la formación integral de los estudiantes que nos ayudó para desarrollar el aprendizaje de los estudiantes, es por ello que se consideró desarrollar las sesiones de aprendizaje bien estructurado con el objetivo de mejorar el nivel de construcción de su identidad.

Al aplicar las Recreaciones Lúdicas se pretendió mejorar el nivel de construcción de su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” ya que la construcción de su identidad, ha sido duramente golpeado a consecuencia de las clases no presenciales. En ese sentido se pretendió desarrollar en el estudiante una identidad adecuada mediante juegos lúdicos con la finalidad que generen vínculos fuertes en su entorno escolar.

Los beneficios de la investigación son para los docentes que laboran en dicha institución educativa, porque les permitió reflexionar para luego tomar decisiones acertadas que contribuyan a mejorar la construcción de su identidad en el aula y por ende el progreso de los aprendizajes.

Los beneficiarios de la investigación son los docentes, niños, niñas y los padres de familia de los estudiantes de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

1.6 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

En cuanto a las limitaciones del estudio, está la obtención de la información en lo que refiere a la búsqueda de artículos y demás investigaciones que estén dentro de los últimos cinco años, siendo las páginas más recurridas de: Lantindex, Scielo, Scopus, Google académico, Redalyc, entre otras.

Asimismo, otra limitante ha sido la recolección de datos ya que tuvimos que adaptarnos a los horarios y tiempos de los alumnos como del plantel educativo que tiene establecidos, como también para la aplicación del instrumento.

Por otro lado, otra limitante fue la obtención de la información para sustentar los antecedentes tanto nacionales como locales, ya que no había

mucha información en cuanto a las variables de estudio, debido a que había muchas investigaciones, pero estas se encontraban desactualizadas y no eran de los últimos años.

1.7 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

En cuanto a la viabilidad de la investigación, se contó con el empleo del autofinanciamiento, ya que el investigador asumió la totalidad de la carga económica que representó el desarrollo de la investigación, donde los medios y los materiales que se emplearon fueron de fácil acceso y coherentes con el alcance del estudio.

Además, la investigación contó con la participación de los recursos humanos que el estudio requería para su desarrollo, siendo estos el director, los docentes, los estudiantes y los padres de familia.

Asimismo, los investigadores disponían de un horario establecido acorde al tiempo que se requería para el desarrollo de la búsqueda de información, así como para la ejecución de la propia investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1 INTERNACIONALES

Cruz (2022), realizó la investigación denominada “El método lúdico como motivador del aprendizaje”, en la Universidad Santo Tomás, para obtener el grado de maestro en educación. Cuyo objetivo fue analizar la influencia del método lúdico como motivador del aprendizaje en el área de ciencias naturales en los estudiantes de básica primaria en el colegio Wesleyano del Norte. Esta investigación pertenece a un paradigma cualitativo, con un diseño cuasiexperimental de nivel experimental. La población con la cual se trabajará dentro de este proyecto de investigación, son los estudiantes de segundo de primaria, son un total de 3 tres grados con un promedio de 25 estudiantes cada uno. El grupo que se tomará como muestra de estudio para esta investigación es el gradado segundo de primaria, ya que en este se ha evidenciado una constante desmotivación que ha afectado su aprendizaje. Como técnica planteó la entrevista y como instrumento el cuestionario. Al finalizar su trabajo arribó a la siguiente conclusión: Teniendo en cuenta lo dicho en las entrevistas una de las causas que genera desmotivación en los estuantes es que dentro de las clases se utilice de manera constante la parte teórica y se deje a un lado la parte experimental, vivencial, lúdica y practica ya que estas generan asombro y creatividad en los estudiantes, permitiéndoles obtener mejores resultados en su aprendizaje.

Jalca (2018), en su estudio denominado “El Estudio Semiótico Visual de la Serie Backyardigans y su Influencia en la Construcción de Identidad en niños y niñas de 6 a 8 años” para la obtención de maestra en comunicación social en una universidad de Guayaquil, se planteó como objetivo evaluar la construcción de identidad en los escolares mediante el programa Backyardigans. La metodología se basó en un estudio de alcance descriptivo, con enfoque mixto, son diseño no

experimental de corte transversal, se contó con la participación de 17 niños y 10 padres de familia a quienes se les aplicó una guía de observación y una encuesta para recabar datos. Los resultados arrojaron que, el 88% de los niños les gusta mirar series animadas, el 45% les gusta mirar programas educativos y el 30% mencionaron que pocas veces, en cuanto a la serie de los Backyardigans, el 41% de identificaron con el personaje de Pablo, el 76% si comprende las palabras de la serie, el 45% de los padres indicó que no mira series con sus hijos. La investigación concluyó que, no es recomendable que los niños miren muchas series animadas, ya que, estas influyen en la construcción de la identidad de ellos.

Méndez (2018), en su investigación nombrada “La influencia familiar en la construcción de la identidad personal. Fundamentos y métodos para la formación permanente de los maestros de Educación Infantil. Análisis y prospectiva en la CAM”, para la obtención del grado de maestría en una universidad de España, presentó como objetivo analizar los diversos métodos familiares empleados para la construcción de la identidad personal de los estudiantes. De tal forma que, la metodología ostentó de un diseño pre experimental, con una muestra de 25 alumnos, además de haber contado con la aplicación de una encuesta para la recolección de datos. En cuanto a los resultados alcanzados, se pudo determinar que la identidad en los estudiantes derivó de la función educativa, la cual se hallaba en un nivel de alta calidad, esto se debió a que los educadores se han enfocado en mejorar hasta en un 25% la calidad del proceso de enseñanza, así como los niveles de atención. Del mismo modo, se logró concluir que la construcción de la identidad en este grupo de la población es imprescindible, en cuanto se encuentra estrechamente vinculado en la formación como persona y en el reconocimiento de las diferencias de cada uno de los individuos.

2.1.2 NACIONALES

Sairatupac y Vilca (2018), en su estudio nombrado “Desarrollo de la identidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 92 Ica – Perú”, para adquirir el grado de maestro en la Universidad Nacional de Huancavelica, planteó como objetivo analizar el crecimiento de los alumnos respecto a su identidad. Por lo cual, la metodología contó con un diseño descriptivo y no experimental, con una muestra de 11 menores y habiendo hecho uso de la técnica encuesta. Los resultados demostraron que, en cuanto a su capacidad para valorarse, el 40% mostró un nivel a veces y el 44% siempre, en cuanto a si expresen sus cualidades y habilidades, el 52% indicó que a veces y el 32% que siempre, en lo que refiere si nombra sus características corporales, el 32% indicó que a veces y el 44% que siempre y lo que respecta a si expresan satisfacción por sí mismos, el 36% señaló que a veces y el 40% que siempre. Por ello, la investigación concluyó que, el desarrollo de identidad que presentaron los escolares es regular, ya que mostraron un nivel de 36.2 puntos.

Artica y Melgarejo (2020), en su estudio denominado “El programa acepto firmemente mi identidad personal y el aprendizaje de la autoestima en los estudiantes del primer grado del Laboratorio de educación secundaria El Amauta de la UNDAC”, para la obtención del grado de maestro en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, en Cerro de Pasco, expusieron como objetivo elaborar un programa enfocado en la construcción de identidad en alumnos y en la mejora de su autoestima. La metodología presentó del estudio ostentó de un diseño correlacional, de nivel explicativo, de tipo básico, con enfoque cuantitativo, se contó con la participación de 25 escolares y se les aplicó un cuestionario. Los resultados arrojaron que, en el pre test el 56% de los escolares no tienen conocimiento de las acciones que deben hacer con su cuerpo y en el post test el 100% si tenían conocimientos, asimismo, en el pre test el 40% de los niños sienten valor a sí mismo y el 60% indicó que no y en el post test el 100% indicó que si siente valor por sí mismos, en cuanto a si saben si los demás sienten aprecio, el 56%

indicó que no y el 44% que sí, en cuanto a si son capaces de integrarse el 60% señaló que sí y el 40% que no, en cambio en el post test el 100% indicó que sí. Por ello, la investigación concluyó que, el programa si influye en el fortalecimiento de la identidad de los escolares.

Galvez (2018), en su investigación denominada “Prácticas disciplinarias valora en la competencia de construcción de identidad ciudadana en escolares de primaria del Callao”, para optar el título de licenciado en educación, cuyo objetivo fue establecer los efectos de las prácticas disciplinarias valora en los valores de los escolares de primaria. La metodología presentó un estudio con enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con diseño experimental de corte transeccional, la muestra fue conformada por 35 escolares a quienes se les aplicó una encuesta para conseguir información. Los resultados arrojaron que, la identidad ciudadana de los escolares en el pretest el 51% mostró un nivel de inicio y en el post test el 42% mostró un nivel logrado, en cuanto a la aplicación de sus principios y valores, en el pretest el 60% un nivel inicial y en el post test el 50% un nivel logrado. Por ello, la investigación concluyó que, el programa contribuyó significativamente en la construcción de la identidad de los escolares de primaria.

2.1.3 LOCALES

Sipion (2021), en su estudio titulado “Programa para el desarrollo de identidad en alumnos de quinto de primaria de la I.E. N° 32925 Rene Guardián Ramírez”, para optar grado docente, propuso como objetivo realizar un programa para el desarrollo de identidad en alumnos del nivel primario. Igualmente, se contó con una metodología cuasi experimental, con una muestra de 60 estudiantes y se hizo uso del cuestionario para recolectar los datos. Mientras que los resultados señalaron que, durante el pretest, el 33.50% demostraron haber desarrollado su identidad, no obstante, el 66.50% no tuvo resultado satisfactorio. Durante el post test, las cifras evidenciaron que el 95% consiguió un mejoramiento del desarrollo de la identidad y únicamente el 5% de alumnos no lo logró. Concluyendo que el programa desarrollado fue eficiente, respaldándose

en los resultados alcanzados que exteriorizaron una mejoría sobre la identidad de los educandos.

Mogollón (2018), en su estudio “programa para el mejoramiento de identidad de alumnos de cuarto de la I.E.I. N° 32002 Virgen Del Carmen”, Huánuco, para obtener el grado de docente en educación básica, presentó como objetivo desarrollar el programa denominado Jamypayay para mejorar la identidad de los estudiantes. La metodología expuso un diseño cuasi experimental, donde la muestra fue constituida por 53 educandos y el instrumento empleado fue el cuestionario. Mientras que, los resultados establecieron que en el pretest tan solo el 25% alcanzó un buen nivel de identidad, y en el post test el 83% presentó mejoras. Concluyendo que, el programa tuvo un buen potencial en el desarrollo de la identidad de los estudiantes.

Quijano (2021), su investigación nombrada “la asamblea en aula para desarrollar la competencia: construye su identidad en los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 33073 de Santa Rosa Baja, Huánuco- 2018”, para la obtención del grado de docente, propuso como objetivo evaluar en qué medida la asamblea de aula favorece el desarrollo para la competencia construye identidad en menores de cinco años. La metodología presentó un estudio tipo aplicado, enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental, donde la muestra fue de 40 menores de cinco años y el instrumento concernió a la guía de observación. Igualmente, los resultados señalaron que, en el pre test, el grupo de control con una representación del 77.8% y el grupo experimental con el 74.3% evidenciaron un nivel bajo sobre el desarrollo de identidad, mientras que en el post test se observó que el 90.8% mejoró el desarrollo de su identidad. Concluyendo que, el nivel de desarrollo respecto a la competencia construye identidad, posterior a la aplicación de asamblea en aula, alcanzó a que el 90.8% de estudiantes desarrollaran su identidad.

2.2 BASES TEÓRICAS

- **El enfoque teórico de Freud “la personalidad”**

El enfoque teórico de la personalidad se centra en comprender cómo se forma, estructura y desarrolla la manera de pensar, sentir y actuar de cada individuo. La personalidad se entiende como el conjunto relativamente estable de rasgos, patrones de comportamiento y formas de relacionarse con el entorno, que se van moldeando a lo largo del tiempo por la interacción entre factores biológicos, experiencias personales y el contexto social. Dentro de este enfoque, diversas corrientes como el psicoanálisis, el humanismo, el conductismo o la teoría de rasgos aportan explicaciones complementarias sobre los mecanismos internos y externos que configuran la identidad personal (Freud, 1939).

Este enfoque considera que la personalidad no es un elemento estático, sino un proceso en constante construcción, especialmente en las etapas tempranas del desarrollo. En la niñez, las experiencias de juego, las relaciones con los compañeros y la guía de los adultos influyen de manera decisiva en la formación de la autopercepción y en la adopción de valores, creencias y habilidades sociales. Por eso, comprender el desarrollo de la personalidad en esta etapa es clave para diseñar estrategias educativas que promuevan un autoconcepto positivo y una identidad sólida (Freud, 1939).

La relación con el estudio “Recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de construcción de su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002- “Virgen Del Carmen” - Huánuco, 2023” es directa, ya que dichas actividades recreativas actúan como un medio privilegiado para fomentar el desarrollo de la personalidad infantil. El juego, desde el enfoque teórico, no solo es una fuente de entretenimiento, sino también una herramienta para que el niño explore roles, exprese emociones, enfrente desafíos y fortalezca habilidades sociales. De esta manera, se convierte en un espacio de experimentación segura donde se ponen en práctica y se afianzan rasgos de personalidad.

El trabajo con recreaciones lúdicas favorece la integración de experiencias que impactan positivamente en la autoimagen y la autoestima del niño. Según el enfoque teórico de la personalidad, estas vivencias influyen

en la forma en que el menor se percibe a sí mismo y en cómo interpreta sus capacidades. A través del juego, los estudiantes aprenden a conocerse, a reconocer sus fortalezas y áreas de mejora, y a interactuar con otros desde el respeto y la empatía, aspectos esenciales en la construcción de una identidad sana.

En síntesis, el enfoque teórico de la personalidad aporta el marco conceptual para entender por qué las recreaciones lúdicas son eficaces en el fortalecimiento de la identidad infantil. Permite comprender que la personalidad se desarrolla de manera dinámica, y que las estrategias pedagógicas que involucran el juego no solo cumplen una función recreativa, sino que también contribuyen al crecimiento personal y social del niño. Así, el estudio mencionado se sustenta en la idea de que la identidad se moldea activamente en la interacción entre la experiencia lúdica y el contexto educativo

Por otro lado, Gómez y Brooks en su enfoque teórico sobre la Identidad personal, fundamentaron que es un conjunto de rasgos característicos que definen a un individuo, en el cual sus habilidades, actitudes, creencias, comportamientos también son parte de los rasgos que define a la persona. También manifestaron que la identidad se fortalece de la primera etapa y se va fortaleciendo conforme las experiencias adquiridas, sin embargo, durante la niñez y adolescencia, son las etapas claves para profundizar la identidad y personalidad (Henríquez et al., 2019).

Asimismo, según Henri (1979), en su teoría sobre la identidad, sustentó que, este es un principio que forma parte de la auto valoración de las personas para fortalecer su autoestima y autoaceptación por ellos. También, expuso que la identidad está asociada a la apreciación que un individuo tiene por sí mismo respecto a sus habilidades, valores y creencias, las cuales son aplicadas frente a su entorno, en donde expresa sus cualidades y a la vez adquiere nuevas de ellas.

- **Enfoques del desarrollo personal y ciudadanía activa**

El enfoque de desarrollo personal enfatiza el proceso de desarrollo que lleva a los seres humanos a construirse como personas, alcanzando el máximo de sus potencialidades en un proceso continuo de transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales y sociales que se dan a lo

largo de la vida. Este proceso permite a las personas no solamente conocerse a sí mismas y a los demás, de modos cada vez más integrados y complejos, sino también vincularse con el mundo natural y social de manera más integradora. En este proceso de desarrollo el área enfatiza el respeto por la iniciativa propia y el trabajo a partir de las experiencias de cada estudiante y de aquellas que son posibles de ser vividas y pensadas. Igualmente, se hace énfasis en los procesos de reflexión y en la construcción de un punto de vista crítico y ético para relacionarse con el mundo (MINEDU, 2016).

De tal forma este enfoque engloba a la parte del desarrollo personal en este caso al desarrollo personal de los niños que lleva a construirse como personas, alcanzando su potencial en transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales y sociales. Además, este proceso permitirá conocerse y vincularse con el mundo natural y social de manera más integradora. Así mismo lo esencial siempre el respeto a la iniciativa y el trabajo, así como en la reflexión y construcción de un punto crítico y ético para relajar con el mundo y al entorno que le rodea al niño.

La ciudadanía activa asume que todas las personas son ciudadanos con derechos y responsabilidades que participan del mundo social propiciando la vida en democracia, la disposición al enriquecimiento mutuo y al aprendizaje de otras culturas, así como una relación armónica con el ambiente. Para lograrlo, enfatiza los procesos de reflexión crítica acerca de la vida en sociedad y sobre el rol de cada persona en ella; promueve la deliberación sobre aquellos asuntos que nos involucran como ciudadanos y la acción sobre el mundo, de modo que este sea cada vez un mejor lugar de convivencia y respeto de derechos. Este enfoque también supone la comprensión de procesos históricos, económicos y geográficos que son necesarios para ejercer una ciudadanía informada (MINEDU, 2016)

Con este enfoque el ciudadano activo respeta y toma conciencia que todas las personas son ciudadanos con derechos y deberes que participan en el mundo social promoviendo la democracia, el enriquecimiento mutuo y el aprendizaje de otras culturas, así como una relación armónica con el medio ambiente. lograr esto, reflexionar sobre la vida social y el papel de cada individuo, para lo cual cada niño comprenda su relación en una sociedad con derechos y deberes.

2.2.1 RECREACIONES LÚDICAS

Vienen a ser aquellas actividades desarrolladas dentro de un ambiente educativo con la participación de los niños, a fin de potenciar en ellos la construcción de su identidad, su capacidad comunicativa, su autoestima y sus habilidades interpersonales. Asimismo, el juego desde periodos anteriores, siendo una de las estrategias más empleados por los docentes, cuya finalidad es que el niño aprenda a relacionarse con los demás sin que este pierda su identidad definida (Cadenas, 2021).

Las recreaciones lúdicas juegan un papel vital en la promoción de la interacción social y la mejora del desarrollo cognitivo entre personas de todas las edades. Estas actividades recreativas brindan a las personas la oportunidad de participar en artes creativas, danza, deportes, programas de aventuras, rompecabezas o juegos de lógica (Fitri et al., 2020).

De igual forma, la participación en recreaciones lúdicas permite a las personas aumentar su independencia, mejorar sus habilidades para resolver problemas y mejorar su capacidad para seguir instrucciones, las recreaciones lúdicas se consideran parte integral de un enfoque holístico de la educación y el crecimiento personal (Anggraeni et al., 2022).

Las recreaciones lúdicas de tal manera benefician el proceso de aprendizaje en entornos educativos al incorporar el aprendizaje lúdico en una situación de construcción de autonomía, confianza y seguridad. Este enfoque no sólo desarrolla la creatividad, sino que también permite la práctica de conocimientos previamente aprendidos de una manera más divertida y atractiva. Al participar en recreaciones lúdicas, los individuos experimentan tensión, sorpresa, alegría y satisfacción, lo que mejora aún más su experiencia de aprendizaje (Fitri et al., 2020).

Esta metodología permite aplicar una amplia variedad de formatos de juegos, dentro de los que se incluyen juegos digitales, analógicos y juegos de roles. Existe un propósito en la aplicación de esta metodología y no es más que despertar la curiosidad, inspirar el interés y fomentar la creatividad de los más pequeños en el aula. (Company Sapos y Princesas, 2023).

Del mismo modo, las recreaciones lúdicas están orientado a que los niños puedan socializar de manera más dinámica y participativa. Además, esta actividad está orientada a que los niños aprendan a realizar equipos de trabajo, en los cuales aprendan a comunicarse y compartir ideas en conjunto con sus demás compañeros. Por ello, se dice que los juegos son una de las mejores actividades para desarrollar las capacidades de los niños (Velázquez y Acero, 2018).

Por otro lado, es importante que las actividades sean diseñadas e instruidas a los infantes de manera clara y entendible, de modo que este puede comprender de manera rápida lo que la actividad busca. Asimismo, estos juegos contribuyen para que los infantes aprendan a intercambiar ideas, conocimientos, valores, normas, etc., es decir, a medida que los niños interactúan estos van desarrollando y maximizando sus relaciones personales e interpersonales (Silva, 2020).

Importancia de las recreaciones lúdicas

La importancia las recreaciones lúdicas radican en su capacidad para generar experiencias vitales y contribuir al desarrollo integral de los niños. Del cual radica en su capacidad para fortalecer habilidades cognitivas, creativas, emocionales y sociales de esta manera estas actividades lúdicas promueven la interacción social, fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas como la resolución de problemas, el establecimiento de metas y la habilidad de seguir instrucciones (Escalante-Barrios et al. 2019),

Los juguetes y las experiencias lúdicas son clave en la generación de experiencias vitales para el desarrollo infantil y los procesos educativos en los escenarios familiares, educativos y comunitarios. Por lo mismo, constituyen oportunidades para que el niño ejerza la calidad de sujeto activo de derecho (Nicola et al., 2014).

Además, las recreaciones lúdicas son consideradas parte integral de un enfoque holístico de educación y crecimiento personal, ya que permiten a los estudiantes desarrollarse de manera integral encajando en el marco de respeto, tolerancia hacia la diversidad y diálogo cooperativo entre estudiantes y maestros, promoviendo un ambiente inclusivo y colaborativo. Así mismo las recreaciones lúdicas es un

recurso que le permite al niño desarrollar su imaginación para así potenciar su creatividad mediante el juego y afrontar con éxito las situaciones y experiencias que integran los procesos cognitivos, así como la identidad y autonomía (García y Salmada, 2022).

Sumado a esto, las recreaciones lúdicas son de gran importancia en la vida de las personas y en la sociedad en general por diversas razones, de e las cuales de detalla de la siguiente forma (Biernat et al., 2019):

- **Desarrollo cognitivo y habilidades mentales:** Las recreaciones lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y en el fortalecimiento de habilidades

En ese sentido los juegos y actividades recreativas estimulan el pensamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el razonamiento abstracto. Además, fomentan la creatividad y la imaginación, ya que permiten a los niños explorar diferentes escenarios, roles y situaciones.

- **Bienestar emocional:** Las recreaciones lúdicas también son importantes para el bienestar emocional de los niños. A través del juego, los niños pueden expresar sus emociones de forma segura y aprender a manejarlas.

De tal forma que el juego les brinda la oportunidad de experimentar sentimientos de felicidad y satisfacción, lo que contribuye a su construcción de su identidad

Tipos de recreaciones lúdicas según sus características

Esta clasificación de juegos está orientado a recibir informaciones y también a comunicarlas. La finalidad de estos juegos es que el niño pueda mejorar sus habilidades comunicativas, de modo que para él sea fácil poder entablar una comunicación con sus compañeros, contribuyendo a que el genere un ambiente positivo (Rosales, 2019).

A continuación, se presentan los tipos de juegos lúdicos:

Juegos de mesa

Los juegos de mesa son actividades recreativas que se desarrollan sobre una superficie plana, utilizando fichas, cartas, tableros o piezas con reglas preestablecidas. Ejemplos como el ajedrez, el dominó, Uno o

Jenga estimulan el pensamiento estratégico, la memoria y la concentración. Generalmente se juegan en grupo, lo que fomenta la socialización y el respeto por turnos. Suelen ser aptos para diferentes edades, adaptando el nivel de dificultad. Además de entretener, ayudan a ejercitar habilidades cognitivas y de resolución de problemas. Son una opción versátil tanto para espacios cerrados como para reuniones familiares o escolares (Gómez, 2016).

Juegos de roles

Los juegos de roles consisten en representar personajes, profesiones o situaciones, reales o ficticias, asumiendo sus conductas y diálogos. Pueden incluir dramatizaciones, improvisaciones teatrales o simulaciones. Este tipo de juego desarrolla la imaginación, la expresión oral y la empatía, ya que los participantes deben ponerse en el lugar de otros. Además, fomenta la creatividad al inventar historias y escenarios. Es común en el ámbito escolar y terapéutico, pues también ayuda a mejorar la comunicación y la confianza. No requiere materiales costosos, solo disposición y participación activa.

Juegos al aire libre

Los juegos al aire libre son actividades físicas realizadas en espacios abiertos, que aprovechan el movimiento, el contacto con la naturaleza y la interacción social. Ejemplos como las escondidas, la soga o la rayuela combinan ejercicio, coordinación y diversión. Este tipo de juego favorece el desarrollo motor, la resistencia física y el trabajo en equipo. Además, contribuye a la liberación de energía y reducción del estrés, siendo especialmente beneficiosos para niños y jóvenes. Las reglas suelen ser simples, lo que permite la inclusión de jugadores de distintas edades. También estimulan la creatividad al adaptarse a diferentes entornos (Fernández et al., 2017).

Juegos creativos

Los juegos creativos son actividades que permiten inventar, construir o diseñar libremente, fomentando la imaginación y la expresión personal. Ejemplos como armar construcciones con bloques, dibujar o inventar historias estimulan la motricidad fina, el pensamiento divergente y la resolución de problemas. Este tipo de juego no tiene un único

resultado correcto, sino que valora el proceso y la originalidad. Favorece la confianza en uno mismo al ver materializadas las propias ideas. También puede ser colaborativo, promoviendo el intercambio de ideas y el trabajo en equipo. Es ampliamente utilizado en educación artística y en estimulación infantil (Fitri, 2020).

Juegos simbólicos

Los juegos simbólicos son aquellos en los que los participantes simulan situaciones de la vida real, asignando significados imaginarios a objetos y acciones. Actividades como jugar a la casita o ser doctor permiten explorar roles sociales y comprender el mundo que rodea al jugador. Este tipo de juego es fundamental en el desarrollo infantil, ya que potencia la imaginación, el lenguaje y las habilidades sociales. Favorece la comprensión de normas y la expresión de emociones. Además, permite que los niños experimenten, de manera segura, diferentes escenarios y responsabilidades. Es una forma natural de aprendizaje a través de la ficción (Cadenas, 2021).

Características de las recreaciones lúdicas durante el juego

Las recreaciones lúdicas manifiestan cierta característica del cual el juego no sea estático ni una complicación de situaciones que a continuación se detalla las siguientes características según el autor (Gregorio, 2008).

- **Libres para crear:** Permite crear mediante las cuales los infantes emplean su creatividad cuando se desarrollan los diferentes juegos.
- **Libres de la competición:** Es más importantes y esenciales del juego. Asimismo, frente a la competición, la cooperación de estos juegos hace que los infantes no tengan que preocuparse por ganar a alguien, sino de preocuparse por hacer que el juego sea divertido y todos los integrantes se diviertan (Rosales, 2019).
- **Libres de exclusión:** Incluye características las cuales permiten que durante la realización del juego no se excluya a ningún escolar y que participen todos de principio a fin, ya que si son excluidos pueden provocar sentimientos negativos sobre sí mismo.
- **Libres de elección:** Los juegos se orientan a la posibilidad en que los participantes puedan generar iniciativas individuales, estando

siempre abierta a los deseos de los demás compañeros que participan.

- **Libres de agresión:** Los juegos están orientados a eliminar cualquier tipo de agresión, ya que estos buscan la integración entre cada integrante.

Beneficios de las recreaciones lúdicas

Las recreaciones lúdicas proporcionan numerosos beneficios tanto a nivel cognitivo, social como emocional. Por un lado, el aspecto lúdico contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, permitiendo a los participantes adquirir conocimientos y mejorar sus capacidades de atención, concentración y resolución de problemas (Destéfano, 2021).

Por otro lado, las recreaciones lúdicas fomentan el desarrollo de habilidades sociales al promover la comunicación y la interacción entre los participantes. Además, estas actividades lúdicas promueven el trabajo en equipo, la cooperación, el respeto y la empatía entre los jugadores, lo cual favorece el desarrollo de habilidades sociales y el establecimiento de relaciones positivas entre ellos (Hikihara et al., 2018).

- **Desarrollo cognitivo:** Las recreaciones lúdicas contribuyen al desarrollo cognitivo de los participantes al permitirles adquirir conocimientos y mejorar sus capacidades cognitivas como la atención, memoria, concentración y resolución de problemas (Tsai et al., 2015).
- **Desarrollo social:** Las recreaciones lúdicas también facilitan el desarrollo social de los participantes al fomentar la comunicación y la interacción entre ellos, lo cual promueve la construcción de relaciones positivas y el desarrollo de habilidades sociales como el trabajo en equipo, la cooperación y el respeto (Komada et al., 2021).
- **Relajación y reducción de estrés:** Las recreaciones lúdicas también proporcionan beneficios emocionales al permitir a los participantes relajarse y reducir el estrés en un entorno divertido y sin presiones. Estos beneficios contribuyen a mejorar la calidad de vida de las personas, ya que la participación en actividades recreativas lúdicas puede contribuir a la disminución de los niveles

de ansiedad y mejorar el estado de ánimo general. (Elsborg et al., 2019)

- **Mejora de la salud física:** Las recreaciones lúdicas también pueden tener beneficios para la salud física de los participantes. Participar en actividades lúdicas puede implicar movimiento físico, lo que contribuye a mejorar la condición física, la coordinación motora y la salud en general. (An et al., 2020).

Áreas de las recreaciones lúdicas

Área la recreación física deportiva: Este ámbito incluye conductas grupales o individuales encaminadas al disfrute continuo de actividades físicas y deportivas, cuyas características son el aprendizaje informal en las mismas y la realización de actividades deportivas y movimientos físicos espontáneos sin estricto cumplimiento de normas deportivas o actividad física. El objetivo es puramente recreativo y de desarrollo físico o estético, no de competición (Gregorio, 2008).

Área la recreación social: Esta área reúne todas las experiencias que se comportan en grupo y en las que se desarrollan cualidades para la convivencia social, que incluyen, entre otras, la integración, la cooperación, la amistad, el respeto mutuo, el dar y recibir, el compañerismo y la solidaridad, además de otros valores, para la vida en esta sociedad promueve actividades que conducen a estos éxitos son festivales, bailes, reuniones sociales, juegos, dinámicas de grupo, talleres, charlas, foros y otros (Gregorio, 2008).

Área la recreación cultural: En esta área se pueden agrupar las actividades incluidas en el programa de interés en artes, ciencia y tecnología, en las que se observa el potencial creativo de una persona, por ejemplo, creatividad literaria, investigación científica recreativa, clubes deportivos, ciencia, narración de cuentos, poesía, popular, teatro, fotografía, festivales, agrupaciones musicales, folklore, pintura, dibujo y otros (Gregorio, 2008).

Área de recreación al aire libre: En este ámbito podemos incluir las actividades realizadas en el medio natural, que se puede definir como el arte natural de vivir, en el que las personas se identifican con la

naturaleza. La recreación lúdica puede manifestarse dentro de cada una de estas grandes áreas (Gregorio, 2008).

DIMENSIONES DE LAS RECREACIONES LÚDICAS

Las recreaciones lúdicas se trabajarán con tres dimensiones que vienen ser los momentos pedagógicos de las cuales se detalla de la siguiente manera:

Los momentos de la enseñanza se dividen en tres etapas fundamentales en un proceso de enseñanza –aprendizaje. Cada uno de estos momentos tienen un propósito específico y contribuye al éxito de la experiencia educativa por el cual se detalla de la siguiente manera (MINEDU, 2016):

- A. **Inicio:** este momento marca el comienzo de la lección o actividad de aprendizaje de las cuales cumple ciertos objetivos
- **Motivación:** captar la atención de los estudiantes y despertar su interés en el tema que se va tratar.
 - **Activación de conocimientos previos:** Repasar lo que lo estudiantes ya saben sobre el tema para construir sobre ese conocimiento.
 - **Establecimientos de objetivos:** definir claramente lo que se espera que lo estudiantes prendan durante la actividad.
 - **Presentación de contenido:** introducir el tema principal y proporcionar un visión general lo que se abordara durante la actividad.
- B. **Desarrollo:** En esta etapa, se profundiza en el contenido de la actividad. Los aspectos clave de esta fase incluyen:
- **Explicación y presentación de información:** El profesor presenta los conceptos, teorías o habilidades centrales.
 - **Participación activa:** Los estudiantes se involucran en actividades de aprendizaje, como discusiones, ejercicios prácticos, investigaciones o tareas.
 - **Clarificación de dudas:** Los estudiantes tienen la oportunidad de hacer preguntas y recibir aclaraciones sobre el material.

- **Feedback:** El profesor proporciona retroalimentación constante para verificar la comprensión y el progreso de los estudiantes
- C. **Cierre:** Este momento marca el final de la lección o actividad y se centra en:
- **Resumen:** El profesor recapitula los puntos clave y resume lo que se ha aprendido.
 - **Evaluación:** Los estudiantes pueden ser evaluados mediante preguntas, ejercicios o tareas para medir su comprensión y retención del contenido.
 - **Reflexión:** Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre lo que han aprendido y cómo pueden aplicarlo en situaciones futuras.
 - **Transición:** Se prepara a los estudiantes para la siguiente lección o actividad, si es relevante.

2.2.2 CONSTRUYE SU IDENTIDAD

La identidad de los estudiantes representa un proceso continuo, donde la persona tiene una gran responsabilidad sobre su formación como individuo, la cual se basa en las experiencias e historias que cada uno mantiene. Asimismo, la identidad simboliza un fenómeno subjetivo, el cual es construido a partir de la interacción con los demás, y se encuentra asociada a un sentido de pertenencia de la persona frente a diferentes grupos socioculturales, con los cuales comparte ciertas características en común (Eble, 2020).

Sin embargo, también es considerada como una base fundamental en la formación de la persona, por lo mismo, que esta influye sobre la instrucción y el nivel de comunicación que el menor obtiene respecto a lo aprendido en el contexto familiar, lugar donde adquiere tanto autonomía como seguridad para comprender el concepto dinámico del individuo. De igual manera, la importancia de la identidad se sustenta en el hecho de permitir a la persona a reconocerse a sí mismo y valorar su individualidad (Holmes et al., 2019).

Asimismo, la construcción de la identidad hace referencia al conjunto de rasgos o características que facilitan que la persona

desarrolle de forma eficiente relaciones interpersonales, de modo que, el expresar sus pensamientos, acciones y creencias originan la identidad del individuo, los cuales deben ser aceptados por él mismo y su entorno (Zlobina et al., 2019).

Por ende, se afirma que la identidad es la encargada de moldear a las personas, ya que establece sus prioridades, gustos, así como sus necesidades y acciones (Qoyyimah et al., 2020).

En tal sentido, la competencia referida a construye su identidad se orienta al hecho donde el escolar conoce y aprende a valorar su cuerpo, su manera de pensar, sentir y la forma en la que actúa tomando en cuenta la identidad que lo define desde un contexto social, cultural, étnico, histórico, de género u otros (Magdalena, 2019).

De modo que, la construcción de la identidad es originado a partir de las interacciones continuas que existe entre los individuos y bajo diversos contextos en los que estos se desenvuelven (Eble, 2020).

De modo que, esta competencia no se orienta únicamente a que cada escolar construya una identidad idónea, por lo contrario, busca que estos en base a su criterio y ritmo se vuelvan conscientes de cada una de las características que lo convierte en un ser único (Kusuma y Suwarjo, 2019).

De igual manera, construye su identidad hace referencia al cómo el estudiante se percibe a sí mismo, así como a la manera en la que este se logra integrar dentro de la sociedad (Walsh, 2018).

Por otro lado, esta competencia es conceptualizada como el conjunto de las actitudes, características, así como las capacidades que permiten definir a un individuo (Ministerio de Educación (MINEDU, 2016).

De tal forma que, cuando el escolar alcanza a construir una identidad de forma positiva, al mismo tiempo consigue fortalecer su autoestima. Por ello se considera que la construcción de la identidad surge en base a las experiencias, historias y valores que la persona incorpora desde su niñez (Coronado, 2021).

Construye su identidad según el ministerio de educación

El alumno conoce y estima su cuerpo, identifica sus sentimientos, reconoce sus pensamientos y manera de actuar por medio de la distinción de identidades que lo caracterizan (étnica, social, cultural, etc.) como resultado de interacciones con el entorno y en diferentes contextos en los que estos se desarrollan (familia, comunidad y colegio). Además de que el alumno construya su propia identidad, es necesario que este reconozca las características que lo vuelven único, así como las que lo vuelven semejante a los demás. La construcción de identidad comprende el conjunto de capacidades como el valorarse a sí mismo, la autorregulación de las emociones, la reflexión y argumento ético y el vivir la sexualidad de forma plena y responsable (MINEDU, 2016).

La construcción de la identidad se basa en las historias, valores y experiencias que el alumno ha adquirido desde la etapa de su niñez, en otras palabras, la identidad que poseen se va formando a partir de los recuerdos y las experiencias que va adquiriendo a lo largo de su vida. La identidad es construida en base a la relación del individuo con su entorno y empieza cuando la persona tiene conciencia de sí misma, de ser un individuo diferente a las personas que lo rodean y se define a sí mismo. Además, cuando la identidad es dada de forma positiva posibilita el fortalecimiento de la autoestima (MINEDU, 2018).

Competencias

Las competencias de la identidad de estudiantes comienzan cuando el individuo le otorga un sentido a su ser a través de sus habilidades personales el cual es diferente al resto, siendo consciente de su individualidad y pertenencia frente a determinados grupos. Asimismo, en cuanto a las competencias que los escolares aplican frente a su entorno, estas se basan en los recursos que estos aplican para afrontar y fortalecer sus características y capacidades (Walsh, 2018).

Por otro lado, las competencias de los estudiantes ayudan en la construcción de la identidad, además beneficia al desarrollo de la autoestima, de tal forma que cuando un individuo quiera relacionarse pueda aplicar sus habilidades interpersonales. No obstante, en el ámbito escolar, se estima que inciden diversos factores sobre la identidad, por

lo cual resulta esencial el desarrollo y fortalecimiento de sus competencias, ya estas se reflejan mediante sus conocimientos, actitudes y capacidades que expresan los escolares para afrontar dichos factores (Febrina et al., 2020).

Por otro lado, es importante que en los centros educativos los docentes les enseñan a los escolares a fortalecer sus competencias ya que, de este modo estos podrán aumentar el nivel de confianza que tiene por sí mismos, además, las competencias contribuyen para potenciar la seguridad y estabilidad de los escolares, para mostrarse tal y como son dentro de su entorno. Además, suelen considerarse como un requisito vital para una vida social, es así como nace la necesidad de desarrollarse desde edades tempranas (Zlobina et al., 2019).

Capacidades

Las capacidades en el contexto académico pueden resultar una competencia con alta complejidad, ya que esta se caracteriza por ser individual y dinámica, además de comprender diversas dimensiones de la persona, favoreciendo por un lado la individualización de la persona y por otro el otorgarle un sentido de pertenencia hacia un grupo. De igual manera, las capacidades se vinculan a la interacción progresiva que requiere la persona con su entorno, las cuales se dan desde sus primeras etapas (Eble, 2020).

Igualmente, las capacidades en el ámbito escolar permiten que los alumnos puedan sentirse más seguros en el desarrollo de sus actividades, por ello, es importante que estas estén bien definidas en cuanto a las fortalezas que los escolares tienen para afrontar diferentes retos educativos. Las capacidades representan las acciones que una persona puede emplear para cumplir con un objetivo en específico (Kusuma y Suwarjo, 2019).

Por otro lado, la capacidad en cuanto a la adaptabilidad es constante, pero a la vez tiende a ser modificable con el tiempo, esto está en función a que conforme se adquiere experiencia se van eliminando determinadas conductas e incorporando otras. Por ello, es vital que los alumnos conforme van adquiriendo conocimientos y fortaleciendo sus

actitudes, también deben aplicar metodologías las cuales ayuden a potenciar sus capacidades personales (Walsh, 2018).

- **Se valora a sí mismo**

La valoración de uno mismo se encuentra estrechamente vinculado con la autoestima que puede presentar la persona y se vincula a la percepción de valorarse o querido, de tal forma que cuando un individuo se siente valorado desarrolla elementos esenciales para ejecutar las cosas de la mejor manera, se motiva y busca superarse. Asimismo, la valoración comienza cuando uno piensa en sí mismo, sin esperar el reconocimiento de otras personas y representa un proceso que se va construyendo con el tiempo (Magdalena, 2019).

Además, la valoración en los estudiantes es esencial, ya que contribuye a que estos identifiquen las características o rasgos propios y sientan orgullo de sus habilidades o capacidades. La valoración personal involucra el conjunto de juicios que se realizan tanto de las fortalezas como de las debilidades de sí mismo, y frecuentemente se asocia al respeto, así como a la seguridad y confianza que la persona se tiene (Zamora, 2020).

Igualmente, para conseguir la valoración de uno mismo es imprescindible contar con un buen nivel de autoestima, apreciando a la vez las virtudes y defectos, lo cual dirige hacia un equilibrio personal para que el individuo asimile elementos fundamentales de su entorno. Así mismo, la identidad personal permite que el menor pueda llegar a fortalecer su desarrollo individual, en donde este tiende a ser la base fundamental de la comunicación familiar, en donde la seguridad de la persona puede llegar a constituirse como aquella manera que tiene un niño de poder crecer en base a la comprensión de sus limitaciones, en donde el contacto puede ser controlado por el mismo, mediante la valoración de las capacidades individuales y colectivas (Coronado, 2021).

- **Autorregula sus emociones**

La autorregulación de las emociones de las personas envuelve la capacidad para tener control sobre los sentimientos y las emociones personales, en base a lo que sucede alrededor, en donde dicho control

no permitirá que se modifique la realidad del entorno, sino que permitirá que se pueda contar con un mayoritario nivel de aceptación acerca de lo que una persona puede llegar a generar en base a un determinado contexto (Fernández, 2017).

Así mismo, la posibilidad de compartir diferentes manifestaciones culturales y tradiciones conlleva que el estudiante pueda requerir del apoyo familiar o el apoyo de diferentes estrategias mediante las cuales se pueda contar con el orgullo de la posibilidad en cómo es que se mantiene el control personal en base a lo que los límites emocionales de los individuos generan, promoviendo la identidad personal de la autorregulación emocional (Ramírez y Supo, 2019).

Además, esta pretende centrar esfuerzos del estudiante para poder controlar los elementos externos y los elementos internos, en donde los responsables tienden a buscar mantener la observación, la evaluación y la modificación de las reacciones de tipo emocionales que se requieren cumplir para alcanzar las metas personales, en donde las reacciones pueden generar afectaciones positivas y/o negativas en base a lo que se espera lograr con esta tendencia (Duran y Jones, 2019).

- **Reflexiona y argumenta éticamente**

La reflexión y la argumentación ética, conlleva a que el estudiante pueda contar con diferentes emociones que dejen en exposición hacia las situaciones cotidianas, en donde el criterio ético de toda persona puede exponerse a la luz, debido a que la regulación y el control de los criterios en los que se mide el comportamiento, puedan llegar a verse aplicados bajo el origen de la acción en sí misma (Ang et al., 2019).

Así mismo, la reflexión ética no solo permite que el estudiante requiere de mantener acciones o vivencias que puedan verse apreciados y valorados por otro individuo, sino que ello subyace hacia la manera de actuar de un individuo, en donde la identificación de prácticas requiere de contar con la valoración de los criterios personales que son tomados para poder controlar los espacios y las realidades a las que se ven expuestas (Eble, 2020).

Por este motivo, es que la ética en las escuelas resulta ser importante, debido a que diferentes expertos en temas académicos han

señalado que todo comportamiento que caracterice al individuo es sin lugar a duda un medio por el cual un ser humano es formado como persona, en donde la valoración no tiende a centrarse únicamente en la formación ética de esta, sino que los criterios de decisión permiten que se encuentren diferentes razones de apoyo para mantener una determinada decisión (Qoyyimah et al., 2020).

- **Vive su sexualidad de manera plena y responsable**

La vivencia de la sexualidad de todo estudiante requiere que este pueda contar con la identificación de situaciones de alto impacto que permitan que se pueda mantener el control del comportamiento personal, en donde se tiene que reconocer que cualquier reacción que se tenga, puede llegar a tener una determinada reacción la cual afecta a la calidad de vida de las personas que se ven involucradas (Holmes et al., 2019).

Así mismo, la explicación que se tiene acerca de las responsabilidades y las tereas alcanzadas en los estudiantes, comprende a la responsabilidad de mantener lazos de amistad que pueden conformar el desarrollo del apoyo mutuo y el entendimiento acerca de la importancia de la amistad, en donde esta tendencia no solo requiere que el menor pueda generar un mayoritario aporte acerca de la comprensión y las garantías personales de respeto, sino que este se empieza a hacer responsable de sus actos mismos (Zamora, 2020).

Mientras que, la sexualidad incurre al respeto que se tenga por la contraparte y por uno mismo, en donde se tiene que ser consciente acerca de lo que uno desea ser como persona en un futuro y cuáles son sus gustos personales por la contraparte, en donde el apoyo del docente y el apoyo familiar tiende a ser un medio indispensable para aclararlas dudas y poder entender la repercusión de cualquier decisión tomada (Magdalena, 2019).

Desempeños

En la actualidad se considera que la educación juega un papel esencial sobre la construcción responsable de la identidad de los individuos, ya que posibilita el reconocimiento de la diferencia de los individuos y al mismo tiempo favorece un espíritu de convivencia con

otras personas. En adición a ello, algunos autores sostienen que la educación funciona como un filtro que determina qué características identitarias se deben estimular, ya que son distintos los contextos, así como los intereses sociales (Kusuma y Suwarjo, 2019).

Por otro lado, las instituciones educativas simbolizan aquel espacio donde los alumnos se instruyen y a la misma vez soportan de los educadores y perciben que forman parte de un grupo social, sintiéndose valorados, y en consecuencia a ello favorecen sobre su espíritu de pertenencia, así como un ambiente propicio en el que se desenvuelven, desarrollan ciertas actitudes, transmiten sus ideas y comparten roles con otras personas. Todo lo mencionado dirige a que los alumnos se conviertan en personas capaces de identificarse a ellos mismos, adquiriendo su identidad propia (Febrina et al., 2020).

La creación de ambientes saludables en las instituciones educativas es el primer paso para la construcción de la identidad, lo cual representa un reto para los educadores, quienes deben fomentar y garantizar un entorno de reflexión, respeto y diálogo, siendo aquí donde nace la importancia de elaborar estrategias pedagógicas que propongan mecanismos para una apropiada convivencia, donde cada estudiante exteriorice iniciativa, intervenciones, practique un trabajo colectivo y desarrolle sus habilidades interpersonales, esenciales para su identidad (Gogan y Atkins, 2020).

Proceso metodológico de la competencia

Según, MINEDU (2016), el área de Personal Social se desarrolla con tres procesos didácticos:

Problematización: Consiste en que los estudiantes puedan hacerse preguntas a partir de un tema planteado sobre diversas situaciones o la vivencia de experiencias; es decir, poner en cuestión el tema propuesto que lleve a generar interés en los estudiantes y poder explicarlo. Problematizar es poner en cuestión un determinado concepto, hecho o asunto, analizar y discutir sus aspectos más complicados o que plantean más dificultades. Cabe destacar que el problematizar un tema de estudio, no necesariamente implica hablar de un problema.

Análisis de información: Es el momento en que los estudiantes van a buscar y utilizar diversas fuentes de información para comprender mejor la problemática que están trabajando. Estas fuentes son diversas: fuentes orales, escritas, imágenes, diálogos, etc. Esto implica que los docentes, brinden también la bibliografía necesaria para que los estudiantes puedan indagar a profundidad la problemática. En esta diversidad de información se busca brindar diversas perspectivas o visiones sobre las cosas que les ayuden a comprender mejor la situación planteada.

Acuerdo o toma de decisiones: Luego del análisis de información, los estudiantes deben plantear una respuesta a la problemática trabajada. Esta respuesta está planteada luego de la reflexión y del acuerdo entre los estudiantes o de una decisión individual que deban tomar. Finalmente, se busca que los estudiantes puedan llegar a un compromiso personal o grupal sobre cómo actuar frente a dicha situación.

Elementos de identidad del estudiante

La identidad involucra un proceso que inicia desde una etapa temprana de todo ser humano y se va formando progresivamente conforme la persona se va adaptando a su ambiente y en base a las experiencias adquiridas, por este motivo es que se sustenta que no existe un momento establecido donde se alcance una total construcción de la identidad (Caroline y Hosek, 2020).

De igual manera, la identidad se manifiesta a través de distintos elementos, entre los cuales se hallan la experiencia, siendo este el principal factor, ya que todos los sucesos vivenciados son concluyentes para definir la conducta del individuo, asimismo, este elemento es considerado individual, debido a que cada uno pasa por caminos diferentes. Además, se encuentra el elemento asociado a las tradiciones y costumbres, donde, este hace referencia a que cada contexto histórico establece parte del comportamiento, actitudes y personalidad de las personas, lo cual puede estar a favor o en contra de ellos (Gogan y Atkins, 2020).

Por otro lado, se encuentran los grupos de pertenencia, los cuales se asocian a los grupos de los que forman parte los individuos tanto de manera voluntaria como involuntaria y con quienes regularmente se comparten una historia o valores. Finalmente, se alcanza a identificar el elemento orientación o preferencia política, donde interfieren factores como la presencia de diversas instituciones (Antonova y Gurarii, 2019).

2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES

- **Acuerdo o toma de decisiones:** Este corresponde al proceso a través del cual se otorga una valoración a los resultados que han sido alcanzados durante la aplicación, por lo mismo que se toman en consideración diversos criterios que permitan visualizar si los objetivos fueron alcanzados e incluso observar si existe la necesidad de realizar medidas correctivas.
- **Análisis de información:** La aplicación corresponde a la ejecución de las recreaciones lúdicas, de modo que, se pone en marcha las diversas actividades que han sido establecidas o consignadas por medio del proceso de planificación, las mismas que posibilitan alcanzar los objetivos que fueron propuestos.
- **Autorregula sus emociones:** La autorregulación emocional es la capacidad que tienen las personas para experimentar emociones ya sean estas positivas o negativas, las cuales tienden a ser de forma moderada y flexible, así como representa la destreza que se tiene para manejarlas. Aquellas personas que tienen autorregulación van a ser más conscientes de sus propias emociones, además, las va a saber expresar adecuadamente y controlarlas cuando son inadecuadas.
- **Construye su identidad:** La identidad puede construirse mediante la preparación personal, así como también a través del fortalecimiento de sus competencias en cuanto se refiere a los conocimientos, habilidades y actitudes que cada individuo posee de manera personal
- **Problematicación:** La planificación corresponde a aquellos procesos mediante los cuales las personas organizan en base a una estructura y

conjunto de métodos, las diversas actividades a llevar a cabo para el logro de los objetivos trazados en un determinado espacio y tiempo.

- **Recreaciones Lúdicas:** Es el conjunto de actividades, juegos, que los alumnos pueden desarrollar en cuanto al ambiente educativo, entendiendo que con ello se puede llegar a generar una mayor capacidad para la construcción de su identidad.
- **Reflexiona y argumenta éticamente:** Es cuando la persona vincula al momento en que reflexiona respecto a sus valores o principios que guían sus prácticas y accionar. De igual manera, la ética contribuye a discernir entre 2 o más alternativas, de forma que se hallen los valores que ellas involucran y cuánto ellos se avienen a nuestras propias jerarquías de valores.
- **Se valora así mismo:** La autoestima es la valoración de la imagen que una persona tiene de sí misma, también tiende a relacionarse a la confianza que tenemos sobre nuestros propios recursos y a la apreciación respecto a nuestras virtudes y deficiencias de manera balanceada. Por ello, es que la autoestima tiene un papel importante en la vida de los individuos.
- **Vive su sexualidad de manera plena y responsable:** Es cuando las personas tomamos conciencia de nosotros como hombre o dama, desde el desarrollo de nuestra imagen del cuerpo, así como de la identidad sexual y de género, y mediante la investigación y valoración de nuestro cuerpo. También, involucra entablar interacciones de equidad con los demás, así como interrelaciones afectivas armoniosas y libres de maltrato. Asimismo, envuelve a descubrir y poner en funcionamiento conductas de autocuidado ante acontecimientos que pueden poner en peligro nuestra paz o a vulnerar nuestros derechos sexuales y reproductivos.

2.4 HIPÓTESIS

2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL

Ha. La recreación lúdica mejoró en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

H₀ La recreación lúdica no mejoró en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

2.4.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- **Ha1.** Las recreaciones lúdicas mejoró la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023
- **Ho1.** Las recreaciones lúdicas no mejoró la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023
- **Ha2.** Las recreaciones lúdicas mejoró la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023
- **Ho2.** Las recreaciones lúdicas no mejoró la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023
- **Ha3.** Las recreaciones lúdicas mejoró la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.
- **Ho3.** Las recreaciones lúdicas no mejoró la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.
- **Ha4.** Las recreaciones lúdicas mejoró la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

- **Ho4.** Las recreaciones lúdicas no mejoró la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

2.5 VARIABLES

2.5.1 VARIABLE DEPENDIENTE

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

Asimismo, la identidad se acopla al conjunto de características o rasgos, las cuales facilitan que las relaciones interpersonales de un individuo se desarrollen de forma adecuada. Del mismo modo, esta construcción se basa en las historias y experiencias que cada escolar mantiene, las cuales les permite mostrar su formación como individuo frente a cualquier ambiente, ya sea este escolar, social o familiar.

La variable de investigación buscó entender cómo es que el estudiante llega a desarrollar su valoración y el reconocimiento acerca de la identidad que los representa, en donde la recolección de datos se realizará por medio del cuestionario.

2.5.2 VARIABLE INDEPENDIENTE

Recreaciones Lúdicas: Es una alternativa de aprendizaje basado en el juego. Esta metodología permite aplicar una amplia variedad de formatos de juegos, dentro de los que se incluyen juegos digitales, analógicos y juegos de roles. Existe un propósito en la aplicación de esta metodología y no es más que despertar la curiosidad, inspirar el interés y fomentar la creatividad de los más pequeños en el aula (Orellana, 2021).

2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Variable independiente: RECREACIONES LÚDICAS	Inicio	- Organizar y realizar las actividades propias del aula, en coordinación con los estudiantes. - Explicar la importancia de presentar sus propuestas junto con las razones por las cuales las eligieron. - Ayudar a ordenar las ideas que van a presentar. - Obtener la información adecuada y saber cómo usarla. - Analizar la información para la libre expresión. - Utilizar la información para recabar, organizar y distribuir datos de tal forma que se conviertan en información significativa y permitan tomar mejores decisiones.	Prueba de entrada y de salida.
	Desarrollo	- Evaluar la participación de los estudiantes. - Expresar las opiniones individuales como grupales. - Evaluar con la prueba del post test las opiniones individuales como grupales.	
	Cierre	- Reconoce sus características personales valorándose tal como es. - Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo.	
	Se valora a sí mismo	- Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo. - Acepta ser parte de la cultura de su localidad. - Se acepta como parte de la comunidad escolar.	
Variable dependiente: Construye su identidad		- Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión. - Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley)	Guía de observación
	Autoregula sus emociones	- Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira. - Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas. - Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas).	

Reflexiona y argumenta éticamente	11. Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero. 12. Asume las responsabilidades que tiene como estudiante. 13. Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto 14. Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad. 15. Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado. 16. Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad.
Vive su sexualidad de manera plena y responsable	17. Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad. 18. Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social. 19. Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad 20. Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación fue desarrollada de tipo aplicada. De acuerdo a Rivero et al. (2021), este tipo de estudio tuvo por finalidad de resolver problemas prácticos y específicos mediante el uso de conocimientos teóricos previos. Se enfocó en la búsqueda de soluciones directas a situaciones concretas en diversos campos.

Según el contexto descrito, la investigación desarrolló la investigación aplicada, a través de ello busco que los estudiantes del 3er grado de la institución educativa N° 32002 Virgen del Carmen construyan su identidad mediante las recreaciones lúdicas.

3.1.1 ENFOQUE

El enfoque de la investigación fue cuantitativo, es aquel que se centra en la recolección y análisis de datos numéricos para identificar patrones, establecer relaciones y hacer generalizaciones. Mediante el enfoque cuantitativo se utilizaron métodos estadísticos para que se midan las variables y de esa manera se comprueba la hipótesis (Rivero et al., 2021).

Por ello la investigación ha desarrollado el enfoque cuantitativo, donde se recopilaron y analizaron los datos dando como respuesta a las interrogantes que se habían planteado dentro de la investigación. Este enfoque se apoyó en medir las variables enfocadas directamente la construcción de identidad de los estudiantes a través de las recreaciones lúdicas dando como resultados favorables tanto para investigación como para el bienestar de estudiantes de la institución educativa N° 32002 Virgen del Carmen- Huánuco, 2023.

3.1.2 ALCANCE O NIVEL

La investigación fue desarrollada por el nivel experimental. Este nivel buscó examinar la relación causal entre variables a través de la manipulación controlada de una o más variables independientes para observar sus efectos sobre las variables dependientes. Este nivel permitió establecer conclusiones sobre causa y efecto de manera más robusta, ya que, mediante la manipulación y control de las variables, se reduce la influencia de factores externos que puedan alterar los resultados (Rivero et ál., 2021).

A través de este nivel se buscó la relación causal de la construcción de las identidades de los estudiantes mediante las recreaciones lúdicas, gracias al nivel se estable las conclusiones según los resultados que obtuvieron mediante la evaluación del instrumento en la institución educativa N° 32002 Virgen del Carmen- Huánuco, 2023.

3.1.3 DISEÑO

Según el autor Rivero et al. (2021), el diseño cuasiexperimental se refirió a un tipo de diseño de investigación en el cual se buscó establecer relaciones causales entre variables, este diseño se utilizó cuando la manipulación controlada de variables es posible pero no se pueden cumplir todas las condiciones de un experimento clásico, como la asignación aleatoria.

A través de este diseño cuasiexperimental que fue utilizado en la investigación para ver los efectos causales que existe entre las variables, es decir que determino de qué manera las recreaciones lúdicas mejora en la construcción de su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

Se represento de la siguiente manera:

Esquema:

G.E. 01.....X.....o2

G.E. 03o4

✓ G.E. 01: Grupo experimental 3 “B”

- ✓ G.E. 03: Grupo control 3 “C”
- ✓ X: Aplicación propuesta
- ✓ O2: Observación del grupo experimental
- ✓ O4: Observación del grupo control

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1 POBLACIÓN

Se conto con una población conformada por un total de 91 estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N° 32002 – Virgen del Carmen – Huánuco, en donde Cohen y Gómez (2018), la definen como aquella cantidad de individuos sobre el cual se pueda llegar a contar con la inspección de una determinada realidad de estudio.

Tabla 1

Distribución de la población de estudio conformada por los alumnos del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.

Grados	Varones	%	Mujeres	%	Total	%
Sección A	12	27.2%	14	33.3%	26	28.5%
Sección B	8	18.1%	16	38.1%	24	26.3%
Sección C	13	29.5%	8	19.0%	21	28.5%
Sección D	11	25.0%	4	9.5%	15	16.4%
Total	44	100.0%	42	100.0%	91	100.0%

Nota. Nóminas de matrícula, 2023

3.1.3 MUESTRA

En relación con la muestra de estudio, se contó con un tipo de muestra no probabilística, debido a que se consideró la sección de algunos representantes de la población, de acuerdo con la capacidad de recolección de datos del investigador. Cohen y Gómez (2018), lo definen como aquella muestra que requiere de la selección del investigador por medio de la posibilidad de aumentar el conocimiento respecto a un objeto de estudio.

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudio conformada por los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.

Grados	Varones	%	Mujeres	%	Total	%
Sección B	8	38.1%	16	66.6%	24	48.0%
Sección C	13	61.9%	8	33.3%	21	52.0%
Total	21	100.0%	24	100.0%	45	100.0%

En cuanto al muestreo, se contó con el tipo de muestreo no probabilístico intencional, mediante el cual se podrá incidir directamente en consignar a la selección de individuos que puedan ofrecer un elevado valor técnico al estudio.

Cohen y Gómez (2018), lo definen como el proceso mediante el cual el investigador llega a seleccionar a individuos sin la necesidad de hacer uso de una fórmula estadística, sino en plena búsqueda de la generación de conocimiento y del conocimiento de la población de estudio.

Criterios de inclusión

- Estudiantes del tercer grado de primaria.
- Estudiantes que formen parte de la I.E. N° 32002 – Virgen del Carmen – Huánuco.
- Estudiantes que cuenten con el consentimiento informado de sus padres.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que no cuenten con el consentimiento informado de sus padres.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Como señala Pimienta et al. (2017), analiza que las técnicas de investigación son procedimientos diversos, esenciales para la investigación científica, por medio de las cuales es posible recabar y organizar la información.

La técnica a usar será la Observación: Ya que se observó atentamente los hechos que se suscitaron en el aula al momento de la aplicación del trabajo de investigación.

Como lo hace notar Baena (2017), argumenta que los instrumentos son los apoyos que se tienen para que las técnicas cumplan su propósito, en el caso del cazador sería tu equipo, las armas, inclusive botiquín o provisiones.

El instrumento que se utilizó fue:

Guía de observación: El instrumento fue el que me permitió situarnos de manera sistemática en aquello que realmente era objeto de estudio para la investigación; también fue el medio que condujo la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno. La guía de observación contó con la siguiente distribución de ítems por cada capacidad.

3.4 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para el tratamiento de los datos fue uso de:

- **La estadística descriptiva:** La información recopilada fue procesada a través del análisis de la estadística descriptiva en la elaboración de los cuadros de distribución de frecuencias y la media aritmética de las muestras (grupo experimental y grupo control) en el pre test y post test. Los resultados fueron representados en los gráficos de barras, mostrando el resultado obtenido antes y después de la aplicación de la variable independiente recreaciones lúdicas.
- **La estadística inferencial:** Fue la que permitió determinar la significancia en los resultados. En la estadística descriptiva se presentaron valores que representaban el comportamiento general de todo el conjunto de datos. En la estadística inferencial se contrastaron dos o más grupos con el propósito de establecer las posibles diferencias entre ellos. Para ello, se emplearon pruebas de contraste como la chi cuadrada de Pearson.

3.5 ASPECTOS ÉTICOS

Durante la ejecución integral del presente estudio, se dispuso de la autorización formal y expresa del director de la institución educativa, quien

otorgó su consentimiento para el desarrollo de las actividades investigativas con los estudiantes, al considerar pertinente, oportuno y adecuado el enfoque del tema abordado. La recolección de datos se llevó a cabo con la participación plenamente voluntaria de los alumnos, garantizando de manera estricta y permanente el respeto a su integridad física, emocional y ética. Asimismo, es importante destacar que la información recopilada fue empleada única y exclusivamente con fines académicos y científicos, asegurando su carácter confidencial y previniendo cualquier uso inapropiado o ajeno a los objetivos de la investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 PROCESAMIENTO DE DATOS

Los resultados de la investigación, estuvieron organizados de manera sistemática y detallada en tablas estadísticas, acompañadas de sus correspondientes figuras. Estos resultados permiten un análisis y una interpretación adecuada de las variables estudiadas.

Se estructuraron considerando el diseño de investigación, es decir, se presentaron los resultados tanto del pre test como del post test, distribuidos por indicadores y debidamente ordenados, correspondientes a los alumnos del grupo experimental (3° B) y del grupo control (3° C) de la Institución Educativa No. 32002 – Virgen del Carmen – Huánuco, con un total de 45 estudiantes. La información fue recopilada utilizando la Guía de Observación, que consta de veinte indicadores.

1. Reconoce sus características personales valorándose tal como es.
2. Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo.
3. Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo.
4. Acepta ser parte de la cultura de su localidad.
5. Se acepta como parte de la comunidad escolar.
6. Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión.
7. Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley)
8. Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira.
9. Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas.
10. Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas).
11. Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero.
12. Asume las responsabilidades que tiene como estudiante.
13. Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto

14. Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad.
15. Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado.
16. Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad.
17. Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad.
18. Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social.
19. Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad
20. Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales

Tabla 3

Resultados del pre test de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023

PRE TEST																	
N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SI		A VECES		NO		TOTAL		SI		A VECES		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Reconoce sus características personales valorándose tal como es.	6	25.0	6	25.0	12	50.0	24	100.0	5	23.8	7	33.3	9	42.9	21	100.0
2	Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo.	4	16.7	7	29.2	15	62.5	24	100.0	4	19.0	8	38.1	9	42.9	21	100.0
3	Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo.	4	16.7	4	16.7	16	66.7	24	100.0	5	23.8	6	28.6	10	47.6	21	100.0
4	Acepta ser parte de la cultura de su localidad.	4	16.7	4	16.7	16	66.7	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
5	Se acepta como parte de la comunidad escolar.	6	25.0	5	20.8	13	54.2	24	100.0	3	14.3	8	38.1	10	47.6	21	100.0
6	Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión.	3	12.5	4	16.7	17	70.8	24	100.0	3	14.3	5	23.8	13	61.9	21	100.0
7	Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley)	3	12.5	11	45.8	10	41.7	24	100.0	2	9.5	7	33.3	12	57.1	21	100.0

8	Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira. Describe sus sentimientos	4	16.7	5	20.8	15	62.5	24	100.0	3	14.3	8	38.1	10	47.6	21	100.0
9	distinguiendo sus emociones positivas y negativas.	4	16.7	6	25.0	14	58.3	24	100.0	5	23.8	7	33.3	9	42.9	21	100.0
10	Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas).	4	16.7	8	33.3	12	50.0	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
11	Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero.	5	20.8	6	25.0	13	54.2	24	100.0	3	14.3	5	23.8	13	61.9	21	100.0
12	Asume las responsabilidades que tiene como estudiante.	5	20.8	6	25.0	13	54.2	24	100.0	3	14.3	6	28.6	12	57.1	21	100.0
13	Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto	6	25.0	5	20.8	13	54.2	24	100.0	4	19.0	7	33.3	10	47.6	21	100.0
14	Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad.	5	20.8	5	20.8	14	58.3	24	100.0	3	14.3	8	38.1	10	47.6	21	100.0
15	Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado.	5	20.8	4	16.7	15	62.5	24	100.0	5	23.8	7	33.3	9	42.9	21	100.0
16	Identifica a las personas a las que	4	16.7	4	16.7	16	66.7	24	100.0	3	14.3	5	23.8	13	61.9	21	100.0

	pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad.																
17	Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad.	5	20.8	6	25.0	13	54.2	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
18	Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social.	5	20.8	5	20.8	14	58.3	24	100.0	3	14.3	8	38.1	10	47.6	21	100.0
19	Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad	5	20.8	6	25.0	13	54.2	24	100.0	6	28.6	7	33.3	8	38.1	21	100.0
20	Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales	5	20.8	6	25.0	13	54.2	24	100.0	4	19.0	9	42.9	8	38.1	21	100.0
TOTAL		5	20.8	5	20.8	14	58.4	24	100.0	4	19.0	7	33.4	10	47.6	21	100.0

Nota. Guía de observación, 2023.

Análisis e interpretación

Grupo experimental

Los resultados del pre test del grupo experimental de los estudiantes del 3° B, son:

1. Ante el indicador: Reconoce sus características personales valorándose tal como es, los estudiantes demostraron que el 25% si lo reconocen, el 25% a veces y el 50% no lo hacen.
2. Ante el indicador: Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo, los estudiantes demuestran que el 16.7% si lo valoran, el 29.2% a veces y el 62.5% no lo hacen.
3. Ante el indicador: Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo, los estudiantes demuestran que el 16.7% si lo aceptan, a veces el 16.7% y el 66.7% no lo hacen.
4. Ante el indicador: Acepta ser parte de la cultura de su localidad, los estudiantes demuestran que el 16.7% si aceptan ser parte, el 16.7 a veces y el 66.7% no lo hacen.
5. Ante el indicador: Se acepta como parte de la comunidad escolar, los estudiantes demuestran que el 25% si se aceptan, el 20.8% a veces y el 54.2% no lo hacen.
6. Ante el indicador: Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión los estudiantes demuestran que el 12.5% si lo controlan, el 16.7% a veces y el 70.8% no lo hacen.
7. Ante el indicador: Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley), los estudiantes indican que el 12.5% si demuestran su alegría, el 45.8% a veces y el 41.7% no lo hacen.
8. Ante el indicador: Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira, los estudiantes demuestran que el 16.7% si aplican, el 20.8% a veces y el 62.5% no lo hacen.
9. Ante el indicador: Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas, los estudiantes demuestran que el 16.7% si lo describen, el 25% a veces y el 58.3% no lo hacen.
10. Ante el indicador: Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas), los estudiantes demuestran que el 16.7% si lo superan, el 33.3% a veces y el 50% no lo hacen.

11. Ante el indicador: Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero, los estudiantes demuestran que el 20.8% si lo explican, el 25% a veces y el 54.2% no lo hacen.
12. Ante el indicador: Asume las responsabilidades que tiene como estudiante, los estudiantes demuestran que el 20.8% si lo asumen, el 25% a veces y el 54.2% no lo hacen.
13. Ante el indicador: Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto, los estudiantes demuestran que el 25% si lo argumentan, el 20.8% a veces y el 54.2% no lo hacen
14. Ante el indicador: Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad, los estudiantes demuestran que el 20.8% si lo priorizan, el 20.8% a veces y el 58.3% no lo hacen.
15. Ante el indicador: Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado, los estudiantes demuestran que el 20.8% si lo explican, el 16.7% a veces y el 62.5% no lo hacen.
16. Ante el indicador: Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad, los estudiantes demuestran que el 16.7% si lo identifican, el 16.7% a veces y el 66.7% no lo hacen.
17. Ante el indicador: Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad, los estudiantes demuestran que el 20.8% si lo comprenden, el 25% a veces y el 54.2% no lo hacen.
18. Ante el indicador: Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social, los estudiantes demuestran que el 20.8% si lo comprenden, el 20.8% a veces y el 58.3% no lo hacen.
19. Ante el indicador: Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad, los estudiantes demuestran que el 20.8% si lo comprenden, el 25% a veces y el 54.2% no lo hacen
20. Ante el indicador: Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales, los estudiantes demuestran que el 20.8% si lo comprenden, el 25% a veces y el 54.2% no lo hacen.

Grupo control

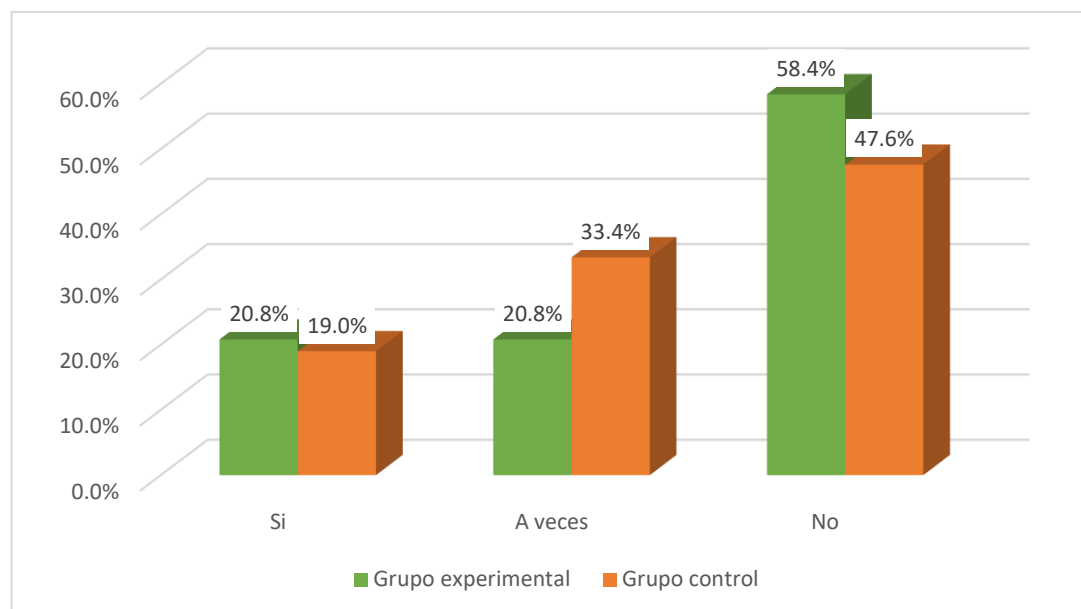
Los resultados del pre test del grupo control de los estudiantes del 3° C, son:

1. Ante el indicador: Reconoce sus características personales valorándose tal como es, los estudiantes demostraron que el 23.8% si lo reconocen, el 33.3% a veces y el 42.9% no lo hacen.
2. Ante el indicador: Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo, los estudiantes demuestran que el 19% si lo valoran, el 38.1% a veces y el 42.9% no lo hacen.
3. Ante el indicador: Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo, los estudiantes demuestran que el 23.8% si lo aceptan, a veces el 28.6% y el 47.6% no lo hacen.
4. Ante el indicador: Acepta ser parte de la cultura de su localidad, los estudiantes demuestran que el 19% si aceptan ser parte, el 28.6% a veces y el 52.4% no lo hacen.
5. Ante el indicador: Se acepta como parte de la comunidad escolar, los estudiantes demuestran que el 14.3% si se aceptan, el 38.1% a veces y el 47.6% no lo hacen.
6. Ante el indicador: Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo controlan, el 23.8% a veces y el 61.9% no lo hacen.
7. Ante el indicador: Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley), los estudiantes indican que el 9.5% si demuestran su alegría, el 33.3% a veces y el 57.1% no lo hacen.
8. Ante el indicador: Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira, los estudiantes demuestran que el 14.3% si aplican, el 38.1% a veces y el 47.6% no lo hacen.
9. Ante el indicador: Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas, los estudiantes demuestran que el 23.8% si lo describen, el 33.3% a veces y el 42.9% no lo hacen.
10. Ante el indicador: Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas), los estudiantes demuestran que el 19% si lo superan, el 28.6% a veces y el 52.4% no lo hacen.

11. Ante el indicador: Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero, los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo explican, el 23.8% a veces y el 61.9% no lo hacen.
12. Ante el indicador: Asume las responsabilidades que tiene como estudiante, los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo asumen, el 28.6% a veces y el 57.1% no lo hacen.
13. Ante el indicador: Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto, los estudiantes demuestran que el 19% si lo argumentan, el 33.3% a veces y el 47.6% no lo hacen
14. Ante el indicador: Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad, los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo priorizan, el 38.1% a veces y el 47.6% no lo hacen.
15. Ante el indicador: Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado, los estudiantes demuestran que el 23.8% si lo explican, el 33.3% a veces y el 42.9% no lo hacen.
16. Ante el indicador: Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad, los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo identifican, el 23.8% a veces y el 61.9% no lo hacen.
17. Ante el indicador: Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad, los estudiantes demuestran que el 19% si lo comprenden, el 28.6% a veces y el 52.4% no lo hacen.
18. Ante el indicador: Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social, los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo comprenden, el 38.1% a veces y el 47.6% no lo hacen.
19. Ante el indicador: Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad, los estudiantes demuestran que el 28.6% si lo comprenden, el 33.3% a veces y el 38.1% no lo hacen
20. Ante el indicador: Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales, los estudiantes demuestran que el 19% si lo comprenden, el 42.9% a veces y el 38.1% no lo hacen.

Figura 1

Resultados del pre test de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023



Nota. Tabla 3

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados del pre test en la tabla 3 y la figura 1, se evidencia que en el grupo experimental solo un 20.8% de los estudiantes comprende adecuadamente el proceso de construcción de su identidad; otro 20.8% a veces lo realizaron, mientras que un 58.4% no logró demostrar una comprensión adecuada. En el grupo control, los resultados del 19% comprendió correctamente la construcción de su identidad, el 33.4% a veces demostraron y el 47.6% no alcanzó los niveles esperados. Estos datos reflejan que ambos grupos presentan un bajo nivel en cuanto al desarrollo de esta competencia fundamental.

Tabla 4

Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de la competencia construye su de su identidad en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023

POST TEST																	
N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SI		A VECES		NO		TOTAL		SI		A VECES		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Reconoce sus características personales valorándose tal como es.	14	58.3	8	33.3	2	8.3	24	100.0	5	23.8	8	38.1	8	38.1	21	100.0
2	Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo.	15	62.5	7	29.2	2	8.3	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
3	Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo.	17	70.8	6	25.0	1	4.2	24	100.0	3	14.3	7	33.3	11	52.4	21	100.0
4	Acepta ser parte de la cultura de su localidad.	16	66.7	5	20.8	3	12.5	24	100.0	4	19.0	7	33.3	10	47.6	21	100.0
5	Se acepta como parte de la comunidad escolar.	15	62.5	6	25.0	3	12.5	24	100.0	5	23.8	7	33.3	9	42.9	21	100.0
6	Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión.	16	66.7	5	20.8	3	12.5	24	100.0	6	28.6	5	23.8	10	47.6	21	100.0
7	Demuestra su alegría al interactuar con sus	19	79.2	3	12.5	2	8.3	24	100.0	4	19.0	8	38.1	9	42.9	21	100.0

8	compañeros a través del juego(vóley) Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira. Describe sus sentimientos	16	66.7	6	25.0	2	8.3	24	100.0	6	28.6	7	33.3	8	38.1	21	100.0
9	distinguiendo sus emociones positivas y negativas.	15	62.5	7	29.2	2	8.3	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
10	Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas). Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero.	17	70.8	4	16.7	3	12.5	24	100.0	5	23.8	6	28.6	10	47.6	21	100.0
11	Asume las responsabilidades que tiene como estudiante.	14	58.3	6	25.0	4	16.7	24	100.0	3	14.3	7	33.3	11	52.4	21	100.0
12	Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto	14	58.3	7	29.2	3	12.5	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
13	Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad.	17	70.8	4	16.7	3	12.5	24	100.0	3	14.3	6	28.6	12	57.1	21	100.0
14	Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado.	14	58.3	6	25.0	4	16.7	24	100.0	4	19.0	5	23.8	12	57.1	21	100.0
15		15	62.5	5	20.8	4	16.7	24	100.0	3	14.3	8	38.1	10	47.6	21	100.0

16	Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad.	16	66.7	6	25.0	2	8.3	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
17	Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad.	17	70.8	4	16.7	3	12.5	24	100.0	2	9.5	6	28.6	13	61.9	21	100.0
18	Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social.	20	83.3	3	12.5	1	4.2	24	100.0	3	14.3	6	28.6	12	57.1	21	100.0
19	Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad	19	79.2	4	16.7	1	4.2	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
20	Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales	14	58.3	7	29.2	3	12.5	24	100.0	3	14.3	5	23.8	13	61.9	21	100.0
TOTAL		16	66.7	5	20.8	3	12.5	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0

Nota. Guía de observación, 2023

Análisis e interpretación

Grupo experimental

Los resultados del post test del grupo experimental de los estudiantes del 3° B, son:

1. Ante el indicador: Reconoce sus características personales valorándose tal como es, los estudiantes demostraron que el 58.3% si lo reconocen, el 33.3% a veces y el 8.3% no lo hacen.
2. Ante el indicador: Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo, los estudiantes demuestran que el 62.57% si lo valoran, el 29.2% a veces y el 8.3% no lo hacen.
3. Ante el indicador: Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo, los estudiantes demuestran que el 70.8% si lo aceptan, a veces el 25% y el 4.2% no lo hacen.
4. Ante el indicador: Acepta ser parte de la cultura de su localidad, los estudiantes demuestran que el 66.7% si aceptan ser parte, el 20.8 a veces y el 12.5% no lo hacen.
5. Ante el indicador: Se acepta como parte de la comunidad escolar, los estudiantes demuestran que el 62.5% si se aceptan, el 25% a veces y el 12.5% no lo hacen.
6. Ante el indicador: Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión los estudiantes demuestran que el 66.7% si lo controlan, el 20.8% a veces y el 12.5% no lo hacen.
7. Ante el indicador: Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley), los estudiantes indican que el 79.2% si demuestran su alegría, el 12.5% a veces y el 8.3% no lo hacen.
8. Ante el indicador: Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira, los estudiantes demuestran que el 66.7% si aplican, el 25% a veces y el 8.3% no lo hacen.
9. Ante el indicador: Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas, los estudiantes demuestran que el 62.5% si lo describen, el 29.2% a veces y el 8.3% no lo hacen.
10. Ante el indicador: Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas), los estudiantes demuestran que el 70.8% si lo superan, el 16.7% a veces y el 12.5% no lo hacen.

11. Ante el indicador: Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero, los estudiantes demuestran que el 58.3% si lo explican, el 29.2% a veces y el 12.5% no lo hacen.
12. Ante el indicador: Asume las responsabilidades que tiene como estudiante, los estudiantes demuestran que el 58.3% si lo asumen, el 29.2% a veces y el 12.5% no lo hacen.
13. Ante el indicador: Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto, los estudiantes demuestran que el 70.8% si lo argumentan, el 16.7% a veces y el 12.5% no lo hacen
14. Ante el indicador: Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad, los estudiantes demuestran que el 58.3% si lo priorizan, el 25% a veces y el 16.7% no lo hacen.
15. Ante el indicador: Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado, los estudiantes demuestran que el 62.5% si lo explican, el 20.8% a veces y el 16.7% no lo hacen.
16. Ante el indicador: Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad, los estudiantes demuestran que el 66.7% si lo identifican, el 25% a veces y el 8.3% no lo hacen.
17. Ante el indicador: Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad, los estudiantes demuestran que el 70.8% si lo comprenden, el 16.7% a veces y el 12.5% no lo hacen.
18. Ante el indicador: Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social, los estudiantes demuestran que el 83.3% si lo comprenden, el 12.5% a veces y el 4.2% no lo hacen.
19. Ante el indicador: Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad, los estudiantes demuestran que el 79.2% si lo comprenden, el 16.7% a veces y el 4.2% no lo hacen
20. Ante el indicador: Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales, los estudiantes demuestran que el 58.3% si lo comprenden, el 29.2% a veces y el 12.5% no lo hacen.

Grupo control

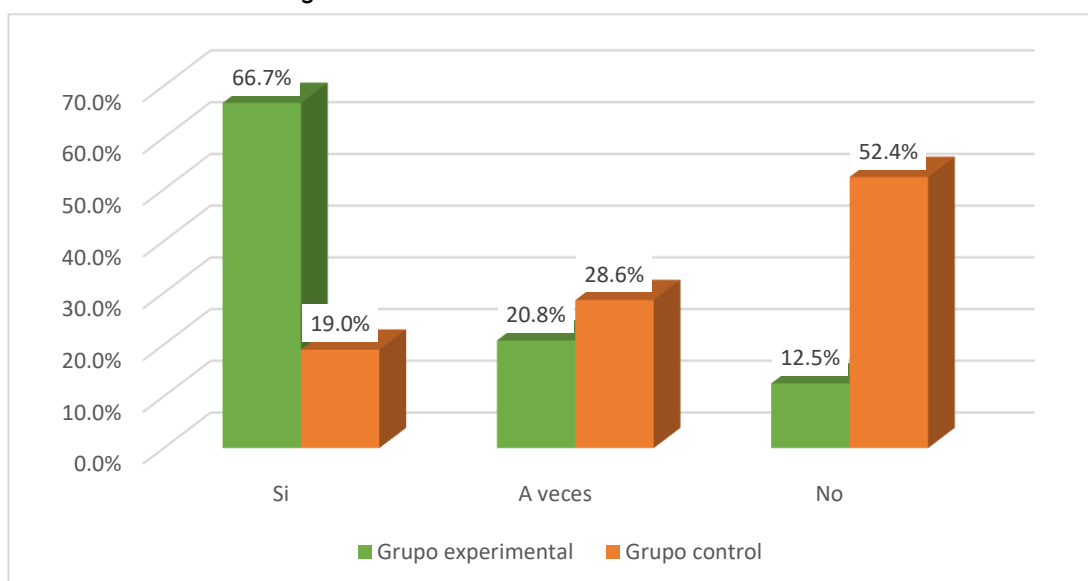
Los resultados del pre test del grupo control de los estudiantes del 3° C, son:

1. Ante el indicador: Reconoce sus características personales valorándose tal como es, los estudiantes demostraron que el 23.8% si lo reconocen, el 38.1% a veces y el 38.1% no lo hacen.
2. Ante el indicador: Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo, los estudiantes demuestran que el 19% si lo valoran, el 28.6% a veces y el 52.4% no lo hacen.
3. Ante el indicador: Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo, los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo aceptan, a veces el 33.3% y el 52.4% no lo hacen.
4. Ante el indicador: Acepta ser parte de la cultura de su localidad, los estudiantes demuestran que el 19% si aceptan ser parte, el 33.3% a veces y el 47.6% no lo hacen.
5. Ante el indicador: Se acepta como parte de la comunidad escolar, los estudiantes demuestran que el 23.8% si se aceptan, el 33.3% a veces y el 42.9% no lo hacen.
6. Ante el indicador: Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión los estudiantes demuestran que el 28.6% si lo controlan, el 23.8% a veces y el 47.6% no lo hacen.
7. Ante el indicador: Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley), los estudiantes indican que el 19% si demuestran su alegría, el 38.1% a veces y el 42.9% no lo hacen.
8. Ante el indicador: Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira, los estudiantes demuestran que el 28.6% si aplican, el 33.3% a veces y el 38.1% no lo hacen.
9. Ante el indicador: Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas, los estudiantes demuestran que el 19% si lo describen, el 28.6% a veces y el 52.4% no lo hacen.
10. Ante el indicador: Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas), los estudiantes demuestran que el 23.8% si lo superan, el 28.6% a veces y el 47.6% no lo hacen.

11. Ante el indicador: Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero, los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo explican, el 33.3% a veces y el 52.4% no lo hacen.
12. Ante el indicador: Asume las responsabilidades que tiene como estudiante, los estudiantes demuestran que el 19% si lo asumen, el 28.6% a veces y el 52.4% no lo hacen.
13. Ante el indicador: Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto, los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo argumentan, el 28.6% a veces y el 57.1% no lo hacen
14. Ante el indicador: Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad, los estudiantes demuestran que el 19% si lo priorizan, el 23.8% a veces y el 57.1% no lo hacen.
15. Ante el indicador: Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado, los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo explican, el 38.1% a veces y el 47.6% no lo hacen.
16. Ante el indicador: Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad, los estudiantes demuestran que el 19% si lo identifican, el 28.6% a veces y el 52.4% no lo hacen.
17. Ante el indicador: Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad, los estudiantes demuestran que el 9.5% si lo comprenden, el 28.6% a veces y el 61.9% no lo hacen.
18. Ante el indicador: Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social, los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo comprenden, el 28.6% a veces y el 57.1% no lo hacen.
19. Ante el indicador: Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad, los estudiantes demuestran que el 19% si lo comprenden, el 28.6% a veces y el 52.4% no lo hacen
20. Ante el indicador: Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales, los estudiantes demuestran que el 14.3% si lo comprenden, el 23.8% a veces y el 61.9% no lo hacen.

Figura 2

Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023.



Nota. Tabla 4

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos en la tabla 3 y la figura 2, se evidencia una mejora significativa en el grupo experimental tras la aplicación del post test que en un 61.5% de los estudiantes demostraron una comprensión clara de la construcción de su identidad, un 19.2% la comprendieron a veces, y solo un 11.5% no alcanzaron un nivel adecuado. Estos resultados reflejan de la efectividad de la aplicación de las recreaciones lúdicas y la intervención directa de la investigadora, lo cual potenció de forma notable el desarrollo de esta competencia clave en los estudiantes. Comparándolo con el grupo control mantuvo resultados bajos: únicamente un 19% logró comprender su identidad, mientras que el 28.6% mostró avances en a veces y un alto 52.4% no evidenció mejora. Esto confirma que, en ausencia de intervención pedagógica especializada, no se logró un cambio significativo en el desarrollo de la construcción de identidad.

Tabla 5

Resultados del pre test de la capacidad “se valora a sí mismo” en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen”

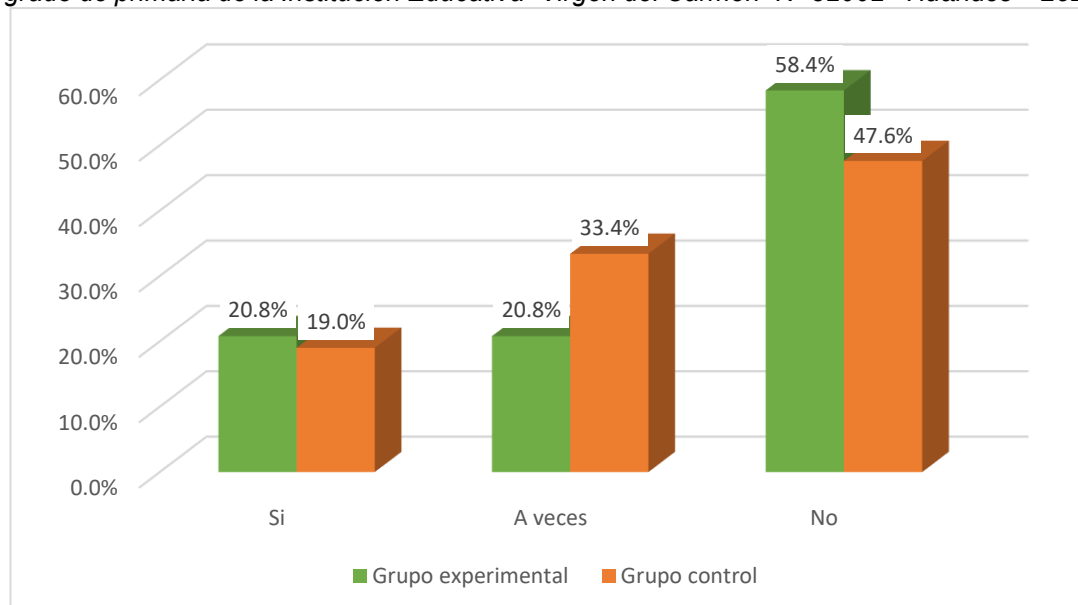
Nº 32002– Huánuco – 2023

PRE TEST																	
Nº	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SI		A VECES		NO		TOTAL		SI		A VECES		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Reconoce sus características personales valorándose tal como es.	6	25.0	6	25.0	12	50.0	24	100.0	5	23.8	7	33.3	9	42.9	21	100.0
2	Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo.	4	16.7	7	29.2	15	62.5	24	100.0	4	19.0	8	38.1	9	42.9	21	100.0
3	Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo.	4	16.7	4	16.7	16	66.7	24	100.0	5	23.8	6	28.6	10	47.6	21	100.0
4	Acepta ser parte de la cultura de su localidad.	4	16.7	4	16.7	16	66.7	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
5	Se acepta como parte de la comunidad escolar.	6	25.0	5	20.8	13	54.2	24	100.0	3	14.3	8	38.1	10	47.6	21	100.0
TOTAL		5	20.8	5	20.8	14	58.4	24	100.0	4	19.0	7	33.4	10	47.6	21	100.0

Nota. Guía de observación, 2023.

Figura 3

Resultados del pre test de la capacidad “se valora a sí mismo” en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023



Nota. Tabla 5

Análisis e interpretación

Según los resultados presentados en la tabla 5 y la figura 3, se evidencia que, en la etapa del pretest, el grupo experimental mostró un nivel preocupantemente bajo en cuanto a la capacidad de valorarse a sí mismo donde solo el 20.8% de los estudiantes lograron manifestar adecuadamente este aspecto, otro 20.8% a veces lo hicieron, mientras que un 58.4% no lograron demostrar una correcta autovaloración. De manera similar, el grupo control presentó resultados desfavorables, con apenas un 19% de estudiantes que evidenciaron una comprensión clara sobre el valor propio, un 33.4% a veces y un 47.6% que no mostraron comprensión en este aspecto. Estos resultados en ambos grupos se encontraban inicialmente en un nivel bajo en relación al reconocimiento y valoración de sí mismos, lo cual representa un aspecto crítico a fortalecer en el desarrollo personal de los estudiantes.

Tabla 6

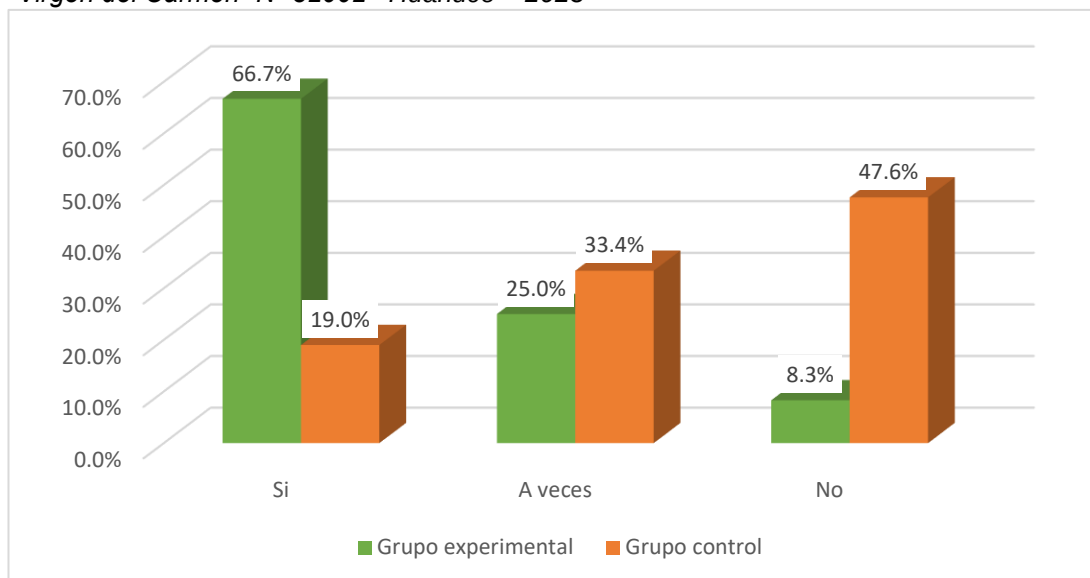
Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de valorar a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023

POST TEST																	
N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SI		A VECES		NO		TOTAL		SI		A VECES		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Reconoce sus características personales valorándose tal como es.	14	58.3	8	33.3	2	8.3	24	100.0	5	23.8	8	38.1	8	38.1	21	100.0
2	Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo.	15	62.5	7	29.2	2	8.3	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
3	Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo.	17	70.8	6	25.0	1	4.2	24	100.0	3	14.3	7	33.3	11	52.4	21	100.0
4	Acepta ser parte de la cultura de su localidad.	16	66.7	5	20.8	3	12.5	24	100.0	4	19.0	7	33.3	10	47.6	21	100.0
5	Se acepta como parte de la comunidad escolar.	15	62.5	6	25.0	3	12.5	24	100.0	5	23.8	7	33.3	9	42.9	21	100.0
TOTAL		16	66.7	6	25.0	2	8.3	24	100.0	4	19.0	7	33.4	10	47.6	21	100.0

Nota. Guía de observación, 2023.

Figura 4

Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de valorar a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023



Nota. Tabla 6

Análisis e interpretación

Según la tabla 6 y la figura 4, los resultados del post test revelan una mejora significativa en el grupo experimental respecto a su capacidad de valorarse a sí mismos, donde un 66.7% de los estudiantes logró desenvolverse demostrando una adecuada autovaloración, un 25% a veces lo hizo y solo un 8.3% no se valoran a sí mismo. Estos resultados reflejan de manera contundente que la aplicación de actividades lúdicas y la intervención directa de la investigadora influyeron positivamente en el fortalecimiento del reconocimiento y valoración personal en los estudiantes. Mientras que en el grupo control mostró un estancamiento, donde solo un 19% evidenció mejoras, un 33.4% a veces presentaron avances y un elevado 47.6% continuaron sin demostrar que se valoran de manera adecuada. Este contraste deja en claro que, sin una intervención pedagógica estructurada, como la implementada en el grupo experimental, no se generan cambios significativos en esta dimensión de valorarse a sí mismo.

Tabla 7

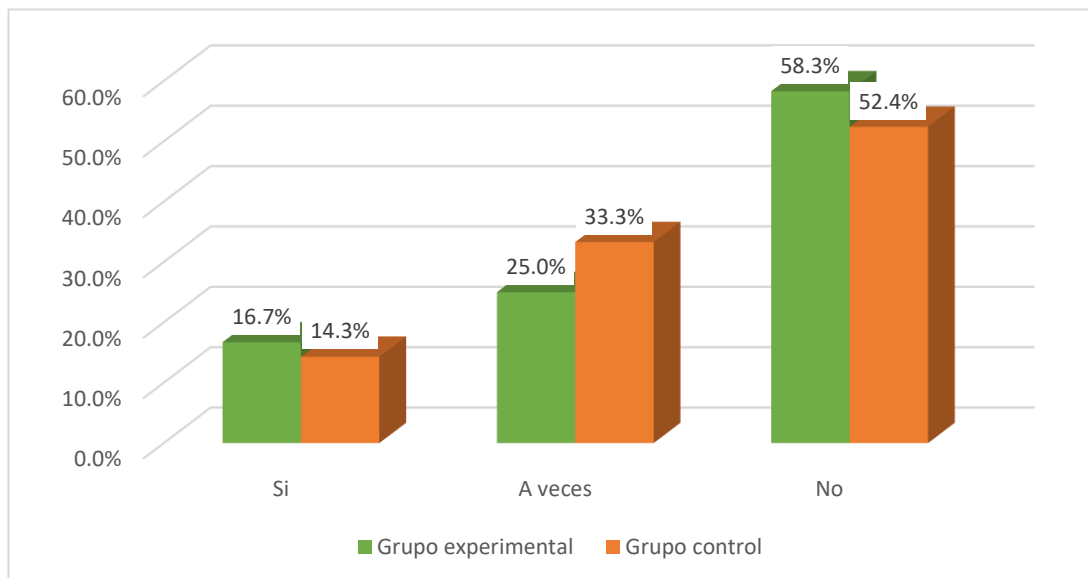
Resultados del pre test autorregula sus emociones en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002–Huánuco – 2023

PRE TEST																	
N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SI		A VECES		NO		TOTAL		SI		A VECES		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión.	3	12.5	4	16.7	17	70.8	24	100.0	3	14.3	5	23.8	13	61.9	21	100.0
2	Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley)	3	12.5	11	45.8	10	41.7	24	100.0	2	9.5	7	33.3	12	57.1	21	100.0
3	Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira.	4	16.7	5	20.8	15	62.5	24	100.0	3	14.3	8	38.1	10	47.6	21	100.0
4	Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas.	4	16.7	6	25.0	14	58.3	24	100.0	5	23.8	7	33.3	9	42.9	21	100.0
5	Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas).	4	16.7	8	33.3	12	50.0	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
TOTAL		4	16.7	6	25.0	14	58.3	24	100.0	3	14.3	7	33.3	11	52.4	21	100.0

Nota. Guía de observación, 2023.

Figura 5

Resultados del pre test autorregula sus emociones en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023



Nota. Tabla 7

Análisis e interpretación

Según la tabla 7 y la figura 5, los resultados del pretest reflejan un bajo nivel de autorregulación emocional en ambos grupos evaluados. Donde el grupo experimental solo un 16.7% de los estudiantes lograron demostrar un adecuado control de sus emociones, mientras que un 25% a veces lo hicieron y la mayoría con el 58.3% no lograron regular sus emociones de forma correcta. De manera similar, el grupo control presentaron que un 14.3% mostraron control de sus emociones, el 33.3% a veces lo consiguieron y el 52.4% no evidenciaron una autorregulación de sus emociones de manera correcta. Estos resultados ponen en manifiesto una carencia generalizada en el desarrollo de la autorregulación emocional en los estudiantes.

Tabla 8

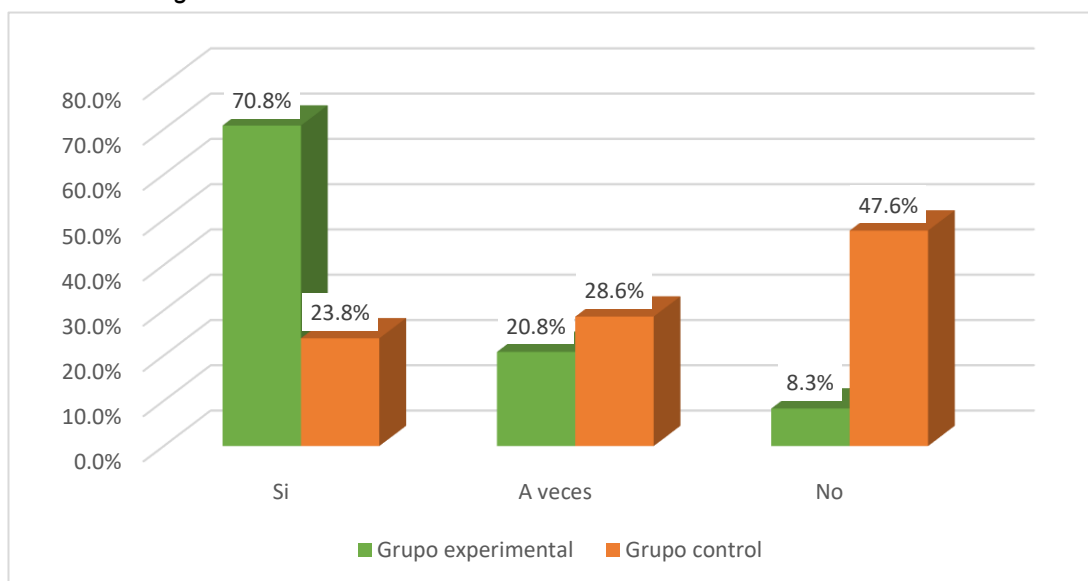
Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de autorregula sus emociones en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023

POST TEST																	
N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SI		A VECES		NO		TOTAL		SI		A VECES		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión.	16	66.7	5	20.8	3	12.5	24	100.0	6	28.6	5	23.8	10	47.6	21	100.0
2	Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley)	19	79.2	3	12.5	2	8.3	24	100.0	4	19.0	8	38.1	9	42.9	21	100.0
3	Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira.	16	66.7	6	25.0	2	8.3	24	100.0	6	28.6	7	33.3	8	38.1	21	100.0
4	Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas.	15	62.5	7	29.2	2	8.3	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
5	Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas).	17	70.8	4	16.7	3	12.5	24	100.0	5	23.8	6	28.6	10	47.6	21	100.0
TOTAL		17	70.8	5	20.8	2	8.3	24	100.0	5	23.8	6	28.6	10	47.6	21	100.0

Nota. Guía de observación, 2023.

Figura 6

Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de autorregula sus emociones en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023



Nota. Tabla 8

Análisis e interpretación

Según la tabla 8 y la figura 6, los resultados del post test evidencian una mejora considerable en el grupo experimental en cuanto a la autorregulación emocional, donde un 70.8% de los estudiantes lograron desenvolverse controlando adecuadamente sus emociones, mientras que un 20.8% a veces lo hicieron y solo un 8.3% presentaron dificultades. Estos resultados reflejan el impacto positivo de la aplicación de las recreaciones lúdicas y la intervención directa de la investigadora, consolidando así la mejora en la capacidad de autorregulación emocional de los estudiantes. Mientras tanto en el grupo control mostraron un desempeño inferior, donde el 23.8% si lograron autorregularse correctamente, el 28.6% a veces lo hicieron y un 47.6% no lo lograron. Esta diferencia notable entre ambos grupos confirma que, en ausencia de intervención, no se logró un cambio significativo en el desarrollo de esta habilidad esencial.

Tabla 9

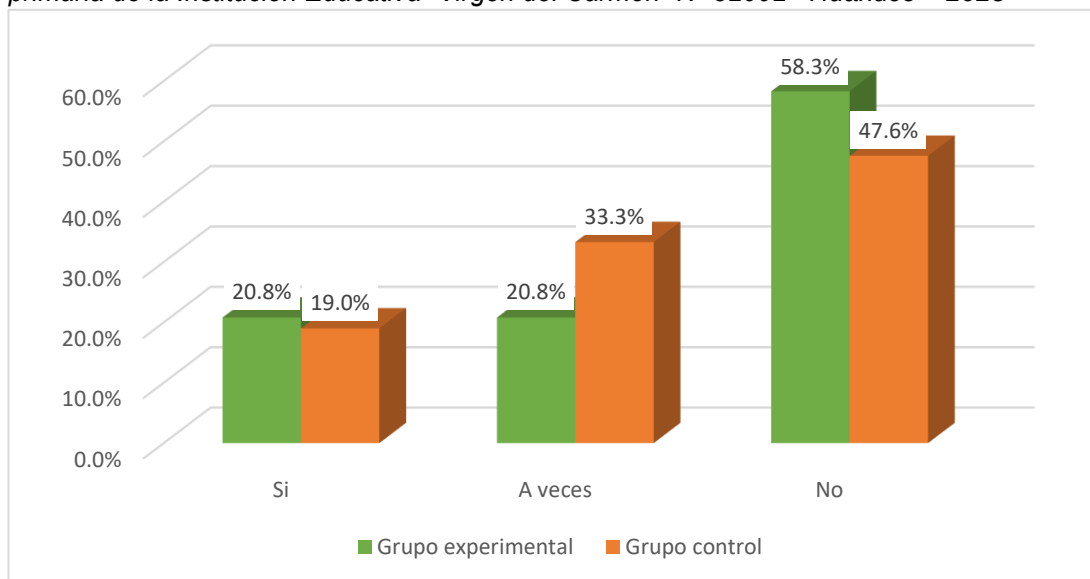
Resultados del pre test reflexiona y argumenta en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002–Huánuco – 2023

PRE TEST																	
N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SI		A VECES		NO		TOTAL		SI		A VECES		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero.	5	20.8	6	25.0	13	54.2	24	100.0	3	14.3	5	23.8	13	61.9	21	100.0
2	Asume las responsabilidades que tiene como estudiante.	5	20.8	6	25.0	13	54.2	24	100.0	3	14.3	6	28.6	12	57.1	21	100.0
3	Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto	6	25.0	5	20.8	13	54.2	24	100.0	4	19.0	7	33.3	10	47.6	21	100.0
4	Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad.	5	20.8	5	20.8	14	58.3	24	100.0	3	14.3	8	38.1	10	47.6	21	100.0
5	Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado.	5	20.8	4	16.7	15	62.5	24	100.0	5	23.8	7	33.3	9	42.9	21	100.0
TOTAL		5	20.8	5	20.8	14	58.3	24	100.0	4	19.0	7	33.3	10	47.6	21	100.0

Nota. Guía de observación, 2023.

Figura 7

Resultados del pre test reflexiona y argumenta en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023



Nota. Tabla 9

Análisis e interpretación

Según la tabla 9 y la figura 6, se evidencia que los resultados del pretest en el grupo experimental reflejan un bajo nivel de desarrollo en la capacidad de reflexionar y argumentar, donde solo el 20.8% de los estudiantes lograron realizar esta habilidad de manera adecuada, el 20.8% a veces lo hicieron y la mayor parte con el 58.3% no lo lograron. De la misma manera, en el grupo control, solo el 19% si lograron desarrollar la capacidad de reflexionar y argumentar, el 33.3% a veces lo hicieron y el 47.6% no se desarrollaron en esta capacidad. Estos resultados permiten concluir que, en ambos grupos donde los estudiantes presentaban inicialmente un nivel deficiente en habilidades reflexivas y argumentativas.

Tabla 10

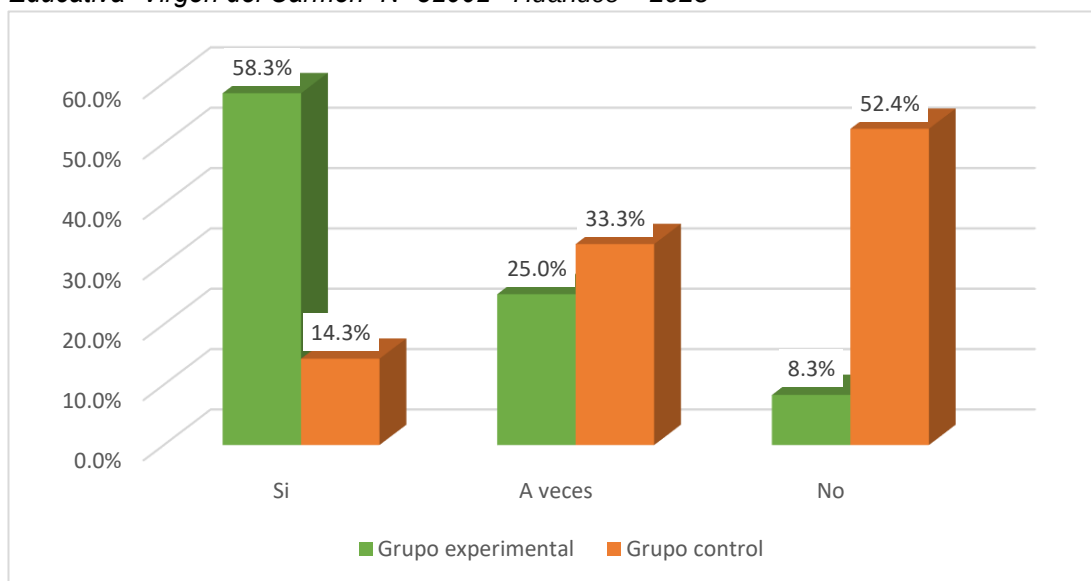
Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de reflexiona y argumenta en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023

POST TEST																	
N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SI		A VECES		NO		TOTAL		SI		A VECES		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%
1	Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero.	14	58.3	6	25.0	4	16.7	24	100.0	3	14.3	7	33.3	11	52.4	21	100.0
2	Asume las responsabilidades que tiene como estudiante.	14	58.3	7	29.2	3	12.5	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
3	Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto	17	70.8	4	16.7	3	12.5	24	100.0	3	14.3	6	28.6	12	57.1	21	100.0
4	Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad.	14	58.3	6	25.0	4	16.7	24	100.0	4	19.0	5	23.8	12	57.1	21	100.0
5	Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado.	15	62.5	5	20.8	4	16.7	24	100.0	3	14.3	8	38.1	10	47.6	21	100.0
TOTAL		14	58.3	6	25.0	4	8.3	24	100.0	3	14.3	7	33.3	11	52.4	21	100.0

Nota. Guía de observación, 2023.

Figura 8

Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de reflexiona y argumenta en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023



Nota. Tabla 10

Análisis e interpretación

Según la tabla 10 y la figura 8, se evidencia una mejora considerable en el grupo experimental en cuanto a la capacidad de reflexionar y argumentar. Tras la aplicación del post test, se obtuvo que el 58.3% de los estudiantes lograron desarrollar esta habilidad de forma adecuada, mientras que el 25% a veces lo hicieron y solo el 8.3% no alcanzaron los resultados esperados. Estos hallazgos reflejan claramente que la implementación de las recreaciones lúdicas, junto con la intervención activa de la investigadora, tuvo un impacto positivo significativo en el fortalecimiento de estas competencias. Por lo tanto, en el grupo control donde el 14.3% de los estudiantes si lograron reflexionar y argumentar correctamente, mientras que un 33.3% a veces lo hicieron y una gran parte con el 52.4% no evidenciaron mejoras. Esto demuestra que, en ausencia de la intervención, no se produjo un cambio significativo en el desarrollo de estas habilidades dentro del grupo control.

Tabla 11

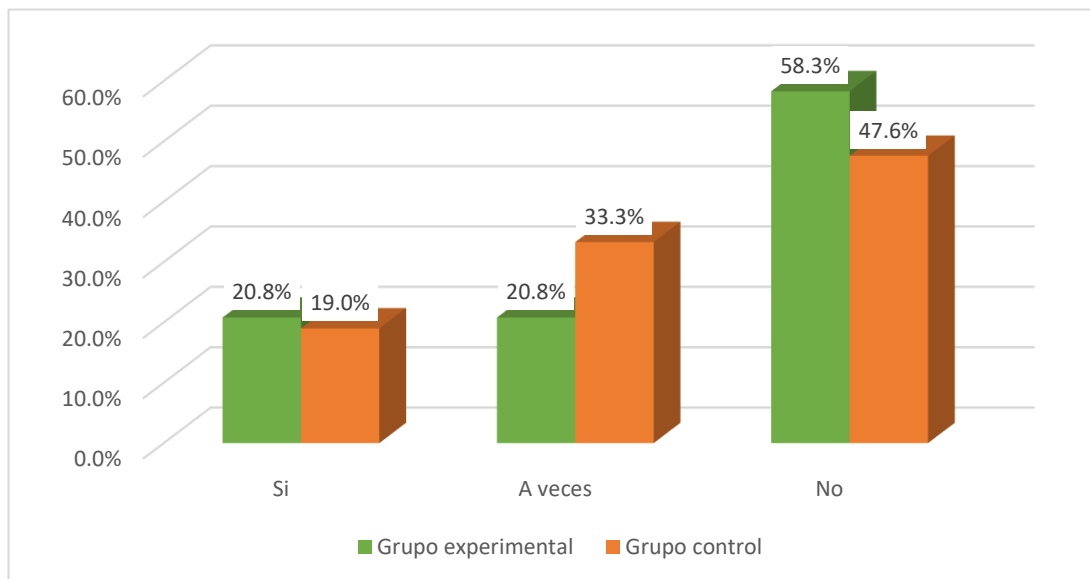
Resultados del pre test vive su sexualidad de manera plena y responsables en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023

PRE TEST																	
N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SI		A VECES		NO		TOTAL		SI		A VECES		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad.	4	16.7	4	16.7	16	66.7	24	100.0	3	14.3	5	23.8	13	61.9	21	100.0
2	Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad.	5	20.8	6	25.0	13	54.2	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
3	Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social.	5	20.8	5	20.8	14	58.3	24	100.0	3	14.3	8	38.1	10	47.6	21	100.0
4	Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad	5	20.8	6	25.0	13	54.2	24	100.0	6	28.6	7	33.3	8	38.1	21	100.0
5	Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales	5	20.8	6	25.0	13	54.2	24	100.0	4	19.0	9	42.9	8	38.1	21	100.0
TOTAL		5	20.8	5	20.8	14	58.3	24	100.0	4	19.0	7	33.3	10	47.6	21	100.0

Nota. Guía de observación, 2023.

Figura 9

Resultados del pre test vive su sexualidad de manera plena y responsables en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002–Huánuco – 2023



Nota. Tabla 11

Análisis e interpretación

Según los resultados de la tabla 11 y la figura 9, se pudo observar en la aplicación del pretest, solo el 20.8% de los estudiantes del grupo experimental si se desarrollaron de manera correcta en la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable, el 20.8% a veces lo hicieron y el 58.3% no demostraban un desenvolvimiento adecuado ni prácticas responsables al respecto. En el grupo control, se identificaron que el 19% si se desarrollaron de manera adecuada en la dimensión vive su sexualidad de forma responsable, el 33.3% a veces lo hacían y el 47.6% no se desarrollaron de manera correcta en esta dimensión. Estos resultados reflejan claramente que, en ambos grupos, los estudiantes presentaban un bajo nivel de conciencia y responsabilidad respecto a su sexualidad al inicio del estudio.

Tabla 12

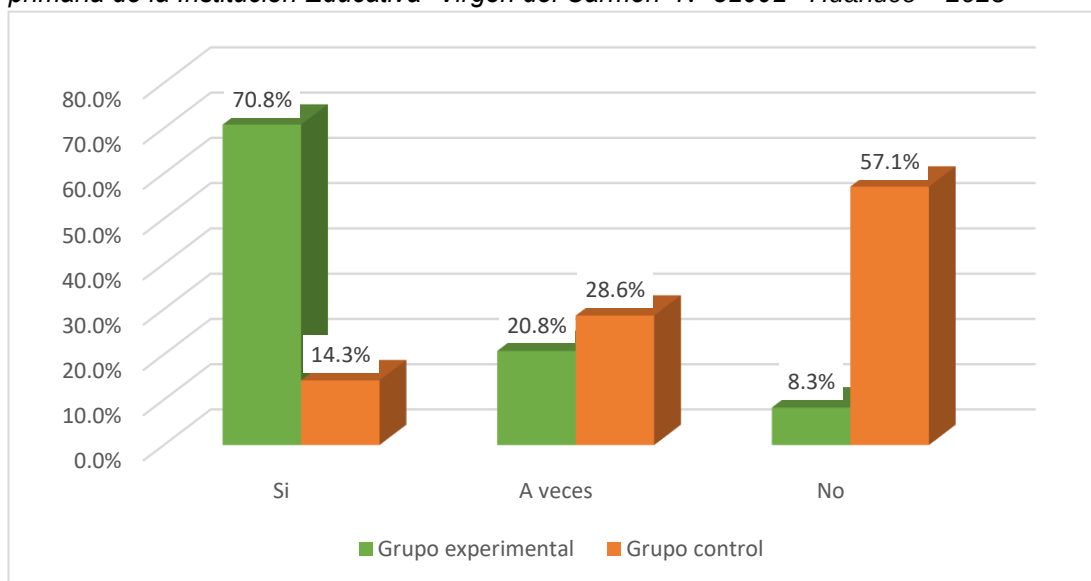
Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de vive su sexualidad de manera plena y responsables en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023

POST TEST																	
N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		SI		A VECES		NO		TOTAL		SI		A VECES		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%
1	Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad.	16	66.7	6	25.0	2	8.3	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
2	Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad.	17	70.8	4	16.7	3	12.5	24	100.0	2	9.5	6	28.6	13	61.9	21	100.0
3	Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social.	20	83.3	3	12.5	1	4.2	24	100.0	3	14.3	6	28.6	12	57.1	21	100.0
4	Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad	19	79.2	4	16.7	1	4.2	24	100.0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	21	100.0
5	Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales	14	58.3	7	29.2	3	12.5	24	100.0	3	14.3	5	23.8	13	61.9	21	100.0
TOTAL		17	70.8	5	20.8	2	8.3	24	100.0	3	14.3	6	28.6	12	57.1	21	100.0

Nota. Guía de observación, 2023.

Figura 10

Resultados del post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de vive su sexualidad de manera plena y responsables en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023



Nota. Tabla 12

Análisis e interpretación

Según la tabla 12 y la figura 10, los resultados del post test en el grupo experimental reflejan una mejora significativa en la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable, alcanzando un 70.8% de estudiantes que demostraron una comprensión y práctica adecuada en esta área, el 20.8% a veces lo lograron y solo un 8.3% no lograron internalizar completamente esta dimensión. Estos datos afirman que la implementación de recreaciones lúdicas, sumada a la intervención pedagógica directa por parte de la investigadora, tuvo un impacto altamente positivo en el desarrollo de esta competencia en los estudiantes. Mientras tanto, en el grupo control solo un 14.3% si se desarrollaron de manera correcta, el 28.6% a veces lo hicieron y un 57.1% no mostraron avances significativos. Esto confirma que, sin una estrategia educativa estructurada, no se logra una transformación sustancial en esta dimensión formativa.

Tabla 13

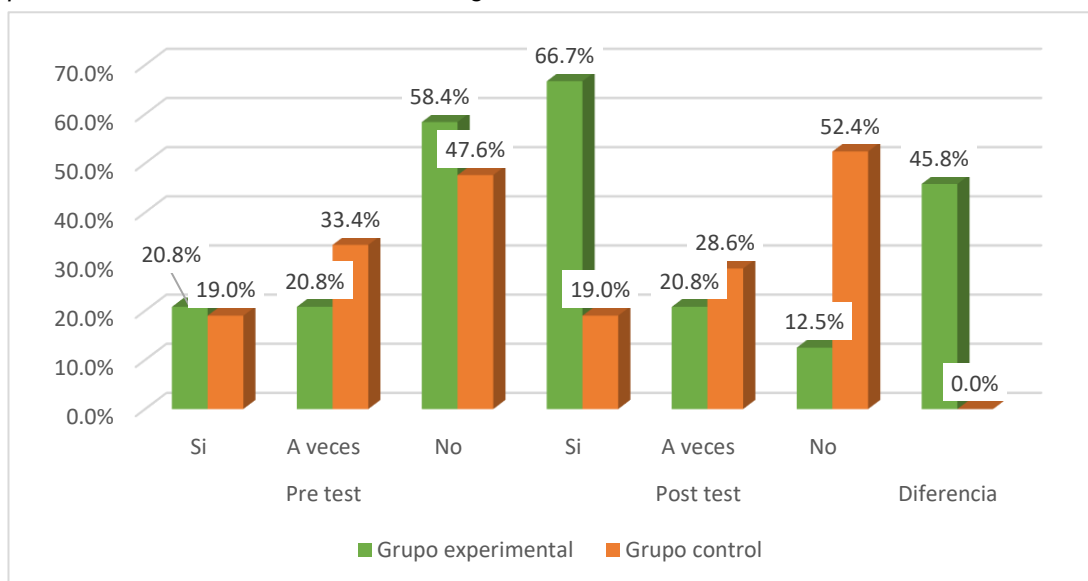
Diferencia de resultados del pre y post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de la construcción de su identidad en los estudiantes del tercero grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023

GRUPO	PRE TEST						POST TEST						DIFERENCIA	
	SI		A VECES		NO		SI		A VECES		NO			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Experimental	5	20.8	5	20.8	14	58.4	16	66.7	5	20.8	3	12.5	11	45.8
Control	4	19.0	7	33.4	10	47.6	4	19.0	6	28.6	11	52.4	0	0.0

Nota. Guía de observación, 2023.

Figura 11

Diferencia de resultados del pre y post test de la aplicación de las recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de la construcción de su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen del Carmen” N° 32002– Huánuco – 2023



Nota. Tabla 13

Análisis e interpretación

De acuerdo a la tabla 13 y la figura 11, se evidencia una diferencia significativa en los resultados obtenidos entre el pre test y el post test, donde el grupo experimental se observa una mejora notable de un 45.8%, lo que confirma que la aplicación de recreaciones lúdicas, junto con la intervención pedagógica directa de la investigadora, tuvo un impacto altamente positivo en el fortalecimiento del nivel de construcción de identidad en los estudiantes. Comparándolo con el grupo control que no mostró ningún avance con un 0% de diferencia, lo que pone en evidencia que, en ausencia de estrategias metodológicas innovadoras, no se produce una mejora alguna. Esta comparación resalta la efectividad de la propuesta aplicada.

4.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Tabla 14

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Pre construye su identidad	,763	45	,090
Pre se valora sí mismo	,621	45	,100
Pre autorregula sus emociones	,793	45	,082
Pre reflexiona y argumenta éticamente	,772	45	,111
Pre vive su sexualidad de manera plena y responsable	,682	45	,073
Post construye su identidad	,633	45	,134
Post se valora sí mismo	,701	45	,097
Post autorregula sus emociones	,746	45	,116
Post reflexiona y argumenta éticamente	,729	45	,101
Post vive su sexualidad de manera plena y responsable	,797	45	,057

Nota. Guía de observación, 2023.

Interpretación

La prueba de normalidad de la investigación se dio mediante el estadístico Shapiro-Wilk, donde la muestra de estudio (45) es menor a 50, demostrando las significancias son mayores a P valor (0.05), afirmando un resultado paramétrico; por ello para la contratación de hipótesis se aplicó la prueba de T de Student con el fin de responder a las hipótesis de la investigación.

Hipótesis general

H_a. La recreación lúdica mejoro en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

H_o. La recreación lúdica no mejoro en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

Tabla 15

Resultados de muestras emparejadas de la general

	Post test	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Grupo	Experimental	24	28,83	5,682	,861
	Control	21	16,09	5,229	,802

Nota. Guía de observación, 2023

Tabla 16*Prueba T Student de la general*

Diferencias emparejadas							
Grupo	Desviación Estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig (bilateral)
			Inferior	Superior			
Experimental - Control	12,740	4,733	5,008	9,647	4,559	45	.000

Nota. Guía de observación, 2023**Interpretación**

Al respecto de la prueba de T de Student de la hipótesis general, se demuestra una significancia de 0.000 indicando que es menor a P valor (0.05); por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y demuestra una diferencia favorable de 12.74, porque en el grupo experimental la media del post test es 28.83 siendo mayor que la media del post test del grupo control que es de 16.09, afirmando que la recreación lúdica si mejoró en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria.

Hipótesis específica N° 1

Ha1. Las recreaciones lúdicas mejoró la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023

Ho1. Las recreaciones lúdicas no mejoró la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023

Tabla 17*Resultados de muestras emparejadas de la específica 1*

	Post test	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Grupo	Experimental	24	22,79	4,339	,672
	Control	21	12,06	4,008	,608

Nota. Guía de observación, 2023

Tabla 18*Prueba T Student de la hipótesis específica 1*

Diferencias emparejadas							
Grupo	Desviación Estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig (bilateral)
			Inferior	Superior			
Experimental - Control	10,730	3,864	4,769	7,559	4,310	45	.000

Nota. Guía de observación, 2023**Interpretación**

Al respecto de la prueba de T de Student de la hipótesis específica 1, se demuestra una significancia de 0.000 indicando que es menor a P valor (0.05); por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y demuestra una diferencia favorable de 10.73, porque en el grupo experimental la media del post test es 22.79 siendo mayor que la media del post test del grupo control que es de 12.06, afirmando que las recreaciones lúdicas si mejoró en la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria.

Hipótesis específica N° 2

Ha2. Las recreaciones lúdicas mejoró la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023

Ho2. Las recreaciones lúdicas no mejoró la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023

Tabla 19*Resultados de muestras emparejadas de la específica 2*

Grupo	Post test	N	Media	Desv.	Desv. Error
				Desviación	promedio
Grupo	Experimental	24	20,05	4,613	,686
	Control	21	11,31	4,109	,611

Nota. Guía de observación, 2023

Tabla 20*Prueba T Student de la específica 2*

Diferencias emparejadas							
Grupo	Desviación Estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig (bilateral)
			Inferior	Superior			
Experimental - Control	8,740	3,628	4,331	7,608	4,709	45	.000

Nota. Guía de observación, 2023

Interpretación

Al respecto de la prueba de T de Student de la hipótesis específica 2, se demuestra una significancia de 0.000 indicando que es menor a P valor (0.05); por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y demuestra una diferencia favorable de 8.74, porque en el grupo experimental la media del post test es 20.05 siendo mayor que la media del post test del grupo control que es de 11.31, afirmando que las recreaciones lúdicas si mejoró la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria.

Hipótesis específica N° 3

Ha3. Las recreaciones lúdicas mejoró la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

Ho3. Las recreaciones lúdicas no mejoró la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

Tabla 21*Resultados de muestras emparejadas de la específica 3*

Grupo	Post test	N	Media	Desv.	Desv. Error
				Desviación	promedio
Grupo	Experimental	24	19,80	4,493	,673
	Control	21	9,37	4,207	,609

Nota. Guía de observación, 2023

Tabla 22*Prueba T Student de la específica 3*

Diferencias emparejadas							
Grupo	Desviación Estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig (bilateral)
			Inferior	Superior			
Experimental - Control	10,430	3,309	4,005	7,864	4,196	45	.000

Nota. Guía de observación, 2023**Interpretación**

Al respecto de la prueba de T de Student de la hipótesis específica 3, se demuestra una significancia de 0.000 indicando que es menor a P valor (0.05); por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y demuestra una diferencia favorable de 10.43, porque en el grupo experimental la media del post test es 19.80 siendo mayor que la media del post test del grupo control que es de 9.37, afirmando que las recreaciones lúdicas si mejoró la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del 3er grado de primaria.

Hipótesis específica N° 4

Ha4. Las recreaciones lúdicas mejoró la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023

Ho4. Las recreaciones lúdicas no mejoró la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023

Tabla 23*Resultados de muestras emparejadas de la específica 4*

Grupo	Post test	N	Media	Desv.	Desv. Error
				Desviación	promedio
Grupo	Experimental	24	21,34	4,882	,692
	Control	21	10,98	4,119	,664

Nota. Guía de observación, 2023

Tabla 24*Prueba T Student de la específica 4*

Diferencias emparejadas							
Grupo	Desviación Estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig (bilateral)
			Inferior	Superior			
Experimental - Control	10,360	3,761	3,990	8,008	5,015	45	.000

Nota. Guía de observación, 2023**Interpretación**

Al respecto de la prueba de T de Student de la hipótesis específica 4, se demuestra una significancia de 0.000 indicando que es menor a P valor (0.05); por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y demuestra una diferencia favorable de 10.36, porque en el grupo experimental la media del post test es 21.34 siendo mayor que la media del post test del grupo control que es de 10.98, afirmando que las recreaciones lúdicas si mejoro la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1 DISCUSIÓN CON LOS ANTECEDENTES

En la investigación de Cruz (2022), concluye que las causas que genera desmotivación en los estuantes es que dentro de las clases se utilice de manera constante la parte teórica y se deje a un lado la parte experimental, vivencial, lúdica y practica ya que estas generan asombro y creatividad en los estudiantes, permitiéndoles obtener mejores resultados en su aprendizaje. Contrastando con los resultados obtenidos por el autor y los hallazgos de la presente investigación, se afirma que el empleo del método lúdico, específicamente a través de recreaciones lúdicas, no solo actúa como un potente elemento motivador del aprendizaje, sino que también contribuye significativamente al fortalecimiento y desarrollo progresivo de la construcción de la identidad personal en los estudiantes.

Así mismo en la investigación de Artica y Melgarejo (2020), determinando con sus resultados indican que, en el pre test el 56% de los escolares no tienen conocimiento de las acciones que deben hacer con su cuerpo y en el post test el 100% si tenían conocimientos, asimismo, en el pre test el 40% de los niños sienten valor a sí mismo y el 60% indicó que no y en el post test el 100% indicó que si siente valor por sí mismos, en cuanto a si saben si los demás sienten aprecio, el 56% indicó que no y el 44% que sí, en cuanto a si son capaces de integrarse el 60% señaló que sí y el 40% que no, en cambio en el post test el 100% indicó que sí. Por ello, la investigación concluyó que, el programa si influye en el fortalecimiento de la identidad de los escolares. Al contrastar los resultados de los autores con los hallazgos obtenidos en la presente investigación, se evidencia que la implementación del programa “Acepto firmemente mi identidad personal”, complementado con actividades basadas en recreaciones lúdicas, resulta ser una estrategia altamente efectiva. Esta combinación no solo favorece el proceso de construcción de la identidad en los estudiantes, sino que también fortalece de manera significativa su aprendizaje emocional, en especial el desarrollo y

afianzamiento de una autoestima saludable, aspectos fundamentales para su formación integral.

5.2 DISCUSIÓN CON LAS BASES TEORICAS

Según lo expuesto por Cadenas (2021), las actividades pedagógicas estructuradas en un entorno educativo y desarrolladas con la participación activa del niño, tienen como finalidad esencial potenciar el proceso de formación de su identidad personal, fortalecer sus capacidades comunicativas, afianzar su autoestima y fomentar el desarrollo integral de sus habilidades interpersonales. Esta dinámica evidencia que dichas estrategias no solo cumplen un rol formativo, sino que se constituyen como herramientas metodológicas altamente eficaces y funcionales que ofrecen un soporte emocional significativo. En este contexto, se resalta su valor didáctico y su impacto positivo en la construcción de una base emocional sólida que favorece el crecimiento personal y social del estudiante.

De acuerdo Eble (2020), indica que la identidad estudiantil constituye un proceso dinámico y permanente, en el cual el individuo asume un papel protagónico y consciente en la construcción de su propia personalidad, basada en sus vivencias, aprendizajes y contextos personales. Este proceso no solo es introspectivo, sino que también se configura desde la interacción constante con el entorno social, lo que le otorga un carácter subjetivo y relacional. Además, la identidad está profundamente vinculada con el sentido de pertenencia hacia grupos socioculturales específicos, compartiendo valores, costumbres y formas de interpretación del mundo. Esto evidencia que la identidad cumple una función trascendental en la vida del estudiante, ya que influye directamente en su autoestima, sus decisiones y su adaptación al entorno educativo y social.

5.3 DISCUSIÓN CON EL PROBLEMA GENRAL

Ante el problema formulada inicialmente ¿En qué medida la recreación lúdica influye en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N°32002 Virgen del Carmen, Huánuco, 2023?

Los resultados obtenidos en la fase del pre test evidencian que en el grupo experimental solo un 20.8% de los estudiantes lograron demostrar una comprensión coherente sobre el proceso de construcción de su identidad personal, el 20.8% a veces lo realizaron y la mayor parte con el 58.4% no alcanzaron a evidenciar una comprensión adecuada. De la misma manera, en el grupo control solo el 19% mostraron un entendimiento claro de dicha competencia, el 33.4% a veces lo hicieron y el 47.6% no lograron cumplir con los niveles mínimos establecidos. Estos resultados reflejan un problema en ambos grupos respecto al desarrollo de esta competencia esencial para la formación integral del estudiante.

5.4 DISCUSIÓN CON EL OBJETIVO GENERAL

Ante el objetivo formulado inicialmente, determinar de qué manera las recreaciones lúdicas mejora en la construcción de su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

Encontrando una mejora en los resultados del post test correspondiente al grupo experimental, donde un 61.5% de los estudiantes evidenció una comprensión clara sobre el proceso de construcción de su identidad, un 19.2% a veces alcanzaron este entendimiento y un 11.5% no lograron un nivel adecuado. Estos hallazgos subrayan la alta efectividad de la implementación de estrategias basadas en recreaciones lúdicas, así como la intervención pedagógica directa de la investigadora, las cuales potenciaron significativamente el desarrollo de esta competencia fundamental. Comparando con el grupo control mantuvo niveles bajos de desempeño, donde un 19% solo comprendieron de manera adecuada su identidad, el 28.6% a veces lo hicieron y una mayoría del 52.4% no mostraron progreso alguno. Afirmando que las recreaciones lúdicas si mejoran en la construcción de su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria.

5.5 DISCUSIÓN CON LA HIPÓTESIS

Con respecto a la hipótesis general, la recreación lúdica mejoro en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de

primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023.

Se evidenció una diferencia en los resultados obtenidos entre ambos grupos, donde el grupo control no se registró ningún progreso entre el pre test y el post test, manteniéndose en un 0% de variación, lo que pone de manifiesto la ausencia de impacto sin una intervención metodológica adecuada. En contraste con el grupo experimental presentaron un incremento sobresaliente del 45.8%, lo cual afirma la efectividad de las recreaciones lúdicas aplicadas junto con la intervención directa de la investigadora. Esta notable mejora valida la influencia positiva de las estrategias didácticas activas en el fortalecimiento de competencias clave como la construcción de la identidad personal en el entorno educativo.

CONCLUSIONES

- Se concluye que las recreaciones lúdicas contribuyen significativamente al fortalecimiento de la competencia *“construye su identidad”* en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N.º 32002 “Virgen del Carmen” – Huánuco, 2023. Los resultados estadísticos evidenciaron un nivel de significancia de 0.000, inferior al valor p (0.05), lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Asimismo, se observó que la media del posttest del grupo experimental fue de 28.83, superior a la del grupo control que alcanzó 16.09, estableciendo una diferencia positiva de 12.74 puntos. Estos hallazgos confirman que la aplicación de actividades lúdicas tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la identidad de los estudiantes.
- Se concluyó que las recreaciones lúdicas contribuyen de manera significativa al desarrollo de la capacidad *“Se valora a sí mismo”* en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N.º 32002 “Virgen del Carmen” – Huánuco, 2023. Los resultados estadísticos evidenciaron un nivel de significancia de 0.000, menor al valor p (0.05), lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Asimismo, la media del posttest del grupo experimental fue de 22.79, superior a la obtenida por el grupo control (12.06), reflejando una diferencia positiva de 10.73 puntos. Estos resultados confirman que la aplicación de actividades lúdicas generó un efecto favorable en la capacidad de valoración personal de los estudiantes.
- Se concluyo las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad *“Autorregula sus emociones”* en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023; demostrando por medio de la prueba de T de Student dio una significancia de 0.000, indicando que es menor a P valor (0.05) rechazando la hipótesis nula y demuestra en el grupo experimental la media del post test de 20.05 indicando que es mayor que la media del post test del grupo control de 11.31, afirmando una diferencia positiva de 8.74 aceptando la hipótesis alterna. Indicando que las recreaciones

lúdicas si mejoró de manera positiva en la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria.

- Se concluyó que las recreaciones lúdicas influyen positivamente en el desarrollo de la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N.º 32002 “Virgen del Carmen” – Huánuco, 2023. Los resultados estadísticos mostraron un nivel de significancia de 0.000, menor al valor p (0.05), lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Asimismo, la media del posttest del grupo experimental alcanzó 20.05, superando a la del grupo control que fue de 11.31, lo que refleja una diferencia positiva de 8.74 puntos. Estos hallazgos evidencian que la aplicación de actividades lúdicas generó un efecto favorable en la autorregulación emocional de los estudiantes.
- Se concluye que las recreaciones lúdicas tienen un impacto significativo en la mejora de la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N.º 32002 “Virgen del Carmen” – Huánuco, 2023. Los resultados estadísticos mostraron un nivel de significancia de 0.000, menor al valor p (0.05), lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Del mismo modo, la media del posttest del grupo experimental fue de 21.34, superior a la obtenida por el grupo control (10.98), reflejando una diferencia positiva de 10.36 puntos. Estos resultados confirman que la aplicación de actividades lúdicas favoreció de manera positiva el desarrollo de esta capacidad en los estudiantes.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda al director de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen”, que implemente de forma sistemática y planificada actividades lúdicas estructuradas dentro de los programas de tutoría y desarrollo personal. Estas actividades han demostrado ser una herramienta pedagógica altamente efectiva para potenciar la construcción de la identidad en los estudiantes, ya que no solo facilitan un aprendizaje activo y dinámico, sino que también fomentan la reflexión profunda sobre sí mismos. La incorporación de este tipo de estrategias contribuirá significativamente al desarrollo integral de los estudiantes, brindándoles oportunidades para explorar, fortalecer y definir su identidad personal en un entorno educativo enriquecedor.
- Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen”, que adapten las recreaciones lúdicas a las necesidades y características individuales de los estudiantes, con el fin de maximizar su impacto. Las actividades pueden ser diseñadas para resaltar logros personales, fomentar la cooperación y el reconocimiento de los demás, y reforzar comportamientos que favorezcan el autoconocimiento y la autoaceptación. En última instancia, las recreaciones lúdicas no solo sirven como una herramienta pedagógica divertida, sino como una potente estrategia para el desarrollo emocional y personal de los estudiantes.
- Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen”, incorporar elementos de gamificación en las actividades lúdicas para que los estudiantes tengan que aplicar habilidades de autorregulación para obtener logros o recompensas. Por ejemplo, se pueden establecer metas relacionadas con la regulación emocional, como mantener la calma en una actividad o resolver un conflicto sin alterarse. Esto fomentará la práctica del autocontrol y la autorregulación en un entorno motivador y positivo.
- Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen”, que guíen a los estudiantes en la creación de un "código de ética" grupal mediante actividades lúdicas, donde se discutan

y argumenten principios éticos que el grupo considera importantes. Este ejercicio refuerza la reflexión ética y promueve la capacidad de los estudiantes para debatir y fundamentar sus ideas sobre lo que consideran correcto o incorrecto. Además, este proceso les permitirá identificar cómo aplicar estos principios en su vida diaria.

- Se recomienda a los padres de familia de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen”, emplear actividades lúdicas como una herramienta pedagógica para abordar de manera abierta y respetuosa la curiosidad natural de los niños. Es fundamental que estas actividades se realicen sin reprimir ni juzgar las inquietudes, permitiendo así que los niños adquieran una comprensión saludable de la sexualidad. Este enfoque promueve un entendimiento claro, libre de culpas o confusiones, y favorecerán al desarrollo de una actitud responsable y respetuosa hacia su propia identidad y la de los demás.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alzamora, M. (2019). *Identidad y autonomía en niños de 5 años en una institución educativa – Los Olivos – 2019* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43259/Alzamora_BM.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- An, H., Chen, W., Wang, C., Yang, H., Huang, W R. y Fan, S. (2020). Las relaciones entre la actividad física y la satisfacción con la vida y la felicidad entre adultos jóvenes, de mediana edad y mayores. <https://scite.ai/reports/10.3390/ijerph17134817>
- Anggraeni, L., Affandi, I., Wahyudin, D., Paramitha, S T. y Ramadhan, M S. (2022). Uso del aprendizaje con juegos como plataforma para el concepto de educación para la paz. Optimización del juego de mesa como plataforma para el concepto de educación para la paz: un estudio de método de encuesta. <https://scite.ai/reports/10.46328/ijemst.2292>
- Antonova, N. y Guararii, A. (2019). Identity of the Chinese Students in the Russian Universities. *Journal KnE Social Sciences*, 1 (1), 136- 143. <http://3.65.204.3/index.php/KnE-Social/article/view/7707>.
- Ártica, A. y Melgarejo, R. (2020). *El programa acepto firmemente mi identidad personal y el aprendizaje de la autoestima en los estudiantes del primer grado del Laboratorio de educación secundaria El Amauta de la UNDAC, en el 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. Repositorio Institucional UNDAC.http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1815/1/T026_75784496_T.pdf
- Biernat, E., Skrok, Ł. y Krzepota, J. (2019). Impacto a corto y mediano plazo de la jubilación en la actividad deportiva, la salud autoinformada y la actividad social de mujeres y hombres en Polonia. <https://scite.ai/reports/10.1155/2019/8383540>
- Blas, E. (2020). *Nivel de autoestima y prácticas de conductas saludables de los estudiantes de secundaria de la I.E. César Vallejo Amarilis, Huánuco* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional

- UDH.http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1236/T_047_07486810-T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Caroline, W. y Hosek, A. (2020). *Relevancia de la identidad del estudiante de posgrado y salud mental*. *Ohio Communication Journal*, 58 (1), 132-144.
<https://www.ohiocomm.org/wp-content/uploads/2020/04/Waldbuesser-Hosek-2020.pdf>
- Cohen, N. y Gómez, G. (2018). *Metodología de la investigación ¿Para qué?* Editorial Teseo: Argentina.http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_para_que.pdf
- Coronado, C. (2021). *Evaluación de la identidad cultural andina de los estudiantes de educación secundaria en una institución educativa de Ayacucho* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional UNH.
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3919/TESIS-SEG-ESP-FED-2021-CORONADO%20FLORES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Deniz, E., Francis, G., Torgerson, C. y Toseeb, U. (2022). Intervenciones basadas en el juego mediadas por los padres para mejorar la comunicación social y las habilidades lingüísticas de niños autistas en edad preescolar: una revisión sistemática y un protocolo de metanálisis.
<https://scite.ai/reports/10.1371/journal.pone.0270153>
- Deniz, E., Francis, G., Torgerson, C. y Toseeb, U. (2022). Intervenciones basadas en el juego mediadas por los padres para mejorar la comunicación social y las habilidades lingüísticas de niños autistas en edad preescolar: una revisión sistemática y un protocolo de metanálisis.
<https://scite.ai/reports/10.1371/journal.pone.0270153>
- Destéfano, M N. (2021). Las representaciones conceptuales en la ciencia cognitiva. <https://scite.ai/reports/10.7203/qfia.8.1.15786>
- Duran, A., y Jones, S. (2019). Uso de la interseccionalidad en la investigación cualitativa sobre el desarrollo de la identidad de los estudiantes universitarios: Considerations, tensions, and possibilities. *Journal of College Student Development*, 60(4), 455-471.
<https://muse.jhu.edu/article/730664/summary>

- Eble, A., y Hu, F. (2020). Las creencias del niño, las creencias sociales y la identidad maestro-alumno coinciden. *Economics of Education Review*, 1 (2), 77, 12 – 19. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272775719306934>
- Elsborg, P., Nielsen, G., Klinker, C D., Melby, P S., Christensen, J H. y Bentsen, P. (2019). La recreación deportiva como medio para abordar la inequidad social en salud: por qué, cuándo, dónde, quién, qué y cómo. <https://scite.ai/reports/10.1186/s12889-019-7428-3>
- Escalante-Barrios, E L., Bacca, M Á R., Linero, M A., & Álvarez, L Q. (2019). Codiseño de juguetes: Una experiencia de construcción social entre niños, educadores infantiles y diseñadores industriales 16 de agosto [https://scite.ai/reports/10.32995/rev180.num-43.\(2019\).art-592](https://scite.ai/reports/10.32995/rev180.num-43.(2019).art-592)
- Febrina, R., Widi, B. y Purwanti, E. (2020). Formación de identidad: Una autoetnografía de un estudiante indonesio se convierte en un hablante legítimo y profesor de inglés. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9 (3), 691-696. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1274721>
- Fernández, F. (2017). *Aprendizajes Del Área De Personal Social Y La Identidad Cultural De Los Estudiantes De Primaria De Paita – Piura – 2016* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16742/Corea_ZD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández, K. (2020). *Aplicación del “programa rescatando mi identidad” para fortalecer el nivel de identidad cultural en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. Artemio Del Solar Icochea - Santa– 2019* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio Institucional UNS. <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/3778>
- Fitri, M., Nur, H A. y Putri, W. (2020). La conmemoración del Día de la Independencia: recordando los juegos tradicionales de Indonesia. <https://scite.ai/reports/10.3389/fpsyg.2020.587196>
- Flores-Velázquez, S., Jaimez-González, C R., & García-Mendoza, B. (2021). Aplicación Móvil para Practicar Fracciones a través de Juegos para Niños de Primaria. <https://scite.ai/reports/10.13189/ujer.2021.090109>

- Flórez, D.; Cuenu, L., y Góngora, R. (2019). *La identidad cultural en los estudiantes del grado 1° de la institución educativa Rio Tapaje; a través de las danzas tradicionales partiendo de la Educación Artística* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD.<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/26484/lcuenur.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Galvez, C. (2018). *Prácticas disciplinarias valora en la competencia de construcción de identidad ciudadana en escolares de primaria del Callao, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV .<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/24179>
- Gogan, B. y Atkins, S. (2020). Práctica de revisión por pares, identidad estudiantil y éxito en un currículo piloto de escritura de primer año: un análisis con mentalidad de equidad. *The Journal of Writing Analytics*, 4 (1), 2-49. <https://wac.colostate.edu/docs/jwa/vol4/gogan.pdf>
- Gómez Álvarez, M. (2016). ¿Aprender jugando?: el juego como recurso educativo. <https://idus.us.es/handle/11441/45069>
- González, C. y González, F. (2019). *Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la identidad cultural a través de los mitos con los estudiantes del grado 4 de primaria del centro educativo tórtola comunidad boca de Víbora, Municipio Olaya Herrera* [Informe pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia Colombia]. Repositorio Institucional UNAD.<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26637>
- Gregorio, A. G. (2008). La recreación en la niñez: conceptualización, características y aportes desde la recreación al desarrollo de los niños [Tesis de grado, Universidad Nacional de Mar del Plata]. Repositorio institucional UNMP. <http://nulan.mdp.edu.ar/id/eprint/1811/>
- Henríquez, D. López, W. (2020). Fusión de identidad: Una revisión sistemática. *Acta Colombiana de Psicología*, 23(2), 383-409. <http://www.doi.org/10.14718/ACP.2020.23.2.15>
- Hernández, P. (2018). Análisis del superyó en un estudio de caso. *Revista Psicología Iberoamericana*, 26(2), 1-11.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/1339/133959841008/133959841008.pdf>

Hernández, R.; Mendoza, R. y Fernández, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Educación.
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Hikihara, Y., Watanabe, M., Kawakatsu, S. e Ishii, K. (2018). Beneficios de la participación deportiva organizada y el juego voluntario al aire libre en niños y adolescentes basados en resultados de salud relacionados con la evidencia. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(2); 1-14.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252020000200010

Holmes, J., Bowman, N., Murphy, M., y Carter, E. (2019). Envisioning college success: the role of student identity centrality. *Social Psychology of Education*, 22(5), 1015-1034.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11218-019-09493-7>

Jalca, M. (2018). Estudio Semiótico Visual de la Serie Backyardigans y su Influencia en la Construcción de Identidad en niños y niñas de 6 a 8 años en el 2017 [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil] Repositorio Institucional UDG.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/27315>

Jiménez, M. y Trujillo, J. (2017). *La Identidad Cultural Como Mediación Para La Enseñanza De La Oralidad En Estudiantes Del Grado Noveno De La Institución Educativa La Perdiz* [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional UST.
<https://repository.usta.edu.co/jspui/bitstream/11634/12633/1/jim%C3%A9nezmar%C3%ADatrujillojorge2018.pdf>

Komada, M T., Sato, J. y Sato, J. (2021). Impacto de los cambios en la frecuencia de la participación social en la mortalidad por todas las causas en adultos mayores japoneses: un estudio longitudinal a nivel nacional. <https://scite.ai/reports/10.3390/ijerph19010270>

Kusuma, K. y Suwarjo, S. (2019). A survey of career status identity on student college. *Journal of COUNS-EDU*, 4 (1), 38-44.
<https://core.ac.uk/download/pdf/229195371.pdf>

- Loban, M N. (2 de junio de 2020). <https://scite.ai/reports/10.24036/0202092108718-0-00>
- Magdalena, V. (2019). *Taller de dibujo infantil para el desarrollo de la identidad cultural en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa N° 33374 de Silla Marca Marca, Panao, Pachitea, Huánuco-2019* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional UCACH. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16892/DIBUJO_IDENTIDAD_COSTUMBRE_VARA_BONILLA_MAGDALEN_A.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Méndez, M. (2018). *La influencia familiar en la construcción de la identidad personal. Fundamentos y métodos para la formación permanente de los maestros de Educación Infantil. Análisis y prospectiva en la CAM* [Tesis de posgrado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/49421/1/T40303.pdf>
- Mendoza, C. y Maldonado, E. (2019). Revisión de las teorías y modelos incidentes en el desarrollo. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22 (1), 1-24. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=85934>
- Ministerio de la Educación. (2018). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Sistema de información de tendencias educativas en América Latina. https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/siteal_peru_0157.pdf
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*. 3 de junio. MINEDU. Disponible en. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Mogollón, J. (2018). *Programa Educativo Jamupayay Huánuco Para Mejorar La Identidad Cultural De Los Estudiantes De 4° Grado De La Institución Educativa Integrada No 32002 Virgen Del Carmen - Huánuco – 2018* [Tesis de pregrado, Universidad De Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/1550>
- Nicola, G., Freitas, H., Gomes, G C., Costenaro, R G S., Nietzsche, E A. e Ilha, S. (2014). Cuidados lúdicos al niño hospitalizado: perspectiva de los

cuidadores familiares y del personal de enfermería.
<https://scite.ai/reports/10.9789/2175-5361.2014v6n2p703>

Qoyyimah, U., Singh, P., Exley, B., Doherty, C., y Agustiawan, Y. (2020). Professional Identity and Imagined Student Identity of EIL Teachers in Islamic Schools. *Journal of Language, Identity y Education*, 1(2), 1 – 16.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15348458.2020.183372>

6

Quiroga, F.; Capella, C.; Sepúlveda, G.; Conca, B. y Miranda, J. (2020). Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 19 (2), 1 – 25. <http://revistaumanizales.cinde.org.co/rllcsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/4448/1089>

Quijano, J. (2021). *La asamblea en aula para desarrollar la competencia: construye su identidad en los niños de 05 años de la institución educativa N° 33073 de Santa Rosa Baja, Huánuco – 2018* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2910;jsessionid=698B41F4F2607D8B8D8C22B1D6DAB32C>

Ramírez, K. y Supo, M. (2019). *Trabajo en equipo para fortalecer la identidad cultural en educación primaria* [Tesis de pregrado, Universidad de Ciencias y Humanidades]. Repositorio Institucional UCH. https://repositorio.uch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12872/391/Ramirez_KC_Supo_MR_tesis_educacion_primaria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rivero, M. S., Meneses, P. W., García, J., Anibal, R., y Zevallos, E. L. (2021). *Metodología de la investigación*. <https://ecologiadigital.bio/como-afecta-la-altitud-y-latitud-a-la-ecologia-de-un-lugar/>

Sairitupac, E. y Vilca, E. (2018). *Desarrollo de la identidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 92 Ica – Perú* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional UNH. https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2094/TRABAJO%20ACAD%C3%89MICO_SEG.ESP_%20SAIRITUPAC%20TORRES

%20EVELINA%20Y%20EVELYIN%20LUCY%20VILCA%20GUTIERREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Scandroglio, B., Lopez, M. y Carmen, S. (2018). La Teoría de la Identidad Social. *Psicothema Sistema de Información Científica Redalyc*, 1(1), 1-11. <https://www.comminit.com/la/content/la-teor%C3%ADa-de-la-identidad-social>
- Siang, C., Fong, K., y Dipolog, G. (2019). Determinantes de la identidad y satisfacción de los estudiantes de primer año en la educación superior: un estudio de caso cuantitativo. *SAGE Open*, 9(2), 1 – 12. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/2158244019846689>.
- Sipion, S. (2021). *El programa ESI en la construcción de la identidad de los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N° 32925 René Guardián Ramírez, Amarilis - 2019* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2905/Sipion%20Traveza%c3%b1o%2cSandra%20Diana.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sipion, S. (2021). *El Programa ESI En La Construcción De La Identidad De Los Estudiantes Del Quinto Grado De Primaria De La Institución Educativa N° 32925 Rene Guardián Ramírez, Amarilis – 2019* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2905>
- Tsai, L M., Lo, F E., Yang, C Y., Keller, J B. y Lyu, S Y. (2015). *Diferencias de género en la participación en deportes recreativos entre adultos taiwaneses*. <https://scite.ai/reports/10.3390/ijerph120100829>
- UGEL (2018). *Orientaciones para la implementación, organización y ejecución de las actividades en el marco de la identidad cultural Huanuqueña en las Instituciones Educativas Públicas y Privadas de la provincia de Leoncio Prado*. MINEDU. <https://www.ugel302.gob.pe/contenido/directiva-ndeg-015-2018-gr-huanuco-dreugel-lpagp>.
- Verde, V. (2020). *Estudio sobre la identidad nacional y su influencia en la autorrealización de los estudiantes de educación primaria y problemas de aprendizaje de la facultad de educación de la Universidad Nacional*

José Faustino Sánchez Carrión de Huacho [Tesis de posgrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional UNJFSC.
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3824/tesis-IDENTIDAD-2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Walsh, K. (2018). The Role of the International Educator in Understanding International Student Identity Development. *Journal of SIT Digital collections*, 1(1), 1-49.
<https://digitalcollections.sit.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://scholar.google.es/&httpsredir=1&article=4131&context=capstones>

Yañez, C. y Capella, C. (2021). Construcción de identidad personal en niños y niñas aymara residentes en Chile. *Revista de psicología (Santiago)*, 30(2), 1-19.
https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071905812021000200054&script=sci_arttext&tlng=en

Zamora, J. (2020). *Escenarios de identidad cultural en la educación propia en la Institución Educativa María Fabiola Largo Cano, Comunidad el Salado Resguardo Indígena Nuestra Señora de la Candelaria de la Montaña de Riosucio Calda* [Tesis de posgrado, Universidad de Caldas]. Repositorio Institucional UC.
<https://repositorio.ucaldas.edu.co/bitstream/handle/ucaldas/16736/JHOANA%20ZAMORA%20GONZALEZ.%20TESIS.MAESTRIA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Zlobina, O., Shalina, T., Bulankina, I., Sinelnikova, A. y Bezrukikh, A. (2019). International Scientific Conference «Information Society: Health, Economics and Law». *Journal of Network Institute of Continuing Professional Education*, 1(1), 1-8.
https://posidpo.ru/wp-content/uploads/2019/04/Zlobina-O.Y._01.pdf

CÓMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Encarnación Sandoval, C. (2025). *Recreaciones lúdicas para mejorar el nivel de construcción de su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la institución educativa N° 32002- “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco].

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- “VIRGEN DEL CARMEN” - HUÁNUCO, 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES			INSTRUMENTO	METODOLOGÍA				
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TO					
PROBLEMA GENERAL. ¿En qué medida la recreación lúdica mejora en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023?	OBEJETIVO GENERAL: Determinar de qué manera las recreaciones ludicas mejora en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023	HIPOTESIS GENERAL: H_a. La recreación lúdica mejoro en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023. H_o. La recreación lúdica no mejoro en la competencia construye su identidad en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023	VI: RECREACIONES LUDICAS	Inicio	✓ Organizar y realizar las actividades propias del aula, en coordinación con los estudiantes.	Sesiones de Aprendizaje	Tipo: Aplicada Nivel: EXPERIMENTAL Diseño: PrE-experimental.				
					✓ Explicar la importancia de presentar sus propuestas junto con las razones por las cuales las eligieron.	Prueba de entrada y salida	<table><tr><td>Grupo E</td><td>Pre test O₁</td><td>V.tratamiento X</td><td>Pos test O₂</td></tr></table> Dónde: E =Grupo PRE-experimental seleccionado a criterio de la investigadora.	Grupo E	Pre test O ₁	V.tratamiento X	Pos test O ₂
Grupo E	Pre test O ₁	V.tratamiento X		Pos test O ₂							
					✓ Ayudar a ordenar las ideas que van a presentar.						
				Desarrollo	✓ Obtener la información adecuada y saber cómo usarla.						
	Objetivos específicos: 1. Determinar las recreaciones			✓ Analizar la información para la libre expresión.		O1-O2 = Pre test y post test al grupo PRE-experimental.					

Huánuco, 2023? Problemas específicos 1. ¿De qué manera las recreaciones lúdicas mejoran la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023? 2. Determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023? 3. Determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los	lúdicas para mejorar la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023 2. Determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023 3. Determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los	Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023. Hipótesis específicas: Ha1. Las recreaciones lúdicas mejoro la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023 Ho1. Las recreaciones lúdicas no mejoro la capacidad “Se valora a sí mismo” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023 Ha2. Las recreaciones lúdicas mejoro la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de	✓ Utilizar la información para recabar, organizar y distribuir datos de tal forma que se conviertan en información significativa y permitan tomar mejores decisiones ✓ Evaluar la participación de los estudiantes. ✓ Expresar las opiniones individuales como grupales. ✓ Evaluar con la prueba del post test las opiniones individuales como grupales	X=Aplicación de las actividades Población: La población en el presente estudio fue constituida por 91 alumnos de 3º grado sección “A”, “B”, “C” y “D” según la nómina de matrícula 2023 de la I.E “Virgen del Carmen” N° 32002 Muestra: Para la obtención de la muestra, la investigación aplicó el muestreo no probabilístico intencional al criterio del investigador, por lo que se seleccionó trabajar con 3º grado “B” Y “C”.
VD: Construye su identidad	Se valora a sí mismo	1. Reconoce sus características personales valorándose tal como es. 2. Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo.	Guía de Observación	

emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023?	estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023	la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023			
3. ¿De qué manera las recreaciones lúdicas mejoran la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023?	4. Determinar las recreaciones lúdicas para mejorar la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023	Ho2. Las recreaciones lúdicas no mejoran la capacidad “Autorregula sus emociones” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023			
		Ha3. Las recreaciones lúdicas mejoran la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023			
		Ha3. Las recreaciones lúdicas no mejoran la capacidad “Reflexiona y argumenta éticamente” en los			
			Autorregula sus emociones		3. Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo.
					4. Acepta ser parte de la cultura de su localidad.
					5. Se acepta como parte de la comunidad escolar.
					6. Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión.
					7. Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley)
					8. Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira.
					9. Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas.
					10. Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas).

4. ¿De qué manera las recreaciones lúdicas mejoran la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” -	estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023 Ha4. Las recreaciones lúdicas mejoro la capacidad “Vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023 Ha4. Las recreaciones lúdicas no mejoro la capacidad “Vive su sexualidad de	Reflexiona y argumenta éticamente	11. Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero. 12. Asume las responsabilidades que tiene como estudiante. 13. Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto 14. Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad. 15. Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado.
---	--	--	--

Huánuco, 2023?	manera plena y responsable” en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 – “Virgen del Carmen” - Huánuco, 2023	Vive su sexualidad de manera plena y responsable	16. Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad. 17. Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad. 18. Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social. 19. Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad 20. Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales
-------------------	---	--	--

ANEXO 2

INSUMENTOS

GUIA DE OBSERVACIÓN

(PRE - TEST)

Datos generales:

Número de observación	Fecha de observación	Hora de inicio	Hora de término

Datos del estudiante observado:

Apellidos y nombres				
Grado			Sección	
INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
Nº	INDICADOR	VALORES		
		SI	A VECES	NO
01	Reconoce sus características personales valorándose tal como es.			
02	Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo.			
03	Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo.			
04	Acepta ser parte de la cultura de su localidad.			
05	Se acepta como parte de la comunidad escolar.			
06	Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión.			
07	Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley)			
08	Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira.			
09	Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas.			
10	Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas).			
11	Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero.			
12	Asume las responsabilidades que tiene como estudiante.			
13	Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto			
14	Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad.			
15	Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado.			
16	Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad.			
17	Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad.			

18	Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social.			
19	Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad			
20	Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales			

GUIA DE OBSERVACIÓN (POS - TEST)

Datos generales:

Número de observación	Fecha de observación	Hora de inicio	Hora de término

Datos del estudiante observado:

Apellidos y nombres				
Grado			Sección	
INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
Nº	INDICADOR	VALORES		
		SI	A VECES	NO
01	Reconoce sus características personales valorándose tal como es.			
02	Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo.			
03	Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo.			
04	Acepta ser parte de la cultura de su localidad.			
05	Se acepta como parte de la comunidad escolar.			
06	Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión.			
07	Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley)			
08	Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira.			
09	Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas.			
10	Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas).			
11	Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero.			
12	Asume las responsabilidades que tiene como estudiante.			
13	Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto			
14	Prioriza la práctica de deportes en equipo que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad.			
15	Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado.			
16	Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad.			
17	Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad.			
18	Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social.			
19	Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad			
20	Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales			

ANEXO 3

RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



RESOLUCION N° 0183-2023-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 06 de octubre del 2023

Visto, el expediente N° 434533-0000007067 la alumna Cintya ENCARNACIÓN SANDOVAL, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado *"RECREACIONES LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN" – 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 Cintya ENCARNACIÓN SANDOVAL presenta el Proyecto de *"RECREACIONES LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN" – HUÁNUCO, 2023"* y con Informe N° 070-FCEyH-UDH-2023 del docente Dr. Joel Guido Aguirre Palacin; Informe N° 072-MEGA-DH-FCEYH-2023 del Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan y el Informe N° 014-2023.B.C.S.-FCEyH-UDH de la Mg. Maria Bertha Carhuapoma Sanchez, recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

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

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

SE RESUELVE:

Artículo único: APROBAR el Proyecto *"RECREACIONES LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN" – HUÁNUCO, 2023"* correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Cintya ENCARNACIÓN SANDOVAL, 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° 00146-2023-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 29 de setiembre del 2023

Visto, el expediente N° 442037-0000007421 presentado por la alumna **Cintya ENCARNACIÓN SANDOVAL**, quien solicita Asesor Metodológico de tesis.

CONSIDERACIÓN:

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

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

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

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

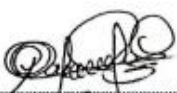
Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

SE RESUELVE:

Artículo único: DESIGNAR al Dr. Emerson Abal Ascayo como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna **Cintya ENCARNACIÓN SANDOVAL**, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,




Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/snpf

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

ANEXO 4

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES



FICHA Nº 1 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres : GONZALES VELA, Lucía
Cargo o institución que labora : DOCENTE DEL 3º "B"
Nombre del instrumento de evaluación : GUIA DE OBSERVACION - PRE TEST.
Teléfono : 962 924 089
Lugar y fecha : AHARILIS - 06 DE OCTUBRE DE 2023.
Autor del instrumento : ENCARNACIÓN SANDOVAL CINTIYA.

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 esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guarda 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. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

.....

IV. RECOMENDACIONES

.....

Huánuco, 06 de OCTUBRE, de 2023

Firma del experto
DNI 22530053

FICHA N° 1 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres : GONZALES VELA, LUCIA
 Cargo o institución que labora : DOCENTE DEL 3º "B"
 Nombre del instrumento de evaluación : GUIA DE OBSERVACIÓN - POST TEST.
 Teléfono : 962 924 089
 Lugar y fecha : AHAPILIS- 06 DE OCTUBRE DE 2023.
 Autor del instrumento : ENCARNACION SANDOVAL, UNTYA

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 esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología	✓	
Organización	Los ítems guarda 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. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS
IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 06 de OCTUBRE de 2023



 Firma del experto
 DNI 22530053



FICHA N° 2 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres: GONZALES VELA, Lucia
Cargo o institución que labora: DOCENTE DEL 3° "B"
Nombre del instrumento de evaluación: SESION DE APRENDIZAJE
Teléfono: 962 924 089
Lugar y fecha: AMARIUS - 06 DE OCTUBRE DE 2023.
Autor del instrumento: ENCARNACION SANDOVAL CINTYA

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. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 06 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI 22530053

FICHA N° 1 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres : BRICENO AGUI, RICARDO
Cargo o institución que labora : DOCENTE DEL 6° "A"
Nombre del instrumento de evaluación : GUIA DE OBSERVACION- PRE TEST.
Teléfono : 999 947 079
Lugar y fecha : AMARILIS - 09 DE OCTUBRE DE 2023
Autor del instrumento : ENCARNACION SANDOVAL CINTYA

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 esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología	✓	
Organización	Los ítems guarda 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. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

.....

IV. RECOMENDACIONES

.....

Huánuco, 09 de octubre de 2023


Firma del experto
DNI 22422092

FICHA N° 1 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres : BRICEÑO AGUI, RICARDO
Cargo o institución que labora : DOCENTE DEL 6° "A"
Nombre del instrumento de evaluación : GUIA DE OBSERVACION - POST TEST.
Teléfono : 999 947 679
Lugar y fecha : AMARIUS- 09- DE OCTUBRE DE 2023.
Autor del instrumento : ENCARNACION SANDOVAL, CINTYA

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 esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guarda 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. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de octubre de 2023


Firma del experto
DNI 22427092



FICHA N° 2 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres: BRICEÑO AGUI, RICARDO
Cargo o institución que labora: DOCENTE DEL 6° "A"
Nombre del instrumento de evaluación: SESIONES DE APRENDIZAJE
Teléfono: 999 947 079
Lugar y fecha: AMARILIS - 09 DE OCTUBRE DE 2023
Autor del instrumento: EUCARNACION SANDOVAL CINTYA

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. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de octubre de 2023


Firma del experto
DNI 22427092

FICHA N° 1 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres: ROJAS CRISTOBAL, GLORIA I.
 Cargo o institución que labora: DIRECTORA
 Nombre del instrumento de evaluación: GUIA DE OBSERVACION - PRE TEST
 Teléfono: 918 655 346
 Lugar y fecha: AMARIUS - 06 DE OCTUBRE.
 Autor del instrumento: EDICARNACIÓN SAUDOUAL, CINTHYA

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 esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología	✓	
Organización	Los ítems guarda 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. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

.....

IV. RECOMENDACIONES

.....

Huánuco, 06 de octubre de 2023


 Firma del experto
 DNI:

FICHA N° 1 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres ROJAS CRISTOBAL, GLORIA I
Cargo o institución que labora DIRECTORA
Nombre del instrumento de evaluación GUÍA DE OBSERVACIÓN - POST-TEST
Teléfono 918 655 346
Lugar y fecha AMARILIS - 06 DE OCTUBRE DE 2023
Autor del instrumento ENCARNACION SANDOVAL, CINTYA

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 esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología	✓	
Organización	Los items guarda 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. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

.....
.....

IV. RECOMENDACIONES

.....
.....
.....

Huánuco, 06 de octubre de 2023



 Firma del experto
 DNI



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES



FICHA N° 2 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres: ROJAS CRISTOBAL, GLORIA E.
Cargo o institución que labora: DIRECTORA
Nombre del instrumento de evaluación: SESIONES DE APRENDIZAJE
Teléfono: 918 653 346
Lugar y fecha: AHARILIS - 06 DE OCTUBRE DE 2023.
Autor del instrumento: EUCARNACION SANDOVAL, CINTYA.

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. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 06 de octubre de 2023



Firma del experto
DNI

FICHA N° 1 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres : POUNO CHAVEZ, ALFREDO
 Cargo o institución que labora : DOCENTE UDH
 Nombre del instrumento de evaluación : PRE TEST
 Teléfono : 982 640 431
 Lugar y fecha : LA ESPERANZA - 26 DE OCTUBRE 2023
 Autor del instrumento : EXCARNACIÓN SAUCOVAL, CINTYA

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 esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología	✓	
Organización	Los ítems guarda 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. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

.....

IV. RECOMENDACIONES

.....

Huánuco, 26 de octubre de 2023


 Firma del experto
 DNI 80021381



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



FICHA N° 1 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres : POLINO CHAVEZ, ALFREDO
Cargo o institución que labora : DOCENTE - UOH
Nombre del instrumento de evaluación : POST TEST
Teléfono : 962 640 451
Lugar y fecha : LA ESPERANZA - 26 DE OCTUBRE 2023
Autor del instrumento : ENCARNACIÓN SANDOVAL, UNTYA

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 esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología	✓	
Organización	Los ítems guarda 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. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 26 de octubre de 2023



Firma del experto
DNI 80921381



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES



FICHA N° 2 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y nombres

POLINO CHAVEZ, ALFREDO

Cargo o institución que labora

DOCENTE UOH

Nombre del instrumento de evaluación

SESIONES

Teléfono

962 640 451

Lugar y fecha

LA ESPERANZA- 26 DE OCTUBRE 2023.

Autor del instrumento

EDUCACION SANDOVAL, CINTYA

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. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES

.....

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR

.....

V. RECOMENDACIONES

.....

Huánuco, 26 de octubre de 2023


Firma del experto:
DNI 84021381

ANEXO 5

CARTA DE AUTORIZACIÓN



I.E. N° 32002 "Virgen del Carmen"

Jr. 28 de Julio N° 1617- Huánuco

AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN" PERTENECIENTE A LA JURISDICCIÓN DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL HUÁNUCO, CON CÓDIGO MODULAR N° 0288613, QUE SUSCRIBE:

CONSTANCIA

Que, la señorita: ENCARNACION SANDOVAL, Cintya Identificado con DNI.N° 74934819, estudiante del IX ciclo de la Facultad de Educación Básica Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco, aplico su Proyecto de investigación titulado **"RECREACIONES LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCION DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER Y GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VIRGEN DEL CARMEN" N° 32002 - HUÁNUCO 2023"**.

El proyecto de investigación tuvo como propósito **"RECREACIONES LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCION DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER Y GRADO**, con la participación activa de los estudiantes y el acompañamiento del cuerpo docente.

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

Huánuco, 15 de diciembre del 2023.

Atentamente

ANEXO 6

PROGRAMACIÓN DE LA EJECUCIÓN DEL INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA LA EXPERIMENTACIÓN

Título de la investigación: RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002- "VIRGEN DEL CARMEN" - HUÁNUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Institución educativa : N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN"
Grado : TERCERO Turno : MAÑANA
Grupo control : Tercero "C" N° alumnos : 26
Grupo experimental : Tercero "B" N° alumnos : 24
Denominación del experimento : RECREACIONES LUDICAS
Responsable de la experimentación: ENCARNACION SANDOVAL, CINTYA

N°	Actividades	Fecha y Hora		Supervisión Prof. De PPP
		fecha	Hora	
1	Pre test: aplicación del instrumento (grupo experimental)	30/10/23	7:45 am	
2	Pre test: aplicación del instrumento (grupo control)	01/11/23	7:45 am	
3	1 Sesión: "Se quién soy"	06/11/23	7:45 am	P.
4	2 Sesión: "Me siento orgulloso de mí mismo"	07/11/23	7:45 am	
5	3 Sesión: "A quien me parezco"	08/11/23	7:45 am	
6	4 Sesión: "Conociendo y valorando nuestra cultura local"	09/11/23	7:45 am	
7	5 Sesión: "Me acepto y acepto a los demás como parte de la comunidad educativa"	10/11/23	7:45 am	
8	6 Sesión: "¿Cómo me siento cuando.....?"	13/11/23	7:45 am	
9	7 Sesión: "Jugamos y aprendemos con el vóley"	14/11/23	7:45 am	P-1
10	8 Sesión: "¿Cómo manejar la ira con la respiración?"	15/11/23	7:45 am	
11	9 Sesión: "Mis emociones y sentimientos"	16/11/23	7:45 am	
12	10 Sesión: "Superando la tristeza con el arte y la cultura"	17/11/23	7:45 am	
13	11 Sesión: "¿Qué pasa si me llevo lo que no es mío"	20/11/23	7:45 am	
14	12 Sesión: "Asumo mis responsabilidades como estudiante"	21/11/23	7:45 am	
15	13 Sesión: "La amistad se basa en el respeto"	22/11/23	7:45 am	
16	14 Sesión: "Practicamos deportes en grupo para fortalecer nuestra amistad"	23/11/23	7:45 am	
17	15 Sesión: "Ayudar a las personas con discapacidad es una forma de ser buenos amigos"	24/11/23	7:45 am	
18	16 Sesión: "¿A quién acudir en caso de riesgo"	27/11/23	7:45 am	
19	17 Sesión: "Buscando ayuda en mis amigos"	28/11/23	7:45 am	
20	18 Sesión: "Todos somos iguales"	29/11/23	7:45 am	
21	19 Sesión: "Como evitar programas inapropiados para mi edad"	30/11/23	7:45 am	
22	20 Sesión: "Los peligros del internet"	01/12/23	7:45 am	
23	Post test: aplicación del instrumento (grupo experimental)	04/12/23	7:45 am	
24	Post test: aplicación del instrumento (grupo control)	06/12/23	7:45 am	

Huánuco, 26 de octubre de 2023



Vº Bº Director IE



Prof. Aula



Prof. Francisco Pico, Prof.

ANEXO 7

SESIONES

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° (NIVEL PRIMARIA)

01

TÍTULO DE LA SESIÓN: "SE QUIÉN SOY"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa** : N° 32002 "Virgen del Carmen"
- **Grado** : Tercero **Sección:** "B"
- **Docente de aula** : Gonzales Vela, Lucia
- **Docente de Práctica** : Polino Chávez, Alfredo Heriberto
- **Alumno (a) practicante** : Encarnación Sandoval, Cintya
- **Área Curricular** : Personal social
- **Fecha** : lunes 06 de noviembre de 2023

II. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Se valora así mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.	Reconoce sus características personales valorándose tal como es.

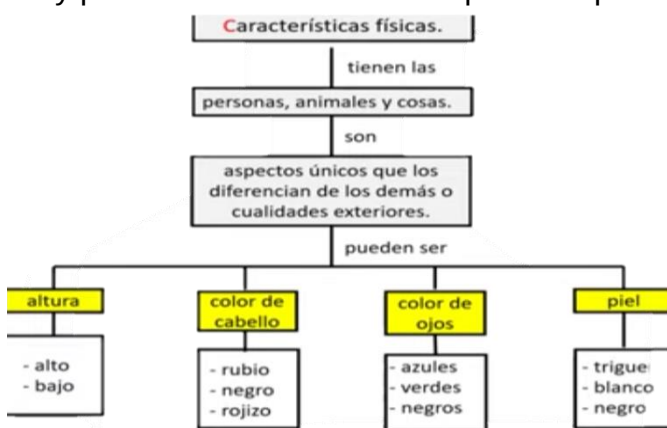
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Prepara un espacio adecuado	Hojas de papel, lápices de colores, tijeras, pegamento, revistas viejas, cartulinas, marcadores

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
	MOTIVACIÓN Para despertar el interés de los niños la docente enseña el siguiente video:	

INICIO	https://youtu.be/vSSw9ssYnVo  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trataba el cuento? ¿Qué paso con Luciano?, ¿Por qué no quería salir a jugar con los demás gatitos? ¿Qué paso con Luciano al final? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué son las características personales y por qué son importantes? ¿han observado la diferencia física entre sus compañeros? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión Hoy vamos a reconocer nuestras características personales valorándose tal como son, aprender a respetar y apreciar la diversidad de los demás. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: - Estableceremos normas para escuchar con atención - Respetar las opiniones de los demás - Participar activamente respetando mi turno	15 MIN
	RECREACIONES LUDICAS: Juegos de sociedad. Inicio del juego  1. PROBLEMATIZACIÓN: Presentamos la actividad “SE QUIÉN SOY”	

DESARROLLO	El docente guía a los alumnos a realizar una actividad lúdica de mímicas. - Se realiza grupos de 5 alumnos. - Los niños se describen a sí mismos con mímicas sin decir palabras. - Sus compañeros deberán entender y verbalizar las descripciones. - El grupo que adivina de manera más precisa gana. Desarrollo del juego - Verificamos como se sienten los alumnos y procedemos a darnos un aplauso. - Realizamos una lista de descripción personal individual en una hoja de trabajo. Cierre del juego - Preguntamos: ¿Qué descubrieron en este juego?, ¿Qué diferencias encontramos entre nosotros y nuestros compañeros? 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: - La docente propone que intercambien sus descripciones para que lo lean uno de sus amigos y les den acotaciones positivas. - Cada niño pegará su imagen coloreada con su descripción en el álbum realizado. - Se les explica las características personales y para ello realizamos un mapa conceptual.  <pre> graph TD A[Características físicas.] -- tienen las --> B[personas, animales y cosas.] B -- son --> C[aspectos únicos que los diferencian de los demás o cualidades exteriores.] C -- pueden ser --> D[altura] C -- pueden ser --> E[color de cabello] C -- pueden ser --> F[color de ojos] C -- pueden ser --> G[piel] D --> D1[- alto] D --> D2[- bajo] E --> E1[- rubio] E --> E2[- negro] E --> E3[- rojizo] F --> F1[- azules] F --> F2[- verdes] F --> F3[- negros] G --> G1[- trigue] G --> G2[- blanco] G --> G3[- negro] </pre> - Explicamos que otras características son nuestros gustos; por ejemplo, a algunos les gustan las flores, los animales, las películas de acción, la música, el fútbol, pasear, investigar cómo funcionan los artefactos, etc. - Piensa y responde a las siguientes preguntas: ¿Qué te gusta hacer? ¿Qué te gusta comer? ¿Cómo te gusta vestir? ¿Con quién te gusta hablar?	60 MIN
------------	--	--------

✚ Luego damos oportunidad a los estudiantes voluntarios para que pueda describirnos sus características.

3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES:

✚ Cada niño realizara su cuadro de doble entrada para enfatizar sus cualidades y características.

MIS CARACTERISTICAS	MIS CUALIDADES
Cabello largo	Me gusta bailar
Cabello corto	Me gusta cantar
Ojos oscuros	Me gusta dibujar
Alto	Soy creativo(a)
Bajo	
etc	

✚ Cada niño elegirá una característica personal que le haga sentir especial y la compartirá con el grupo.

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	✚ ¿Qué hicieron? ✚ ¿Para qué aprendieron? ✚ ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Elige una característica personal que le haga sentir especial
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

V. 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?

VI. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.
- Internet.

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

FICHA DE APLICACIÓN N° 01

APELLIDOS Y NOMBRES :.....GRADO:
..... SECCION:

En cada espacio escribe una característica personal a colores y decóralo a su gusto.

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 01

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Reconoce sus características personales valorándose tal como es.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°
(NIVEL PRIMARIA)

N° 02

TÍTULO DE LA SESIÓN: “ME SIENTO ORGULLOSO DE MI MISMO”

VIII. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
 1.2. Grado : Tercero **Sección: “B”**
 1.3. Docente de aula : Gonzales Vela, Lucia
 1.4. Docente de Práctica : Polino Chávez, Alfredo Heriberto
 1.5. Alumno (a) practicante : Encarnación Sandoval, Cintya
 1.6. Área Curricular : Personal social
 1.7. Fecha : miércoles 08 de noviembre de 2023

IX. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Se valora así mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.	Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Preparar un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Hojas de papel, lápices, colores, tijeras, pegamento, cartulina.  Un balón o una pelota pequeña.  Una caja o un recipiente.

X. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y	

INICIO	juntos damos gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. Les pido que observen la imagen y los estudiantes responden las preguntas: MOTIVACIÓN Para despertar el interés de los niños la docente enseña el siguiente video:  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: ✚ ¿Qué observamos en la imagen? ✚ ¿Cómo están actuando los niños? ✚ ¿Qué cosas es lo que tienen cada niño? CONFLICTO COGNITIVO: Si cada niño tiene diferentes objetos y es feliz ✚ ¿Cómo llamamos a esa actitud? ✚ ¿A que decimos habilidades? ✚ ¿Qué hacemos cuando logramos algo que nos gusta? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión ✚ “La importancia de valorar nuestros habilidades y logros que hacemos para sentirnos felices” ACUERDOS DE CONVIVENCIA: Dialogamos y proponemos algunos acuerdos que debemos tener en cuenta para desarrollo de la presente sesión. ✚ Respeto por el tiempo asignado por el moderador ✚ Evitar burlas hacia las ideas de otros participantes ✚ Respetar la intención de los participantes. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Escucharnos con atención.	15 MIN
--------	--	--------

	• Respetar las opiniones de los demás. • Participar activamente.	
DESARROLLO	1. PROBLEMATIZACIÓN Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿tienes alguna idea de que es una habilidad? ¿conoces a una persona que tiene una habilidad impresionante? ¿tienes una habilidad? Anotamos las ideas más relevantes en la pizarra y decimos que hoy cada niño podrá demostrarnos una de sus muchas habilidades. Para ello mencionamos a los estudiantes de jugaremos el juego del balón de las habilidades. RECREACIONES LUDICAS: ✚ Recreación creativa: EL JUEGO DEL BALÓN DE LAS HABILIDADES Inicio del juego ✚ Este juego se requiere de una pelota (plástico u otra.) y se necesita un espacio relajado y tranquilo así mismo se tendrá listo las tiras de preguntas hechas de cartulina y tarjetas blancas para que el niño escriba. ✚ La dinámica del juego es la siguiente: Se agrupa en círculos y se distribuye las tarjetas y los niños rápidamente escribirán alguna de sus habilidades y logros que tienen puede ser (cantar, bailar, karate, dominio de balón, etc.) se guarda las tarjetas. Desarrollo del juego ✚ El docente explica que va a lanzar el balón a un niño al azar y le va a hacer una pregunta de las tiras de cartulina sobre alguna habilidad que tenga o algún logro que haya conseguido. Por ejemplo: • ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre? • ¿Qué es lo que más te ha gustado hacer?, • ¿De qué te sientes orgulloso? El niño que recibe el balón debe responder la pregunta y luego lanzar el balón a otro niño, al que le hará otra pregunta. Así	60 MIN

sucesivamente hasta que todos los niños hayan participado.

Cierre del juego

- ✚ El docente debe animar a los niños a responder con sinceridad y a escuchar con respeto las respuestas de sus compañeros.
- ✚ El docente también puede intervenir para felicitar o reforzar las respuestas de los niños.
- ✚ La idea del juego es que valoren sus habilidades y logros que tuvieron en su vida y que tendrán durante toda su vida

2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

El docente les dice a los niños que ahora van a realizar una actividad llamada “El mural de los logros”.

El docente reparte una hoja de papel a cada niño y les pide que dibujen o escriban algo que hayan logrado o que



les haga sentir orgullosos de sí mismos. Puede ser algo relacionado con el colegio, con la familia, con los amigos, con el deporte, con el arte, etc.

- El docente les da unos 15 minutos para que terminen sus dibujos o escritos.
- Luego les pide que recorten sus hojas en forma de estrella y que las peguen en una cartulina grande, formando un mural.
- El docente coloca el mural en un lugar visible y les pide a los niños que se acerquen a observarlo.
- El docente les invita a compartir sus estrellas con el grupo, explicando qué han dibujado o escrito y por qué les hace sentir orgullosos.

	• El docente debe elogiar y valorar los logros de cada niño, resaltando sus cualidades y sus esfuerzos. • El docente les dice a los niños que ahora van a realizar una actividad llamada “La caja de los cumplidos”. • El docente reparte otra hoja de papel a cada niño y les pide que escriban un cumplido o un reconocimiento para uno de sus compañeros, basándose en lo que han visto o escuchado en las actividades anteriores. • Por ejemplo: “Me gusta cómo dibujas”, “Admiro tu valentía”, “Eres muy bueno en matemáticas”, etc. • El docente les pide que doblen sus hojas y que las metan en una caja o un recipiente. Luego el docente mezcla las hojas y va sacando una por una, leyendo el cumplido en voz alta y entregándolo al niño al que va dirigido. • El niño que recibe el cumplido debe dar las gracias y guardar su hoja como un recuerdo. • El docente debe asegurarse de que todos los niños reciban al menos un cumplido. 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES: El docente refuerza estas ideas y les dice a los niños que se sientan orgullosos de sí mismos y de sus compañeros, y que sigan esforzándose por mejorar y aprender cada día. Realizamos la importancia sobre descubrir sus habilidades y potenciarlas. El docente les agradece su atención y les despide con un aplauso.	
--	---	--

XI. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Identificar sus logros
Técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

XII. 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?

XIII. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.
- Internet.

XIV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 02

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Valora sus habilidades y logros que hacen que se sienta orgulloso de sí mismo.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 02

INSTITUCION EDUCATIVA:

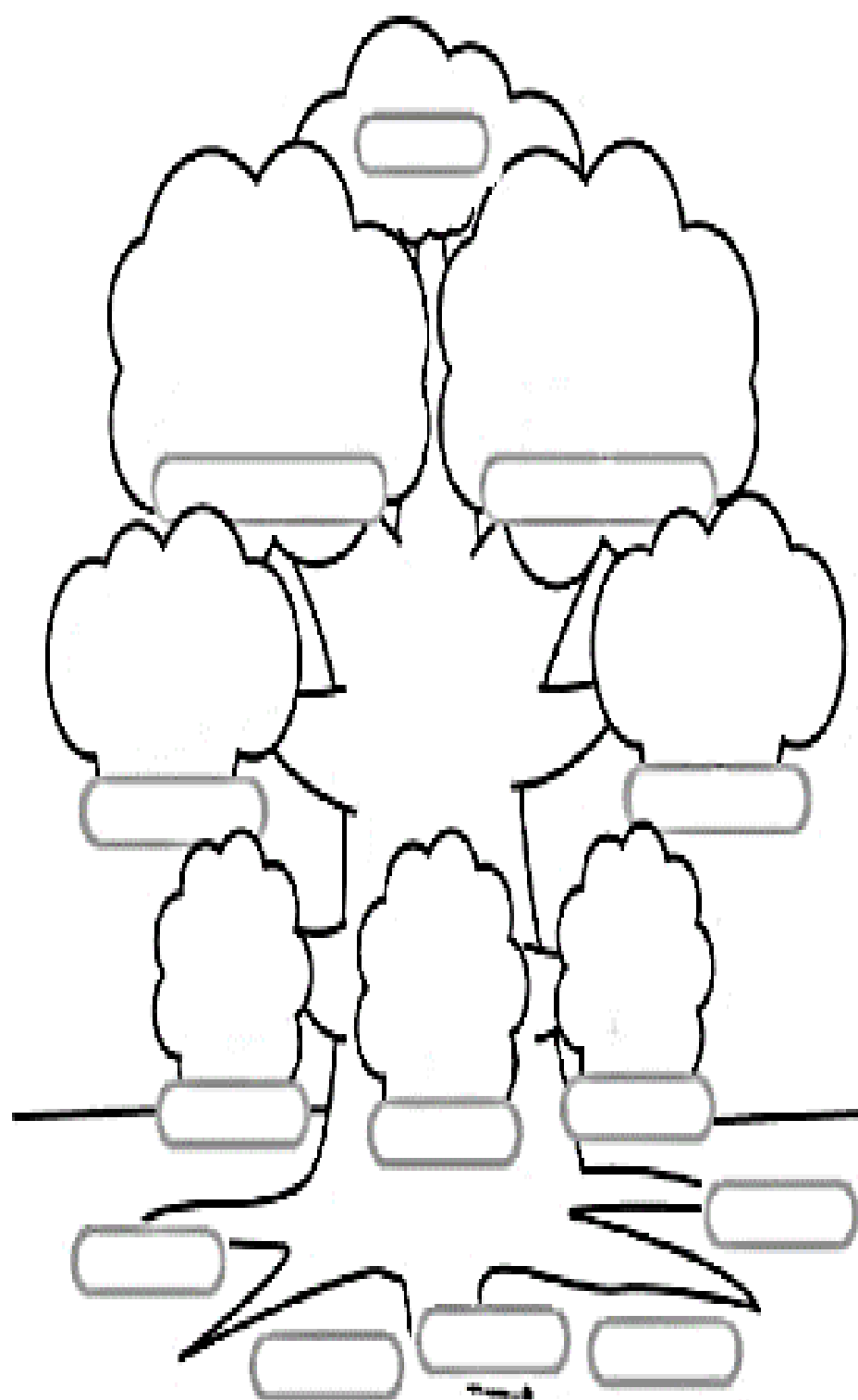
APELLIDOS Y NOMBRES:GRADO:

..... SECCION:

FECHA:

EL ÁRBOL DE MIS LOGROS

- En las raíces del árbol escribe tus valores positivos, Elabora tu lista tranquilamente, date tiempo para pensar.
- En las ramas escribe los logros que tú consideres que has conseguido a lo largo de tu vida, los éxitos que TÚ consideres, La cuestión es que te sientas orgulloso de haberlo conseguido. En esta ocasión, de nuevo, date tiempo suficiente para estar seguro de que has apuntado todos tus logros hasta el momento.
- Una vez termines tu árbol, obsérvalo. Si esas cualidades te han llevado a conseguir todo eso, ¿por qué no te van a poder llevar a conseguir todas las cosas que deseas? Si quieres, puedes enseñarle el árbol de tus logros a alguna persona de confianza para que te ayude a seguir rellenándolo. Tener este árbol cerca de ti y a la vista podrá ayudarte a recordar, en tus malos momentos, que eres una persona muy valiosa con muchas cualidades positivas y que, si realmente quieres, podrás seguir sumando logros y éxitos al árbol de tu vida.



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

N° 03

TÍTULO DE LA SESIÓN: “¿A QUIÉN ME PAREZCO?”

XV. DATOS INFORMATIVOS:

1.8. Institución Educativa	:	N° 32002 “Virgen del Carmen”
1.9. Grado	:	Tercero Sección: “B”
1.10. Docente de aula	:	Gonzales Vela, Lucia
1.11. Docente de Práctica	:	Polino Chávez, Alfredo Heriberto
1.12. Alumno (a) practicante	:	Encarnación Sandoval, Cintya
1.13. Área Curricular	:	Personal social
1.14. Fecha	:	jueves 09 de noviembre de 2023

XVI. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD ✚ Se valora así mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.	Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
✚ Preparar la sesión ✚ Preparar un espacio adecuado ✚ Elaborar la ficha de aplicación ✚ Contar con los materiales	✚ Hojas de papel, lápices, colores, tijeras, pegamento, fotos de los padres o familiares de los estudiantes, cartulina, marcadores.

XVII. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un	

INICIO	nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. ✚ El docente saluda a los estudiantes y les muestra un video sobre la herencia genética y el parecido físico entre padres e hijos. https://www.youtube.com/watch?v=axSh_Gl5GVo  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: ✚ ¿Qué les pareció el video?, ✚ ¿Qué les llamó la atención?, ✚ ¿Alguna vez les han dicho que se parecen a alguno de sus padres o familiares?, ✚ ¿Por ejemplos que características físicas tienen en común con ellos? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasificamos en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea una situación problemática: ✚ ¿Qué pasaría si alguien se burlara de ti o te hiciera sentir mal por tu parecido físico con tus padres o familiares? ✚ ¿Cómo reaccionarías? ¿Qué harías para defenderte? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión ✚ Hoy aprenderemos a aceptar el parecido físico de nuestros padres valorándonos tal como somos. ACUERDOS DE CONVIVENCIA:	15 MIN
---------------	---	---------------

	Dialogamos y proponemos algunos acuerdos que debemos tener en cuenta para desarrollo de la presente sesión. + Respeto por el tiempo asignado por el moderador + Evitar burlas hacia las ideas de otros participantes + Respetar la intención de los participantes. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Escucharnos con atención. • Respetar las opiniones de los demás. • Participar activamente.	
DESARROLLO	1. PROBLEMATIZACIÓN: + ¿Por qué es importante aceptar nuestro parecido físico con nuestros padres? RECREACIONES LUDICAS: + Recreación creativa: CULTIVANDO EMOCIONES Inicio del juego + El docente divide a los estudiantes en grupos de cuatro y les entrega una hoja de papel, un lápiz, colores, tijeras y pegamento. + Les indica que cada uno debe dibujar un retrato suyo y otro de uno de sus padres o familiares, y recortarlos. 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: Desarrollo del juego + Luego, deben pegar los retratos en una cartulina y escribir al lado de cada uno tres adjetivos que describan sus características físicas. + El docente acompaña y orienta el trabajo de los grupos, y les recuerda que deben respetar y valorar la diversidad de rasgos físicos que hay en la clase. Cierre del juego El docente invita a los grupos a exponer sus trabajos frente a la clase, mostrando sus retratos y explicando las similitudes y diferencias que tienen con sus padres o familiares. + Luego de ello Motiva a tu niña o niño a mirarse frente al espejo. Pregúntale: ¿A quién de la familia te pareces más? Facilita la comprensión de la pregunta diciéndole,	60 MIN

	por ejemplo: ¿A quién te pareces más: a tu abuelita o a tus hermanos? ¿A tu papá o a tu mamá? También, puedes establecer la comparación con otro adulto que viva en casa: una tía, una prima, etc. - Escucha sus respuestas y anímala(o) a explicarte el porqué de las mismas. Puedes recibir respuestas interesantes y diversas, en función del tamaño, los rasgos, gustos u otros; por ejemplo: “Soy como mamá porque soy muy veloz”, “Soy como papá porque me gusta comer toda la comida”, “Soy como mamá porque soy mujer...”, “Soy muy grande como papá”. - Proponemos a los estudiantes a jugar a vestirse de quien se parecen. Por ejemplo, si dijo que se parece a papá, deberá vestirse como él o colocarse un objeto característico que utilice diariamente. - Cuando esté vestida(o), invítala(o) a imitar algún gesto de papá o de la persona a quien siente que se parece. 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES: - El docente recoge las opiniones de los estudiantes y les da una retroalimentación sobre sus desempeños. - Les pide que se autoevalúen usando una rúbrica o una escala valorativa, donde indiquen si lograron reconocer y valorar las características físicas que han heredado de sus padres, y si las expresaron mediante un dibujo y una descripción oral. Les sugiere que identifiquen sus fortalezas y debilidades, y que propongan acciones para mejorar su aprendizaje.	
--	--	--

XVIII. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	¿Qué hicieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Reconoce rasgos familiares
Técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

XIX. 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?

XX. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.
- Internet.

XXI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 03

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Acepta el parecido físico con la de sus padres valorándose así mismo.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 03

INSTITUCION EDUCATIVA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO: SECCION:

FECHA:

REALIZA UNA COMPARACIÓN FÍSICA CON UNO DE TUS PADRES O ALGÚN FAMILIAR.

Característica	Caracteres del familiar		Caracteres del estudiante	
Color de cabello.	Claro.	Oscuro.		
Forma de cabello.	Lacio.	Rizado.		
Lóbulo de la oreja.	Pegado.	Colgado.		
Párpado.	Achinado.	No Achinado.		
Pestañas.	Largas.	Cortas.		
Color de la piel.	Morena.	Blanca.		
Color del iris.	Azul.	No Azul.		
Dirección de cruce de piernas.	Derecha/ Izquierda.	Izquierda/ Derecha.		
Vellosidad.	Escasa.	Abundante.		
Cejas.	Arqueadas.	Puntiagudas.		
Labios.	Gruesos.	Delgados.		
Hoyuelos.	Sí.	No.		
Forma de la cara.	Ovalada.	Redonda.		
Pecas.	Ausentes.	Presentes.		
Forma de la nariz.	Estrecha.	Ancha.		
Pabellón de las orejas.	Pequeño.	Grande.		
Número de rasgos semejantes				

**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 04

TÍTULO DE LA SESIÓN: “CONOCIENDO Y VALORANDO NUESTRA CULTURA LOCAL”

XXII. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.15. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
 1.16. Grado : Tercero **Sección: “B”**
 1.17. Docente de aula : Gonzales Vela, Lucia
 1.18. Docente de Práctica : Polino Chávez, Alfredo Heriberto
 1.19. Alumno (a) practicante : Encarnación Sandoval, Cintya
 1.20. Área Curricular : Personal social
 1.21. Fecha : lunes 13 de noviembre de 2023

XXIII. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Se valora así mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.	Acepta ser parte de la cultura de su localidad.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Papel, lápiz, colores, tijeras, pegamento, cartulina, imágenes de la cultura local

XXIV. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por	

INICIO	un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. ✚ Preguntamos: ¿Qué saben sobre la cultura de nuestra localidad? ✚ Formamos grupos y entregamos rompecabezas simples a cada grupo para que formen cada uno una imagen. RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: ✚ ¿Qué imagen formaron? ✚ ¿Reconocen las imágenes? ✚ ¿Qué te recuerda estas imágenes? ✚ ¿Será parte de nuestra cultura? ✚ ¿Saben la diferencia entre costumbres y tradiciones? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea una situación problemática: ✚ ¿Por qué es importante conocer y valorar nuestra cultura local? ✚ ¿Qué beneficios nos trae? ✚ ¿Qué problemas podemos tener si no la respetamos? ✚ ¿Qué podemos hacer para preservarla y difundirla? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión	15 MIN
---------------	--	---------------

	 HOY APRENDEMOS A APRECIAR LAS MANIFESTACIONES CULTURALES DE NUESTRA LOCALIDAD. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: Dialogamos y proponemos algunos acuerdos que debemos tener en cuenta para desarrollo de la presente sesión.  Respeto por el tiempo asignado por el moderador  Evitar burlas hacia las ideas de otros participantes  Respetar la intención de los participantes. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Escucharnos con atención. • Respetar las opiniones de los demás. • Participar activamente.	
DESARROLLO	4. PROBLEMATIZACIÓN:  Mostramos nuestro mapa y ubicamos la región HUANUCO. La maestra comunica que hoy conoceremos las costumbres de nuestra localidad. Preguntamos:  ¿Cuáles serán las costumbres y tradiciones de nuestra localidad?,  ¿Qué será cultura? 5. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN RECREACIONES LUDICAS: Juego cooperativo Inicio del juego El docente les explica a los estudiantes que van a elaborar un mural con imágenes y textos sobre la cultura local. Les indica los pasos que deben seguir. Desarrollo del juego  En grupos de 4 los niños deben elegir una categoría de la cultura local que les interese (costumbres, tradiciones, lenguas, expresiones artísticas, etc.).  Buscar información e imágenes sobre esa categoría en diferentes fuentes (libros, internet, entrevistas, etc.). https://youtu.be/D3XMIMWvNHY	60 MIN

	✚ Seleccionar la información e imágenes más relevantes y organizarlas en un esquema. Cierre del juego ✚ Redactar un texto breve que explique la categoría elegida y su importancia para la cultura local. ✚ Pegar las imágenes y el texto en una cartulina y decorarla con colores y otros elementos. ✚ El docente les entrega a los estudiantes los materiales necesarios y les da un tiempo para que realicen el mural siguiendo los pasos indicados. ✚ El docente supervisa el trabajo de los grupos y les brinda orientación y retroalimentación cuando sea necesario. ✚ Al finalizar el tiempo, el docente les pide a los grupos que expongan sus murales al resto de la clase y que respondan las preguntas o comentarios que puedan surgir. ✚ Luego del juego realizamos la La tradición es lo que nuestros antepasados nos heredan ya sea personal o en masa. Es el conjunto de patrones culturales de una o varias generaciones heredados de las anteriores y, usualmente por estimarlos valiosos, es transmitido a los descendientes. La costumbre es un hábito adquirido por la práctica frecuente de un acto. Las costumbres de una nación o persona, son el conjunto de inclinaciones y de usos que forman su carácter distintivo. Es algo que nosotros nos vamos creando ante algo, persona, evento, etc. La cultura es lo que nos identifica ante lo demás, forma de vestir, de tratar a la gente, comida, etc. Se llama cultura al conjunto de saberes, creencias y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios materiales (tecnologías) que usan sus miembros de una comunidad para comunicarse entre sí y resolver sus necesidades de todo tipo. siguiente actividad realizamos algunas definiciones. 6. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES ✚ El docente les pide a los estudiantes que formen grupos de cuatro y que cada uno comparta con sus compañeros alguna experiencia personal relacionada con la cultura local, por ejemplo, alguna fiesta, comida, canción, baile, leyenda, etc. ✚ Luego, el docente pasa por cada grupo y les pide que le cuenten lo que han compartido. ✚ El docente anota en la pizarra las palabras clave que mencionan los estudiantes y las clasifica en categorías como costumbres, tradiciones, lenguas, expresiones artísticas, etc.	
--	--	--

	 El docente felicita a los estudiantes por su trabajo y les hace ver cómo han logrado el propósito de la sesión.	
--	---	--

XXV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	¿Qué hicieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Acepta ser parte de la cultura de su localidad.
Técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

XXVI. 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?

XXVII. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.
- Internet.

XXVIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 04

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Acepta ser parte de la cultura de su localidad.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 04

INSTITUCION EDUCATIVA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO: SECCION:

FECHA:

- 1. EN CADA CUADRO DIBUJA UNA ACTIVIDAD CULTURAL Y REALIZA UNA BREVE DESCRIPCIÓN.**



Danza:

.....

.....

.....

.....

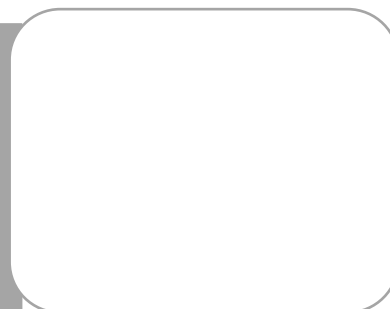
Gastronomia:

.....

.....

.....

.....



Costumbres:

.....

.....

.....

.....

**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 05

TÍTULO DE LA SESIÓN: “ME ACEPTO Y ACEPTO A LOS DEMÁS COMO PARTE DE LA COMUNIDAD ESCOLAR”

XXIX. DATOS INFORMATIVOS:

1.22.	Institución Educativa	:	Nº 32002 “Virgen del Carmen”
1.23.	Grado	:	Tercero Sección: “B”
1.24.	Docente de aula	:	Gonzales Vela, Lucia
1.25.	Docente de Práctica	:	Polino Chávez, Alfredo Heriberto
1.26.	Alumno (a) practicante	:	Encarnación Sandoval, Cintya
1.27.	Área Curricular	:	Personal social
1.28.	Fecha	:	martes 14 de noviembre de 2023

XXX. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Se valora así mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.	Se acepta como parte de la comunidad escolar

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Papelógrafo, plumones, hojas, lápices, tijeras, pegamento, revistas, cuentos cortos sobre la diversidad y la convivencia.

XXXI. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por	

INICIO	un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. - El docente muestra una frase “Todos somos diferentes y especiales”. - Luego les pide que formen grupos de cuatro y que cada uno se presente diciendo su nombre, edad, gustos, habilidades y sueños. - El docente anota en un Papelógrafo las respuestas de los estudiantes. RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué es una comunidad escolar y quiénes la conforman? ¿Cuáles son las normas o acuerdos que se deben cumplir para convivir en armonía en la escuela? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea una situación problemática: ¿Por qué será importante reconocer y aceptar como somos? ¿Qué pasaría si no nos aceptamos como somos? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión Aprendemos a reconocer y aceptar nuestras características personales y de nuestros compañeros para formar una comunidad educativa basado en el respeto. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: Dialogamos y proponemos algunos acuerdos que debemos tener en cuenta para desarrollo de la presente sesión. - Respeto por el tiempo asignado por el moderador	15 MIN
---------------	--	---------------

	✚ Evitar burlas hacia las ideas de otros participantes ✚ Respetar la intención de los participantes. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Escucharnos con atención. • Respetar las opiniones de los demás. • Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS: RECREACIÓN CREATIVA Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN: Presentaremos una situación hipotética: Imaginen que un niño nuevo llega a nuestra clase. ✚ ¿Cómo podemos hacer que se sienta bienvenido?  2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: ✚ El docente junto a los estudiantes sale a las áreas verdes del colegio para que puedan abrir su imaginación. ✚ El docente indica a los estudiantes que realizarán un collage con recortes de revistas que representen sus gustos, habilidades, sueños y sentimientos. Desarrollo del juego ✚ Les dice que pueden usar imágenes, palabras, frases o dibujos. ✚ Le entrega a cada grupo una hoja grande, tijeras, pegamento y revistas. ✚ Les da un tiempo para que planifiquen su trabajo: qué recortes van a usar, cómo los van a distribuir, qué título le van a poner, etc. ✚ Los estudiantes realizan su collage siguiendo su planificación. El docente acompaña y orienta el proceso,	60 MIN

	fomentando la participación y colaboración de todos los miembros del grupo. Cierre del juego + Los estudiantes presentan sus collages al resto de la clase, explicando el significado de cada elemento. El docente felicita el trabajo de cada grupo y propicia el intercambio de comentarios y opiniones entre los estudiantes, resaltando las similitudes y diferencias que existen entre ellos. + Luego del juego el docente presenta a los estudiantes dos cuentos cortos sobre la diversidad y la convivencia: uno se llama “El patito feo” y el otro se llama “La tortuga y el águila”. + Les pide que lean los cuentos en sus grupos y que identifiquen los personajes, el problema y el mensaje de cada uno. + Luego les plantea las siguientes preguntas: • ¿Qué sienten los personajes que son diferentes o rechazados por los demás? • ¿Qué hacen para superar su situación? • ¿Qué aprenden al final? • ¿Qué harían ustedes si fueran esos personajes? • ¿Qué harían ustedes si tuvieran un compañero o compañera diferente o rechazado por los demás? + El docente guía la discusión y resalta la importancia de aceptarse a sí mismos y aceptar a los demás como parte de la comunidad escolar. + Realizamos nuestros conceptos sobre la importancia de aceptarnos a nosotros mismos. ¿Qué es la aceptación y cuán importante es? - La auto aceptación es la capacidad que tiene una persona para reconocerse tal y como es, con sus virtudes y defectos. - Por ejemplo, vemos que en muchas ocasiones se avergüenzan de ciertas facetas de su personalidad, de su físico o de no tener la suficiente habilidad para realizar determinadas tareas. Por otro	
--	---	--

	lado, también es fundamental aceptar a los demás como son, desde el respeto y el cariño. ¿Cuáles son las causas de no aceptar a nuestros compañeros? - El acoso escolar no hace más que acrecentar estas inseguridades. - Se comparan con otros niños de su clase, sus primos, sus amigos y a veces fantasean que quieren ser cómo ellos. - La baja autoestima genera miedos y temores ajenos a la realidad y que no deberían aparecer. - El miedo al fracaso hace que los niños no quieran probar cosas nuevas, lo que acaba repercutiendo en su iniciativa. - Los niños, por norma general, no piensan; actúan. ¿Cómo podemos aprender a aceptarnos a nosotros mismos? - Utilizar frases motivadoras - Hacerle ver que un error no es más que una oportunidad de seguir aprendiendo - Cuando el alumno haga algo incorrecto, centraremos la atención en el hecho, nunca en la persona. Debemos evitar a toda costa etiquetas del tipo “eres un vago” o “no comprendes nada”. - Trabajar con el escolar la necesidad de conocerse bien a sí mismo porque esto le permitirá conocer sus puntos negativos y positivos y, por tanto, potenciará los buenos e intentará mejorar los malos. 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES: Realizamos en nuestro cuaderno un cuadro de doble entrada donde detallaremos nuestros aspectos negativos y positivos. <table><tr><th colspan="2">Autoconocimiento</th></tr><tr><th>Aspecto negativo</th><th>Aspecto positivo</th></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> - Luego escribimos una frase de aceptación, por ejemplo: yo me acepto porque.....  Luego de ello realizamos acuerdos para poder tener una mejor convivencia con los demás niños sin acoso de ningún tipo.	Autoconocimiento		Aspecto negativo	Aspecto positivo		
Autoconocimiento							
Aspecto negativo	Aspecto positivo						

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Identifica roles dentro de la comunidad escolar
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

XXXIII. 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?

XXXIV. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.
- Internet.

XXXV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 05

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Se acepta como parte de la comunidad escolar		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 05

INSTITUCION EDUCATIVA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO: SECCION:

FECHA:

Responde las siguientes preguntas:

① ¿Qué actividad realizas dentro de tu comunidad escolar?

② ¿Qué actividad realiza el director(a) y la coordinadora de tu colegio?

③ ¿Qué actividades realizan los profesores de tu colegio?

④ ¿Qué actividad realiza el personal administrativo de tu colegio?

**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 06

TÍTULO DE LA SESIÓN: “¿CÓMO ME SIENTO CUANDO...?”

XXXVI. DATOS INFORMATIVOS:

1.29. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
1.30. Grado : Tercero **Sección: “B”**
1.31. Docente de aula : Gonzales Vela, Lucia
1.32. Docente de Práctica : Polino Chávez, Alfredo Heriberto
1.33. Alumno (a) practicante : Encarnación Sandoval, Cintya
1.34. Área Curricular : Personal social
1.35. Fecha : miércoles 15 de noviembre de 2023

XXXVII. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias	Se acepta como parte de la comunidad escolar

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Papel, lápices, colores, tijeras, pegamento, cartulina, imágenes de situaciones que generen emociones, tarjetas con nombres de emociones.

XXXVIII. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por	

INICIO	un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.  - El docente inicia la sesión preguntando a los estudiantes ¿alguna vez se han sentido tristes o alegres por algo que les ha pasado. - Les pide que compartan sus experiencias y las anota en la pizarra. - Luego les dice que esas sensaciones que experimentan se llaman emociones y que son muy importantes para conocerse a sí mismos y a los demás. RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: ✚ ¿Qué observamos en la imagen? ✚ ¿En algún momento sintieron lo mismo que los niños de la imagen? ✚ ¿En qué situaciones se sintieron así? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasificamos en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: - El docente plantea una situación hipotética en la que los estudiantes tienen que enfrentarse a una prueba muy difícil o a una exposición oral frente a toda la clase. - Les pregunta ¿cómo se sentirían en esa situación y qué harían para controlar sus emociones? - Les explica que es normal sentir nervios o ansiedad ante situaciones de alta presión, pero que también es importante saber cómo manejarlos para	15 MIN
---------------	--	---------------

	no afectar su rendimiento o su bienestar. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión - Aprendemos a controlar nuestras emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión, reconociendo sus causas y efectos, y expresándolas de manera adecuada. ✚ ACUERDOS DE CONVIVENCIA: Dialogamos y proponemos algunos acuerdos que debemos tener en cuenta para desarrollo de la presente sesión. ✚ Respeto por el tiempo asignado por el moderador ✚ Evitar burlas hacia las ideas de otros participantes ✚ Respetar la intención de los participantes. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Escucharnos con atención. • Respetar las opiniones de los demás. • Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS: JUEGO DE ROLES Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN El docente presenta la actividad que realizaremos, mediante tarjetas que representan actividades que generan diferentes emociones (tristeza-alegría). - separa al salón en dos grupos uno de tristeza y otro de alegría. - le entrega a cada grupo su tarjeta para que cada uno actúe el rol otorgado. - Cada grupo se organiza y realiza la representación otorgada y al grupo que transmita mejor la emoción entregada gana. Desarrollo del juego 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN ✚ El docente presenta los contenidos que se trabajarán en la sesión: concepto de emoción, tipos de emociones (tristeza-alegría), causas y efectos de las emociones,	

	estrategias para controlar las emociones. - Les explica brevemente cada uno de ellos y les da ejemplos. - Luego les entrega un esquema con los contenidos y les pide que lo completen con sus propias palabras o dibujos. - El docente reparte hojas de papel y les pide que escriban o dibujen una situación personal en la que hayan sentido tristeza o alegría por algo que les haya pasado. - Les pide que describan cómo se sintieron, qué pensaron, qué hicieron y cómo afectó esa emoción a su comportamiento o a su relación con los demás. - Luego les pide que intercambien sus trabajos con un compañero o compañera y que comenten lo que han escrito o dibujado. - El docente supervisa el intercambio y orienta a los estudiantes para que se expresen con respeto y empatía. Cierre del juego 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES - El docente cierra la sesión haciendo un resumen de los contenidos trabajados y resaltando la importancia de controlar las emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión. - Les pide que reflexionen sobre lo que han aprendido y que se autoevalúen con una escala de caritas (feliz, regular, triste). - Les pregunta qué les gustó más de la sesión, qué les costó más y qué sugerencias tienen para mejorar. - Les agradece su participación y les recuerda que las emociones son parte de la vida y que hay que saber expresarlas y manejarlas adecuadamente	60 MIN
--	--	--------

XXXIX. **ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS**

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Controla sus emociones y expresándolas de manera adecuada.
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

XL. 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?

XLI. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.
- Internet.

XLII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 06

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Controla sus emociones (tristeza-alegría) en situaciones de alta presión.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 06

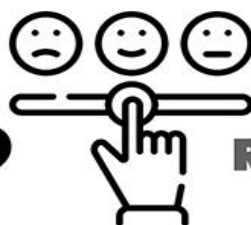
INSTITUCION EDUCATIVA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO: SECCION:

FECHA:

¿Cómo me encuentro?



PR
Profe Recursos

la emoción que mejor me define en este momento:



Me siento _____
porque _____

Algunas de las sensaciones
que tengo son:

Se trata de una emoción
POSITIVA NEGATIVA

por eso voy a _____

MI REFLEXIÓN



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 07

TÍTULO DE LA SESIÓN: “JUGAMOS Y APRENDEMOS CON EL VÓLEY”

XLIII. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.36. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
 1.37. Grado : Tercero **Sección: “B”**
 1.38. Docente de aula : Gonzales Vela, Lucia
 1.39. Docente de Práctica : Polino Chávez, Alfredo Heriberto
 1.40. Alumno (a) practicante : Encarnación Sandoval, Cintya
 1.41. Área Curricular : Personal social
 1.42. Fecha : jueves 16 de noviembre de 2023

XLIV. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias	Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley)

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Pelota de vóley, red o cuerda, silbato, cronómetro, tarjetas con preguntas y respuestas sobre el vóley, hojas de papel, lápices, colores.

XLV. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un	

INICIO	nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.  - El docente les pregunta a los estudiantes ¿qué les gusta hacer en su tiempo libre y qué beneficios tiene para ellos? - Luego les presenta el juego de vóley y les explica que es un deporte que les ayuda a desarrollar habilidades físicas, sociales y emocionales. - Les muestra un video corto sobre el vóley: https://www.youtube.com/watch?v=xsFOnhEXM0w y les invita a participar en una actividad lúdica. RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: ✚ ¿Qué es el saque? ✚ ¿Qué es la recepción? ✚ ¿Qué es el remate? ✚ ¿Qué es el bloqueo? ✚ ¿Cuántos jugadores hay en cada equipo? ✚ ¿Qué medidas tiene la cancha? ✚ ¿Qué altura tiene la red? ✚ ¿Cuántos sets se juegan en un partido? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: - El docente les plantea a los estudiantes el siguiente reto: ¿Cómo podemos demostrar nuestra alegría al jugar al vóley con nuestros compañeros? - Les pide que piensen en algunas formas de expresar sus emociones positivas durante el juego, como sonreír, aplaudir, abrazar, felicitar, animar, etc. - Les indica que anoten sus ideas en una hoja de papel y las compartan con el grupo.	15 MIN
---------------	---	---------------

	PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión - Aprendemos a jugar al vóley y demostramos nuestra alegría al interactuar con nuestros compañeros a través del juego.  ACUERDOS DE CONVIVENCIA: Dialogamos y proponemos algunos acuerdos que debemos tener en cuenta para desarrollo de la presente sesión.  Respeto por el tiempo asignado por el moderador  Evitar burlas hacia las ideas de otros participantes  Respetar la intención de los participantes. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Escucharnos con atención. • Respetar las opiniones de los demás. • Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS: JUEGOS AL AIRE LIBRE: JUEGO DE ROLES Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN:  El docente organiza a los estudiantes en dos equipos y les asigna un rol: saqueador, receptor, armador, rematador o bloqueador.  Les explica las funciones de cada rol y les da algunas indicaciones para realizarlos correctamente. Les recuerda las reglas básicas del juego y les pide que las respeten.  Les indica que jugarán tres sets de 10 minutos cada uno y que el equipo que gane dos sets será el ganador.  Les entrega un silbato y un cronómetro al capitán de cada equipo para que se encarguen de controlar el tiempo y el marcador. Desarrollo del juego 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN  El docente inicia el juego y supervisa el desarrollo del mismo. Interviene cuando sea necesario para orientar, corregir o reforzar a los estudiantes.	60 MIN

	- Al finalizar cada set, hace una pausa para que los estudiantes comenten cómo se sintieron durante el juego, qué dificultades tuvieron, qué logros obtuvieron y qué aspectos pueden mejorar. - Les pide que expresen su alegría por haber participado en el juego y que reconozcan el esfuerzo y el desempeño de sus compañeros. - Les solicita que registren en una hoja de papel los resultados de cada set y el puntaje final. Cierre del juego 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES - El docente evalúa el desempeño de los estudiantes durante el juego, Les felicita por su participación.	
--	--	--

XLVI. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	¿Qué hicieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Desenvolvimiento durante la actividad
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

XLVII. 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?

XLVIII. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.
- Internet.

XLIX. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 07

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Demuestra su alegría al interactuar con sus compañeros a través del juego(vóley)		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 07

INSTITUCION EDUCATIVA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO: SECCION:

FECHA:

1. Escribe un pequeño cuento con situaciones que te hacen feliz.

.....

.....

.....

.....

.....

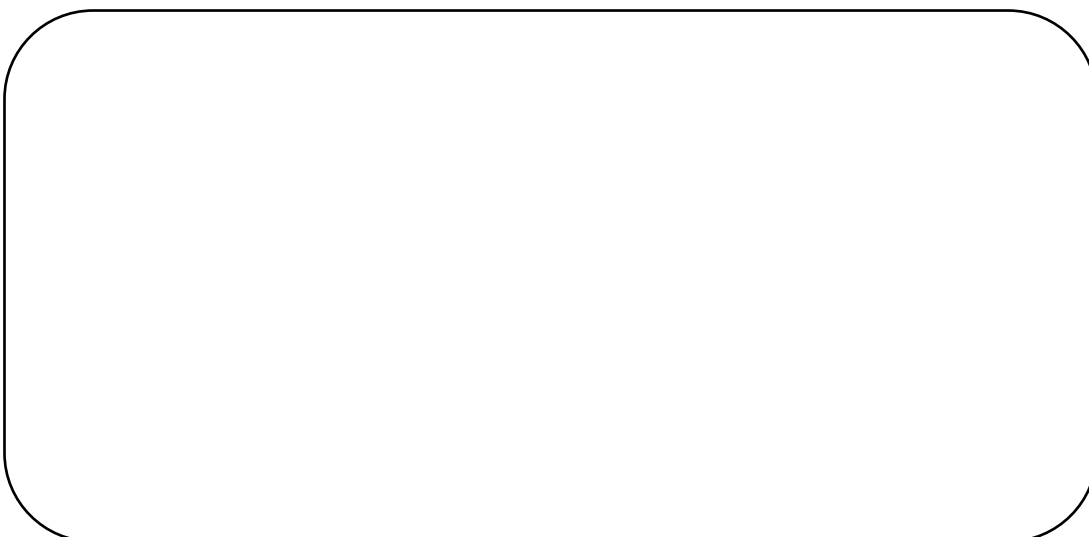
.....

.....

.....

.....

2. Realiza un dibujo referente a tu cuento.



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 08

TÍTULO DE LA SESIÓN: “¿CÓMO MANEJAR LA IRA CON LA RESPIRACIÓN?”

L. DATOS INFORMATIVOS:

1.43.	Institución Educativa	: N° 32002 “Virgen del Carmen”
1.44.	Grado	: Tercero Sección: “B”
1.45.	Docente de aula	: Gonzales Vela, Lucia
1.46.	Docente de Práctica	: Polino Chávez, Alfredo Heriberto
1.47.	Alumno (a) practicante	: Encarnación Sandoval, Cintya
1.48.	Área Curricular	: Personal social
1.49.	Fecha	: viernes 17 de noviembre de 2023

LI. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias	Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Hojas de papel, lápices, colores, tijeras, globos, cronómetro, música suave, parlante.

LII. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un	

INICIO	nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. - El docente les pregunta a los estudiantes ¿Alguna vez se han sentido enojados o frustrados por algo y cómo reaccionaron ante esa situación - El docente les muestra un video corto donde se ve a un niño que se enoja mucho porque su hermano le rompe su juguete favorito. - https://www.youtube.com/watch?v=bEvoAOzafrk RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: - ¿Qué vimos en el video? - ¿Por qué paso eso? - ¿El niño pudo actuar de otra forma? - ¿Estuvo bien que el niño se comporte de esa forma? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: - El docente les plantea a los estudiantes el siguiente - ¿Qué podría hacer el niño para controlar su ira y resolver el conflicto de manera pacífica?, - ¿Alguna vez reaccionaste de ese modo? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión  Hoy aprenderemos algunas estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira y expresar sus emociones de manera asertiva. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: - Escucharnos con atención. - Respetar las opiniones de los demás. - Participar activamente.	15 MIN
	RECREACIONES LUDICAS - Cultivando emociones - Juego de sociedad	

DESARROLLO	1. PROBLEMATIZACIÓN: Inicio del juego - El docente divide a los estudiantes en grupos de cuatro y les entrega una hoja de papel, lápices, colores y tijeras. - Les indica que cada grupo debe dibujar una  situación donde alguien se sienta enojado o frustrado por algo y que luego recorten las figuras. Desarrollo del juego - Les dice que luego usarán esos dibujos para hacer una dramatización donde muestren cómo se puede usar la respiración para controlar la ira y resolver el problema. Cierre del juego - El docente les pide a los grupos que presenten sus dramatizaciones usando los dibujos que hicieron. 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: - El docente les pregunta a los estudiantes ¿qué saben sobre la respiración y para qué sirve. - Les explica que la respiración es el proceso por el cual tomamos aire por la nariz o la boca y lo expulsamos por la misma vía. - Les dice que la respiración nos ayuda a oxigenar nuestro cuerpo y nuestro cerebro, lo que nos permite estar más alertas y tranquilos. - Les pregunta si conocen alguna forma de respirar que les ayude a relajarse o a calmarse cuando están nerviosos o enojados. - El docente les enseña a los estudiantes una técnica de respiración llamada “respiración abdominal” o “respiración diafragmática”. - Les explica que esta técnica consiste en respirar profundamente por la nariz, llenando el abdomen de aire como si fuera un globo,	60 MIN
------------	---	--------

	y luego soltarlo lentamente por la boca, vaciando el abdomen como si se desinflara el globo. - Les dice que esta técnica ayuda a relajar el cuerpo y la mente, reducir el estrés y regular las emociones. - Les pide que practiquen esta técnica siguiendo sus instrucciones y usando un globo como referencia. - Les dice que deben hacerlo al ritmo de la música suave que pondrá con el parlante. 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES - Les pide que compartan sus experiencias con sus compañeros y que escuchen con respeto las de los demás. - Luego, les dice que es normal sentir ira a veces, pero que es importante saber cómo manejarla para no hacerse daño ni a uno mismo ni a los demás - Les dice que deben mostrar cómo usan la técnica de respiración para controlar la ira y resolver el conflicto de manera pacífica. - Les dice que deben usar un cronómetro para medir el tiempo y que no deben excederse de tres minutos. - Les dice que los demás grupos deben observar con atención y dar una retroalimentación positiva y constructiva al final de cada presentación.	
--	---	--

LIII. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Realizar una dramatización
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

LIV. 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?

LV. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.

- Internet.

LVI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 08

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Aplica estrategias de relajación como la respiración para controlar la ira.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

INSTITUCION EDUCATIVA:

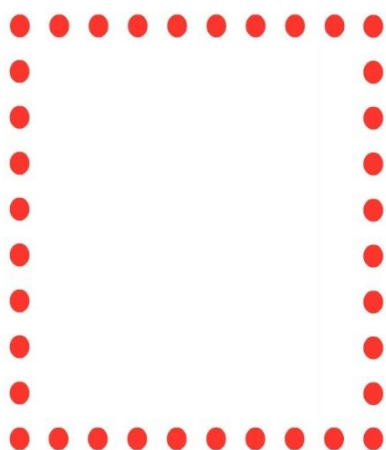
APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO Y SECCIÓN:

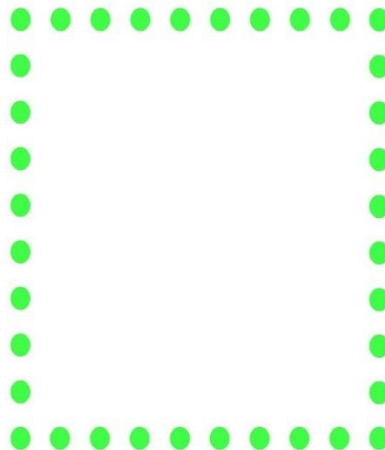
FECHA:

Quando me enfado....

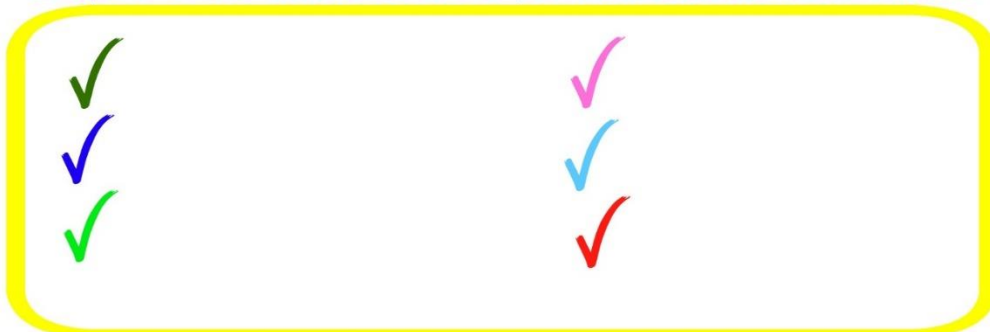
¿QUÉ PIENSO?



¿QUÉ NOTO EN MI CUERPO?



¿QUÉ ME AYUDA A SENTIRME MEJOR?



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 09

TÍTULO DE LA SESIÓN: “MIS EMOCIONES Y SENTIMIENTOS”

LVII. DATOS INFORMATIVOS:

1.50.	Institución Educativa	:	Nº 32002 “Virgen del Carmen”	
1.51.	Grado	:	Tercero	Sección: “B”
1.52.	Docente de aula	:	Gonzales Vela, Lucia	
1.53.	Docente de Práctica	:	Polino Chávez, Alfredo Heriberto	
1.54.	Alumno (a) practicante	:	Encarnación Sandoval, Cintya	
1.55.	Área Curricular	:	Personal social	
1.56.	Fecha	:	martes 21 de noviembre de 2023	

LVIII. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias	Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Papel, lápiz, colores, tijeras, pegamento, revistas o periódicos viejos, cartulinas, marcadores.

LIX. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un	

INICIO	nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. Se les muestra un video corto sobre las emociones básicas y se les pide que identifiquen las que aparecen en el video. https://www.youtube.com/watch?v=qBZSfGo4N1k  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: + ¿De qué trataba el cuento? + ¿Qué paso en el video? + ¿Qué haría tú? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: - El docente les plantea a los estudiantes el siguiente + ¿Es bueno o malo sentir emociones negativas? ¿Por qué? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión + Hoy aprenderemos a describir sus sentimientos y emociones, distinguiendo las que son positivas y las que son negativas, y expresándolas de manera adecuada. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: - Escucharnos con atención. - Respetar las opiniones de los demás. - Participar activamente.	15 MIN
	RECREACIONES LUDICAS + Recreación creativa + Cultivando emociones Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN	

DESARROLLO	- Se les propone a los estudiantes realizar una actividad creativa para representar sus emociones y sentimientos. - Se les indica que cada uno debe elegir una emoción positiva y una negativa que haya sentido recientemente, y buscar imágenes o palabras en revistas o periódicos viejos que las ilustren. Desarrollo del juego - Luego deben recortarlas y pegarlas en una cartulina, formando un collage. - También deben escribir una breve descripción de cada emoción o sentimiento, explicando qué situación la provocó, cómo se sintieron y cómo la expresaron. Cierre del juego - Finalmente, deben presentar su collage al resto del grupo, explicando su trabajo. 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN - Se les entrega a los estudiantes una hoja con un organizador gráfico para que registren la información de su collage. - El organizador tiene cuatro columnas: Emoción o sentimiento, Imagen o palabra, Situación y - Expresión. Los estudiantes deben completar el organizador con los datos de su collage, usando oraciones completas y coherentes - se les pregunta a los estudiantes ¿saben qué son las emociones y los sentimientos?, y si pueden dar algunos ejemplos. - Luego realizamos algunos conceptos. Se les explica que las emociones son reacciones naturales que tenemos ante diferentes situaciones, y que los sentimientos son la forma en que interpretamos esas emociones. ¿Qué son las emociones? Las emociones son estados personales que aparecen por medio de pensamientos, sensaciones, reacciones físicas o actitudes. Son reacciones propias de los seres humanos, que les ayudan a comunicarse con los demás o reaccionar ante diversas situaciones. ¿Cuáles son las emociones de los niños? - Las emociones básicas de los niños son alegría, ira, miedo, tristeza y desagrado.	60 MIN
------------	---	--------

	- Todas ellas son necesarias, tienen funciones adaptativas, emocionales y motivacionales para los pequeños. - La alegría debe ser la principal, pero aún así la felicidad requiere de las otras emociones para manifestarse. - La ira es un mecanismo para defenderse, no tiene base en el razonamiento sino en la impulsividad. La mayoría de las veces se relaciona con la tristeza. - Por su parte, el rechazo es necesario para que los niños aprendan a tomar decisiones sobre sus gustos o preferencias. - La tristeza es una emoción que sirve para reflexionar, conocerse mejor y obtener motivación. - Por último, el miedo se presenta en las situaciones de angustia o para mantenerse a salvo en condiciones peligrosas. 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES - Se evalúa el desempeño de los estudiantes mediante una rúbrica que contempla los siguientes criterios: Identificación de las emociones y sentimientos positivos y negativos; Descripción de las situaciones que provocaron las emociones y sentimientos; - Expresión adecuada de las emociones y sentimientos; Creatividad y presentación del collage; - Uso correcto del lenguaje oral y escrito. - Se les pide a los estudiantes que recuerden alguna situación en la que hayan experimentado una emoción positiva (como alegría, amor, gratitud, etc.) y otra en la que hayan experimentado una emoción negativa (como tristeza, enojo, miedo, etc.). - Se les invita a compartir sus experiencias con sus compañeros y a decir cómo se sintieron y cómo expresaron sus emociones.	
--	---	--

LX. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Desarrolla la ficha identificando sus emociones

técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

LXI. 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?

LXII. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.
- Internet.

LXIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 09

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Describe sus sentimientos distinguiendo sus emociones positivas y negativas.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 9

INSTITUCION EDUCATIVA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

Emociones positivas y negativas.

- Recorta las emociones y pégalas en los frascos de emociones positivas o emociones negativas según corresponda.



Emociones Positivas



Emociones Negativas

calma

rabia

alegría

gratitud

amor

envidia

tristeza

celos

miedo

esperanza

**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 10

TÍTULO DE LA SESIÓN: “SUPERANDO LA TRISTEZA CON EL ARTE Y LA CULTURA”

LXIV. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.57. Institución Educativa** : N° 32002 “Virgen del Carmen”
1.58. Grado : Tercero
Sección: “B”
1.59. Docente de aula : Gonzales Vela, Lucia
1.60. Docente de Práctica : Polino Chávez, Alfredo Heriberto
1.61. Alumno (a) practicante : Encarnación Sandoval, Cintya
1.62. Área Curricular : Personal social
1.63. Fecha : miércoles 22 de noviembre de 2023

LXV. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

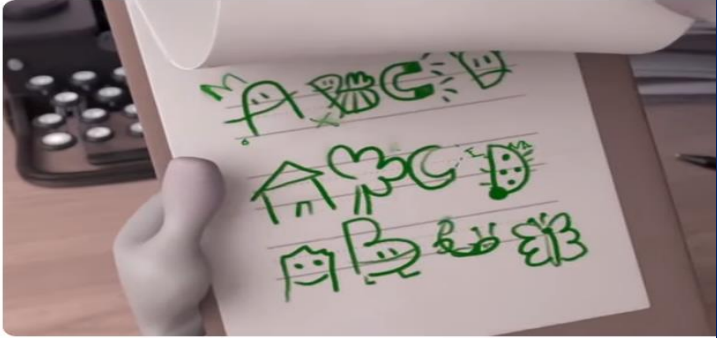
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias	Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas)

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Preparar un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Hojas de papel, Lápices de colores, Tijeras, Pegamento, Cartulina, Máscaras o disfraces (opcional), Equipo de sonido, Música folclórica o tradicional.

LXVI. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO

INICIO	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. Preguntamos a los estudiantes ¿cómo se sienten hoy y qué les hace sentir felices o tristes?. Luego, les muestra un video sobre las emociones y cómo podemos expresarlas de diferentes formas. https://www.youtube.com/watch?v=KsThEXZS9wI  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: - ¿Qué observamos en el video?, - ¿Qué harías en esa situación? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasificamos en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: - El docente les plantea a los estudiantes el siguiente - ¿Qué harían si se sienten tristes por algún motivo y no tienen con quién hablar o compartir sus sentimientos? - ¿Qué actividades podrían realizar para expresar su tristeza y superarla? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión ✚ Aprenderemos a expresar nuestras emociones y sentimientos a través de diferentes manifestaciones artísticas y culturales, como el teatro y la danza, y reconocer su valor para el desarrollo personal y social. ACUERDOS DE CONVIVENCIA:	15 MIN
----------------------	---	---------------

	- Escucharnos con atención. - Respetar las opiniones de los demás. - Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS ✚ Juego cooperativo ✚ Recreación artística Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN - El docente organiza a los estudiantes en dos grupos: uno de teatro y otro de danza. - Les indica que cada grupo deberá preparar una presentación sobre cómo superar la tristeza con el arte y la cultura, usando los materiales disponibles. - Les da un tiempo estimado para planificar y ensayar sus presentaciones, así como algunos criterios de evaluación. Desarrollo del juego 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN - Los estudiantes realizan sus presentaciones de teatro y danza ante sus compañeros, siguiendo las indicaciones del docente. - El docente pregunta a los estudiantes qué saben sobre el teatro y la danza, y qué beneficios tienen para nuestra salud física y mental - Escuchamos sus respuestas y anotamos luego realizamos conceptos. ¿Qué beneficios ofrece el teatro a los niños? El teatro en la infancia es una las mejores formas de expresión, diversión y desarrollo. A los niños/as les gusta y lo pasan bien y además favorece a la evolución de cada parte de su cuerpo y mente. El teatro ayuda a los niño/as en la mejora del lenguaje, de la comprensión y especialmente de la expresión. ¿Cómo ayuda el teatro a expresar tus emociones? Gracias al teatro, de igual forma, se despiertan emociones que a veces asustan: ira, rabia soberbia, vanidad, egoísmo y humillación exponiéndose ante ellos mismos y los demás. Por otro lado, desarrollan mecanismos de	60 MIN

	improvisación, aprenden a desenvolverse, ser rápidos y resolutivos. Cierre del juego 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES - El docente observa y evalúa las presentaciones. Los estudiantes también se autoevalúan y coevalúan, usando una escala de valoración o un semáforo. -	
--	---	--

LXVII. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Reconocer su valor para el desarrollo personal y social.
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

LXVIII. 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?

LXIX. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.
- Internet.

LXX. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 10

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Supera su tristeza en diferentes actividades escolares (teatro, concursos de danzas)		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 10

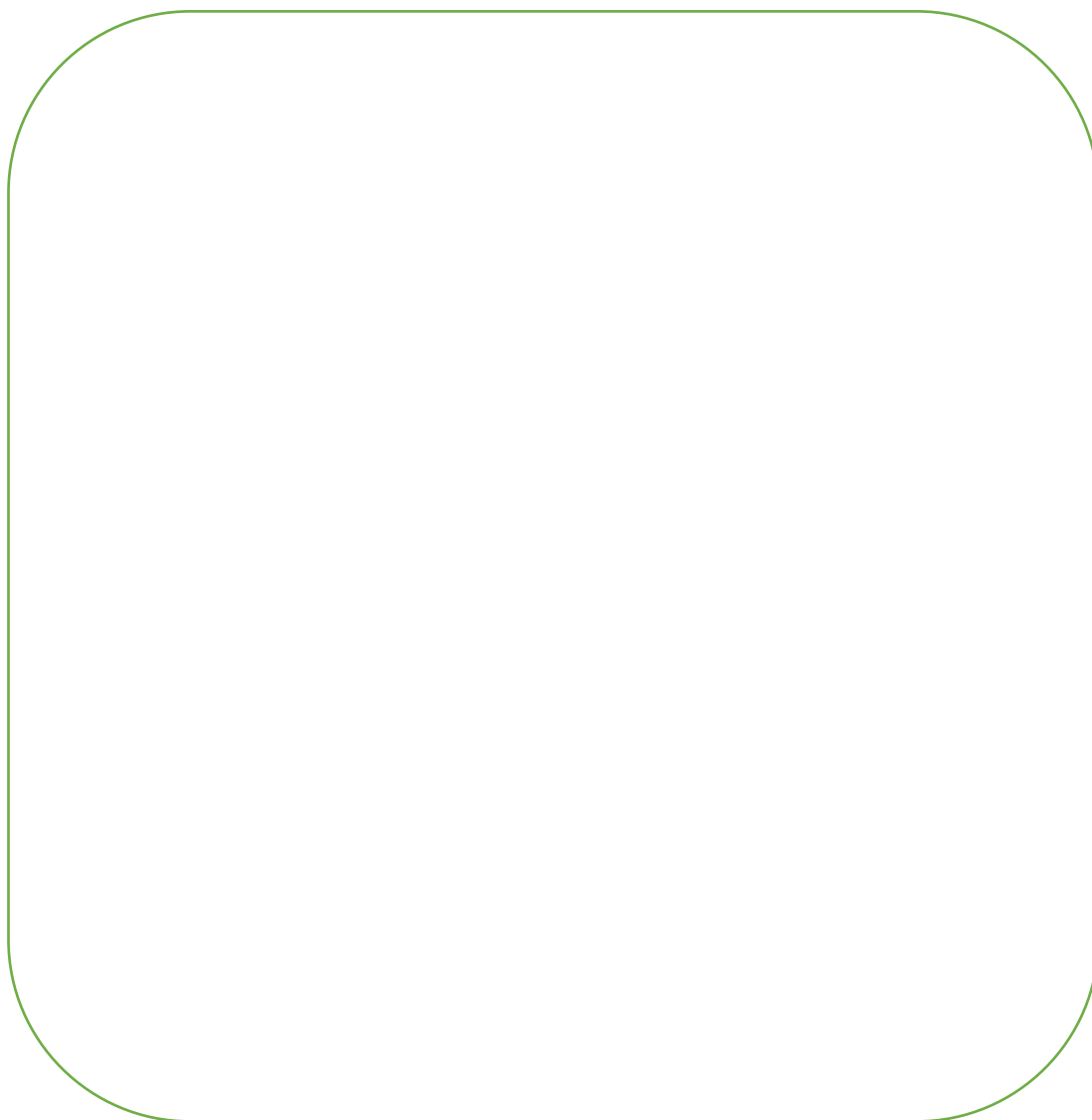
INSTITUCION EDUCATIVA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

1. REALIZA UNA ACTIVIDAD QUE REALIZAS CUANDO TE SIENTES TRISTE.



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº II

TÍTULO DE LA SESIÓN: “¿QUÉ PASA SI ME LLEVO LO QUE NO ES MÍO?”

LXXI. DATOS INFORMATIVOS:

1.64.	Institución Educativa	: N° 32002 “Virgen del Carmen”	
1.65.	Grado	: Tercero	Sección: “B”
1.66.	Docente de aula	: Gonzales Vela, Lucia	
1.67.	Docente de Práctica	: Polino Chávez, Alfredo Heriberto	
1.68.	Alumno (a) practicante	: Encarnación Sandoval, Cintya	
1.69.	Área Curricular	: Personal social	
1.70.	Fecha	: jueves 23 de noviembre de 2023	

LXXII. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Reflexiona y argumenta éticamente	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias	Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Hojas, lápices, colores, tijeras, pegamento, cartulinas, imágenes de objetos escolares, títeres o muñecos.

LXXIII. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por	

INICIO	un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. Presentamos la siguiente situación problemática con ayuda de los títeres o muñecos. Por ejemplo: Juan se lleva el lápiz de Pedro sin pedirle permiso y Pedro se enoja y le pega. El docente pregunta a los estudiantes qué les parece lo que pasó y cómo se sienten los personajes.  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: ✚ ¿Alguna vez les han quitado algo sin permiso o si ellos han hecho lo mismo con alguien? ✚ Se Les pide que compartan sus experiencias y cómo se resolvieron. Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: - El docente les plantea a los estudiantes el siguiente - ¿Tomar objetos ajenos sin permiso es una acción incorrecta que puede generar problemas y malestar entre las personas? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión ✚ Aprenderemos por qué no deben llevarse lo que no es suyo y cómo	15 MIN
---------------	--	---------------

	pueden solucionar los conflictos de forma pacífica y respetuosa. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: - Escucharnos con atención. - Respetar las opiniones de los demás. - Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS  Cultivando emociones Inicio del juego 1- PROBLEMATIZACIÓN  El docente organiza a los estudiantes en grupos y les entrega los materiales.  Les indica que van a elaborar un cartel con imágenes y frases que expliquen por qué no deben tomar objetos ajenos sin permiso y qué pueden hacer en caso de tener un conflicto con alguien por este motivo. Desarrollo del juego 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN - Los estudiantes realizan el cartel siguiendo las indicaciones del docente. Cierre del juego - Luego, lo presentan al resto de la clase explicando su contenido. - Realizamos conceptos. ¿Cuál es la importancia de respetar lo ajeno? El respeto es esencial para el desarrollo de la sociedad, incluido el progreso educativo, profesional, económico y científico. La falta de respeto entorpece la comunicación y la colaboración; y provoca entornos poco saludables para todas las personas. ¿Cuáles son las consecuencias de tomar cosas ajenas? Sentir mayor tensión, ansiedad o excitación antes del robo. Sentir placer, alivio o satisfacción durante el robo. Sentir mucha culpa, remordimiento, odio hacia uno mismo, vergüenza o temor de ser arrestado después del robo. - Realizamos la toma de testimonios para que cada niño nos platique como se sintieron cuando no encontraron su lápiz favorito, por ejemplo.	60 MIN

	3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES - El docente felicita a los estudiantes por su trabajo y les hace preguntas para verificar su aprendizaje. Por ejemplo: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Por qué no debemos llevarnos lo que no es nuestro? ¿Qué podemos hacer si alguien nos quita algo sin permiso o si queremos usar algo de alguien? ¿Cómo podemos evitar o resolver los conflictos de forma pacífica y respetuosa?	
--	--	--

LXXIV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Respeto los materiales y objetos del compañero
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

LXXV. 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?

LXXVI. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.
- Internet.

LXXVII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 11

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Explica la acción incorrecta al llevarse un objeto de un compañero.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 11

INSTITUCION EDUCATIVA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

Aprendiendo a ser honestos

Responde, frente a cada situación si los niños actuaron honestamente (Carita feliz) o con deshonestidad (carita triste).



Aura iba caminando por su colegio y se encontró la muñeca de su compañera; pensó en quedársela pero luego decidió entregársela a su dueña.



Pepito no estudió para su prueba de matemáticas y decidió mirar las respuestas del examen de su compañero.



Juli dañó en peluche de su hermanito menor y le dijo a su mamá que no había sido ella.



Anahí vió que había unas galletas en la cocina de su tía y sacó algunas a escondidas.



Josefa le pegó a un compañerito en el colegio, cuando su mamá le preguntó ella dijo que no había hecho nada.



Anita fue a la cafetería y la señora que atendía le dió un billete de más. Anita decidió devolver el billete de sobra, pues no le pertenecía.



José no tenía dinero para su merienda, como tenía mucha hambre sacó dinero de la cartera de su mejor amigo.



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 12

TÍTULO DE LA SESIÓN: “ASUMO MIS RESPONSABILIDADES COMO ESTUDIANTE”

LXXVIII. DATOS INFORMATIVOS:

- 3.1. Institución Educativa** : N° 32002 “Virgen del Carmen”
3.2. Grado : Tercero **Sección:** “B”
3.3. Docente de aula : Gonzales Vela, Lucia
3.4. Docente de Práctica : Polino Chávez, Alfredo Heriberto
3.5. Alumno (a) practicante : Encarnación Sandoval, Cintya
3.6. Área Curricular : Personal social
3.7. Fecha : viernes 24 de noviembre de 2023

LXXIX. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Reflexiona y argumenta éticamente	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias	Asume las responsabilidades que tiene como estudiante.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Hojas de papel, lápices, colores, tijeras, cartulinas, plumones, cinta adhesiva, tarjetas con preguntas y respuestas.

LXXX. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por	

INICIO	un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. - Se les propone jugar al “teléfono malogrado”. Para ello, forma grupos de cinco o seis estudiantes y les da una hoja de papel a cada uno. - Les explica que deben escribir una frase relacionada con el tema de la sesión y pasarla al compañero de al lado, quien debe leerla en voz baja y escribir otra frase que tenga sentido con la anterior. Así sucesivamente hasta que la hoja llegue al último integrante del grupo, quien debe leer en voz alta la frase final. El docente compara las frases iniciales y finales de cada grupo y les pregunta qué les parece el resultado. Les hace reflexionar sobre la importancia de escuchar con atención, expresarse con claridad y respetar el turno de palabra. RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: ✚ ¿Qué paso en el juego? ✚ ¿Qué paso con el mensaje que dimos al inicio? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea a los estudiantes el siguiente ✚ ¿Qué pasaría si no tuviéramos responsabilidades? ✚ ¿Cómo nos sentimos al realizar nuestras responsabilidades? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión ✚ Aprenderemos a reconocer y asumir las responsabilidades que tienen como estudiantes, así como a valorar los beneficios de ser responsables para su desarrollo personal y social.	15 MIN
----------------------	--	---------------

	ACUERDOS DE CONVIVENCIA: - Escucharnos con atención. - Respetar las opiniones de los demás. - Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS ✚ Juego de cartas Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN: El docente les explica a los estudiantes que van a realizar una actividad grupal para identificar las responsabilidades que tienen como estudiantes y las estrategias que pueden usar para cumplirlas. Desarrollo del juego ✚ Tendrán que realizar 16 tarjetas 8 con responsabilidades y 8 con las estrategias. ✚ Jugaran contra otros equipos con el juego pares de cartas. Cierre del juego ✚ El equipo que adivine más rápido ganara. ✚ El docente les presenta una situación problemática: “Juan es un estudiante de tercer grado que no le gusta hacer sus tareas, ni estudiar para los exámenes. Prefiere jugar con sus amigos o ver televisión. Sus padres le reclaman constantemente y sus profesores le ponen malas notas. Juan se siente triste y frustrado, pero no sabe qué hacer para mejorar su situación”. ✚ Les pregunta a los estudiantes qué opinan sobre el caso de Juan, qué consecuencias tiene su actitud y qué le aconsejarían para cambiarla. 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: ¿Cuál es la importancia de la responsabilidad en los niños? Por qué es Importante darle responsabilidades en casa a los niños deben tener responsabilidades para así ser responsables de sí mismos y aprender a asumir las consecuencias de sus actos, enfrentando con tranquilidad lo que eso signifique y potenciando así su autonomía y nutriendo su independencia.	60 MIN

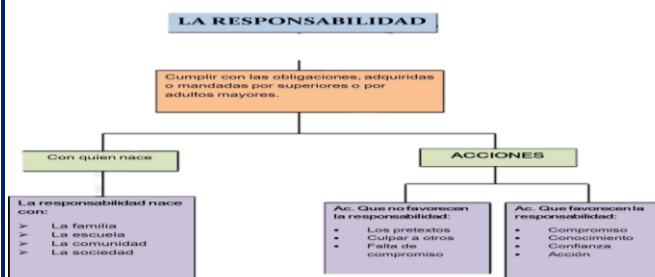
¿Por qué tenemos que tener responsabilidad?

La responsabilidad te permite crear valores y te ayuda a dirigir las riendas de tu vida. Ser una persona responsable nos ayuda a: Ser más honestos: Cuando tendemos a decir la verdad, y cumplir nuestras promesas, las personas que nos rodean nos van a creer y nos van a ver como una persona honesta.

¿Qué significa asumir la responsabilidad?

La responsabilidad significa, en cuarto lugar, tomar conciencia del compromiso de aquello que uno mismo hace y asumir las consecuencias de esos hechos. Esto implica sentirse dueño y señor del resultado de las propias acciones. Ser responsable nada tiene que ver con excusarse.

✚ Les brindamos un mapa conceptual.



Luego de eso preguntamos: ¿Qué responsabilidad tiene que ver con las cartas? ¿Qué estrategia sugiere las cartas para cumplir con esa responsabilidad? ¿Qué beneficios se obtienen al ser responsable? ¿Qué dificultades se pueden presentar al ser responsable? ¿Cómo se pueden superar esas dificultades?

✚ Les pide que den ejemplos concretos de cómo cumplen o no cumplen con sus responsabilidades.

3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES

- el docente resume los aprendizajes de la sesión y destaca los aspectos más importantes. Les recuerda a los estudiantes que ser responsable implica cumplir con los deberes que se tienen consigo mismo, con los demás y con el entorno; así como asumir las consecuencias de las acciones propias.

	- Les dice que ser responsable les ayuda a desarrollar su autonomía, su autoestima, su sentido de pertenencia y su convivencia democrática. - Les invita a reflexionar sobre cómo pueden mejorar su responsabilidad como estudiantes y les pide que se comprometan a realizar una acción concreta para lograrlo.	
--	---	--

LXXXI. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Respeto los materiales y objetos del compañero
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

LXXXII. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

LXXXIII. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. Diseño curricular Nacional 2016
- Libro de personal social de 3° grado de primaria.
- Internet.

LXXXIV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

- Guía de observación.

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 12

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Asume las responsabilidades que tiene como estudiante.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 12

INSTITUCION EDUCATIVA:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

MI FRASCO DE RESPONSABILIDAD

Nombre _____ Año _____

× × × × × × × Soy Responsable × × × × × × ×

Situación: _____

Responsabilidad(es): _____

Consecuencia(s) + or - : _____

Solución(es) si es necesario: _____

× × × × × × × Soy Responsable × × × × × × ×

Situación: _____

Responsabilidad(es): _____

Consecuencia(s) + or - : _____

Solución(es) si es necesario: _____

× × × × × × × Soy Responsable × × × × × × ×

Situación: _____

Responsabilidad(es): _____

Consecuencia(s) + or - : _____

Solución(es) si es necesario: _____

¡Acepto las consecuencias de mis acciones!

**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 13

TÍTULO DE LA SESIÓN: “LA AMISTAD SE BASA EN EL RESPETO”

LXXXV. DATOS INFORMATIVOS:

3.8. Institución Educativa	:	Nº 32002 “Virgen del Carmen”
3.9. Grado	:	Tercero Sección: “B”
3.10. Docente de aula	:	Gonzales Vela, Lucia
3.11. Docente de Práctica	:	Polino Chávez, Alfredo Heriberto
3.12. Alumno (a) practicante	:	Encarnación Sandoval, Cintya
3.13. Área Curricular	:	Personal social
3.14. Fecha	:	lunes 27 de noviembre de 2023

LXXXVI. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Reflexiona y argumenta éticamente	Comparte las manifestaciones culturales, tradiciones y costumbres propias de su familia que lo hacen sentirse orgulloso de su origen Identifica situaciones que le causa agrado o desagrado y explica de manera sencilla el porqué de esos comportamientos.	Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Preparar un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Papel, lápiz, colores, tijeras, pegamento, cartulina, revistas, cuentos sobre la amistad, fichas de trabajo.

LXXXVII. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
INICIO	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. El docente les pregunta a los niños qué es la amistad y qué significa para ellos. Luego les muestra un video sobre la amistad entre animales de diferentes especies. https://www.youtube.com/watch?v=xBMFyuDKRa4  Les pide que comenten qué les pareció el video y qué aprendieron sobre la amistad. RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: + ¿Qué cualidades buscas en un amigo? + ¿Qué haces para demostrarle a tu amigo que lo quieres y lo respetas? + ¿Qué harías si tu amigo te hace algo que no te gusta? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasificamos en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea a los estudiantes el siguiente	15 MIN

	- La primera es sobre dos amigos que se pelean por un juguete y terminan rompiéndolo. - La segunda es sobre dos amigos que se apoyan mutuamente cuando uno de ellos tiene un problema familiar. Les pide que identifiquen cuál de las dos situaciones muestra una verdadera amistad y por qué. Los niños debaten en grupos y luego exponen sus opiniones al resto de la clase. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión + Aprenderemos a argumentar que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto, reconociendo las características de una relación amistosa y las formas de expresarla ACUERDOS DE CONVIVENCIA: - Escucharnos con atención. - Respetar las opiniones de los demás. - Participar activamente.	
	RECREACIONES LUDICAS + Recreación creativa Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN: El docente les entrega una guía para elaborar el cartel sobre la amistad, en la que se indican los pasos a seguir y los criterios de evaluación. Los pasos son los siguientes: ▪ Elegir un título para el cartel que refleje el tema de la amistad. ▪ Buscar imágenes o dibujar escenas que representen situaciones de amistad entre personas o animales. Desarrollo del juego ▪ Escribir frases o mensajes que expresen lo que significa la amistad para ellos y cómo se puede demostrar el respeto entre amigos. ▪ Pegar las imágenes y las frases en una cartulina, cuidando el orden, la limpieza y la creatividad. Los criterios de evaluación son los siguientes:	

DESARROLLO	▪ El cartel tiene un título adecuado al tema de la amistad. ▪ El cartel muestra imágenes o dibujos que ilustran situaciones de amistad entre personas o animales. ▪ El cartel contiene frases o mensajes que argumentan que la amistad se basa en el respeto, usando ejemplos o razones. ▪ El cartel está bien organizado, limpio y creativo. El docente les indica que trabajarán en grupos de cuatro y que tendrán 30 minutos para elaborar el cartel. Les recuerda que deben usar los materiales disponibles y respetar las opiniones y aportes de sus compañeros. Cierre del juego 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN - Los niños trabajan en grupos siguiendo la guía para elaborar el cartel sobre la amistad. - El docente los acompaña y orienta durante el proceso, resolviendo sus dudas y motivándolos a participar activamente. - Al terminar el tiempo, los niños presentan sus carteles al resto de la clase, explicando su contenido y su significado. 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES - El docente los felicita por su trabajo y les hace preguntas para reforzar lo aprendido, como, por ejemplo: ¿Qué características tiene una verdadera amistad? ¿Qué beneficios trae la amistad para nuestra vida? ¿Qué podemos hacer para cuidar y fortalecer la amistad?	60 MIN
-------------------	--	--------

LXXXVIII. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Genera una relación amistosa.
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

LXXXIX. 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?

XC. BIBLIOGRAFÍA

- Educación, P. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. (2016). Programa Curricular de educación primaria.

XCI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

Guía de observación

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 13

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Argumenta que la amistad se fundamenta sobre vínculos de respeto.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 13

INSTITUCION EDUCATIVA:

NOMBRE Y APELLIDOS:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES Y EXPLICA LAS 4 CARACTERÍSTICAS DE UNA AMISTAD SANA			
			
Rpta:	Rpta:	Rpta:	Rpta:

ANDRES: Un adolescente tímido durante muchos años de su educación decidió participar más activamente en las actividades de su colegio (actuaciones, danzas) pero su mejor amigo Roly le hacía críticas con la finalidad de desanimarlo y sus palabras dañaban la autoestima, Rony ya no lo hacía sentir bien.	
	¿Cómo se manifiesta la violencia en las amistades? ¿En que nos beneficia tener una relación de amistad sana? ¿Cómo hubieras actuado en el lugar de Andrés?

ALBUM DE LA AMISTAD

	NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
Acuérdate de tus tres mejores amigos (a)			
¿Dónde lo (la) conociste?			
¿Cómo comenzó la amistad?			
¿Qué tienen en común?			
¿Qué 3 cualidades admiras?			
Escribe la historia favorita que hallas vivido con tu amigo (a)			

**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 14

TÍTULO DE LA SESIÓN: “PRACTICAMOS DEPORTES EN GRUPO PARA FORTALECER NUESTRA AMISTAD”

XCII. DATOS INFORMATIVOS:

3.15.	Institución Educativa	:	Nº 32002 “Virgen del Carmen”	
3.16.	Grado	:	Tercero	Sección: “B”
3.17.	Docente de aula	:	Gonzales Vela, Lucia	
3.18.	Docente de Práctica	:	Polino Chávez, Alfredo Heriberto	
3.19.	Alumno (a) practicante	:	Encarnación Sandoval, Cintya	
3.20.	Área Curricular	:	Personal social	
3.21.	Fecha	:	martes 28 de noviembre de 2023	

XCIII. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Reflexiona y argumenta éticamente	Comparte las manifestaciones culturales, tradiciones y costumbres propias de su familia que lo hacen sentirse orgulloso de su origen Identifica situaciones que le causa agrado o desagrado y explica de manera sencilla el porqué de esos comportamientos.	Elige actividades sociales (practicar deportes en grupo) que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Hojas de papel bond, Lápices de colores, Tijeras, Pegamento, Revistas o periódicos, Balón de fútbol o de otro deporte

XCIV. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
INICIO	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. El docente inicia la sesión mostrando un video corto sobre los beneficios de practicar deportes en grupo. https://www.youtube.com/watch?v=bDVbTXsMBJM  Les pide que comenten qué les pareció el video y qué aprendieron sobre la amistad. RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: ✚ ¿De qué trata el video? ✚ El docente realiza una lluvia de ideas con los estudiantes sobre las actitudes y normas que se deben tener en cuenta al practicar deportes en grupo. Por ejemplo, respetar las reglas del juego, cooperar con el equipo, aceptar la derrota o el triunfo con humildad, etc. Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea a los estudiantes el siguiente	15 MIN

	✚ ¿Qué harías si tus amigos no te trataran con respeto? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión: Aprendemos a elegir actividades sociales como practicar deportes en grupo, que les permiten fortalecer sus relaciones de amistad, y que reconozcan la importancia de respetar las actitudes y normas que se deben seguir al realizarlas. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: ✚ Escucharnos con atención. ✚ Respetar las opiniones de los demás. ✚ Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS ✚ Recreación deportiva Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN: ✚ El docente presenta una situación problemática a los estudiantes. Por ejemplo, Juan y Pedro son amigos y juegan al fútbol en el recreo. Un día, Juan le hace una falta a Pedro y el árbitro le saca una tarjeta amarilla. Juan se enoja y le reclama al árbitro, mientras que Pedro le dice que acepte su error. Juan se ofende y le dice a Pedro que ya no es su amigo. ✚ El docente pregunta a los estudiantes ¿qué harían ellos si fueran Juan o Pedro, y qué consecuencias tendría su decisión para su amistad.? Desarrollo del juego ✚ Los niños deben identificar el problema o la situación que quieren resolver o mejorar con el fútbol. Por ejemplo, pueden plantearse preguntas como: ¿Qué quiero lograr con el fútbol? ¿Qué habilidades quiero desarrollar? ¿Cómo puedo hacer nuevos amigos o fortalecer los que ya tengo? ¿Qué dificultades puedo encontrar? ¿Qué recursos necesito? 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: - Los niños deben buscar, seleccionar y organizar la información relevante sobre	60 MIN

	REGLAS DEL FÚTBOL 1.- Duración Del Deporte: Cada partido se juega en dos periodos de 45 minutos de acuerdo con las reglas del fútbol. En caso de empate al final del partido, entre ambos periodos se conceden un descanso entre 10 y 15 minutos. 2.- Inicio Y Reanudación Del Juego La duración del juego de cada partido que usará cada educación, lo tendrán los jugadores del juego. Entre el campo que el árbitro, el árbitro se avisa con una señal, el jugador dirige el juego. 3.- Fuera De Juego O Fuera De Juego Entre reglas indican que el balón se considerará fuera de juego cuando toque por completo las líneas del terreno por aire o por tierra, o bien, que el árbitro interrumpa el juego. 4.- Gol Marcado Se declara la entrada de un gol marcado cuando un balón toque completamente la línea de arco entre los postes verticales y por debajo del traviesa de la portería. 5.- Fuera De Juego No es cuando una infracción, por lo que no puede recibir atención. ¿Cuándo ocurre un fuera de juego? El fuera de juego se da cuando un jugador se da un pase a otro y este se encuentra por delante de la línea de arco cuando el balón se da.  el fútbol, sus reglas, sus beneficios y sus desafíos. - Pueden usar diferentes fuentes, como libros, revistas, internet, videos, entrenadores o jugadores experimentados. - Algunos aspectos que pueden investigar son: ¿Cómo se juega el fútbol? ¿Qué reglas tiene? ¿Qué equipamiento se necesita? ¿Qué estrategias se pueden usar? ¿Qué valores se promueven? ¿Qué riesgos se deben evitar? - Les entregamos información. Cierre del juego 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES: - Los niños deben acordar o decidir cómo van a realizar la actividad de fútbol, teniendo en cuenta la información que han recopilado y sus objetivos. - Deben definir aspectos como: ¿Con quién voy a jugar? ¿Dónde voy a jugar? ¿Cuándo voy a jugar? ¿Cómo voy a organizar los equipos? ¿Qué normas voy a seguir? ¿Qué roles voy a desempeñar? ¿Cómo voy a evaluar mis resultados?	
--	--	--

XCV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Realiza actividades deportivas respetando sus normas.
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

XCVI. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?

- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

XCVII. BIBLIOGRAFÍA

- Educación, P. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. (2016). Programa Curricular de educación primaria.

XCVIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

Guía de observación

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 14

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Elige actividades sociales (practicar deportes en grupo) que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 14

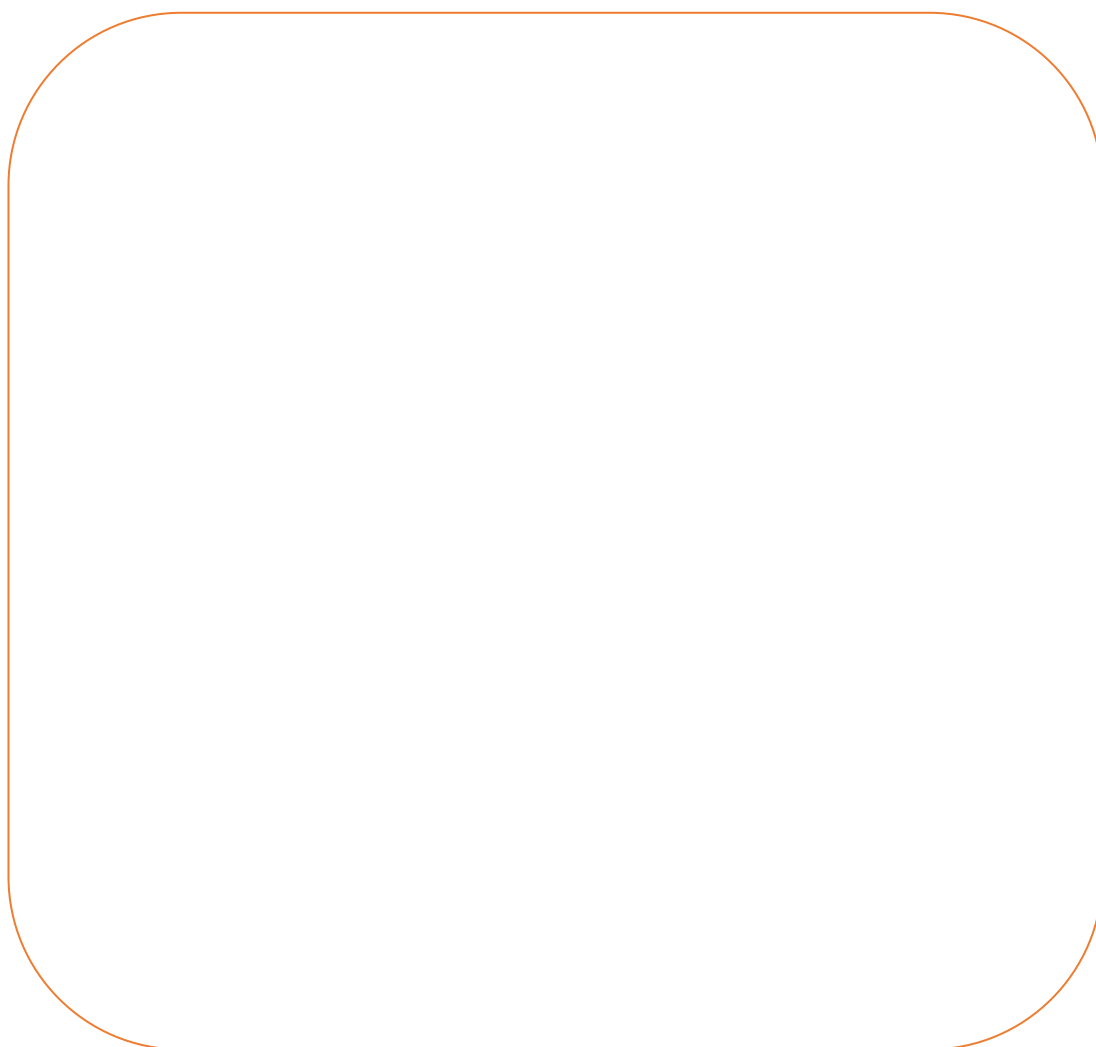
INSTITUCION EDUCATIVA:

NOMBRE Y APELLIDOS:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

- 1. REALIZA UN DIBUJO DE LO QUE MÁS TE GUSTO AL REALIZAR
LA ACTIVIDAD**



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 15

**TÍTULO DE LA SESIÓN: “AYUDAR A LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD
ES UNA FORMA DE SER BUENOS AMIGOS”**

XCIX. DATOS INFORMATIVOS:

3.22. Institución Educativa : N° 32002 “Virgen del Carmen”
3.23. Grado : Tercero **Sección: “B”**
3.24. Docente de aula : Gonzales Vela, Lucia
3.25. Docente de Práctica : Polino Chávez, Alfredo Heriberto
3.26. Alumno (a) practicante : Encarnación Sandoval, Cintya
3.27. Área Curricular : Personal social
3.28. Fecha : miércoles 29 de noviembre de 2023

C. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Reflexiona y argumenta éticamente	Comparte las manifestaciones culturales, tradiciones y costumbres propias de su familia que lo hacen sentirse orgulloso de su origen Identifica situaciones que le causa agrado o desagrado y explica de manera sencilla el porqué de esos comportamientos.	Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Hojas de papel, Lápices, Colores, Tijeras, Pegamento, Cartulinas, Revistas o periódicos, Videos sobre personas con discapacidad y sus amigos, Cuento “El elefante y el ratón”

CI. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
INICIO	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. - La muestra el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw  - Luego, les muestra los videos sobre personas con discapacidad y sus amigos: Les pide que comenten qué les pareció el video y qué aprendieron sobre la amistad. RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: + ¿De qué trata el video? + ¿Qué sentimientos les generaron y qué aprendieron de ellos?? + ¿Qué saben sobre las personas con discapacidad, qué tipos de discapacidad existen? + ¿Cómo se pueden ayudar a estas personas? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea a los estudiantes el siguiente + ¿Qué harías si tuvieras un amigo o una amiga con discapacidad y otros niños o	15 MIN

	niñas se burlarán de él o ella o lo excluyeran de las actividades? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión: ✚ Explicamos el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitada, que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: ✚ Escucharnos con atención. ✚ Respetar las opiniones de los demás. ✚ Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS ✚ Recreación creativa: Cultivando emociones Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN: ✚ El docente les pide a los estudiantes que una vez que hayan terminado de responder las preguntas, elaboren un cartel en su cartulina con el título “Ayudar a las personas con discapacidad es una forma de ser buenos amigos”. Les dice que en el cartel deben incluir: Desarrollo del juego ▪ Una frase o un slogan que resuma el mensaje del cuento. ▪ Una imagen o un dibujo que represente la amistad entre el elefante y el ratón. ▪ Una lista de acciones que se pueden realizar para ayudar a las personas con discapacidad en la escuela o en la comunidad. Cierre del juego ▪ Una invitación a reflexionar sobre la importancia de la amistad y el respeto a la diversidad. 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN - Conversaremos sobre las acciones a tomar para ayudar a los compañeros. - Realizamos definiciones para poder entender mejor nuestra actividad. ¿Cuál es la importancia de ayudar a las personas con discapacidad?	60 MIN

Las personas con discapacidad tienen de 2 a 4 veces más probabilidades de morir en desastres y emergencias que las personas sin discapacidad. Muchos establecimientos y servicios de salud son inaccesibles para las personas con discapacidad.

¿Cómo debemos tratar a los niños con discapacidad?

No tratarles de manera condescendiente. Evitar tratar o hablar de manera infantil. Utilizar un lenguaje claro y sencillo facilita la comprensión. Así que es recomendable dividir las frases en partes, si se trata de frases complejas o largas o utilizar ejemplos.

¿Como debe ser el trato a las personas con discapacidad?

La discapacidad no implica incapacidad, por eso, hay que tener en cuenta que el trato a que tienen derecho las personas con discapacidad es el mismo que el de cualquier otra persona, sin compasión, ni paternalismos, sino con naturalidad y respeto a su dignidad.

DESARROLLAR LA EMPATIA

3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES

- El docente les pide a los estudiantes que revisen sus carteles y se aseguren de que cumplan con los criterios establecidos.
- Luego, les pide que expongan sus carteles al resto de la clase y expliquen el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitada, que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad.
- El docente felicita a los estudiantes por su trabajo y les hace preguntas para reforzar sus aprendizajes.
- Finalmente, les pide que peguen sus carteles en un lugar visible del aula o del colegio.



CII. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado.
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

CIII. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

CIV. BIBLIOGRAFÍA

- Educación, P. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. (2016). Programa Curricular de educación primaria.

CV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

Guía de observación

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 15

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Explica el porqué de una acción correcta de ayudar a la persona discapacitado		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 15

INSTITUCION EDUCATIVA:

NOMBRE Y APELLIDOS:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

Lee la siguiente fabula y reflexiona:

Fábula del elefante y el ratón

Un día como tantos en la sabana, un gran elefante dormía la siesta. Unos ratoncitos jugaban a las escondidas a su alrededor, y a uno de ellos, que siempre perdía porque sus amigos lo encontraban enseguida, se le ocurrió esconderse en las orejas del elefante.

Se dijo: -A nadie se le ocurrirá buscarme allí, ¡por fin ganaré! Entonces se escondió, pero sus movimientos despertaron al elefante, que muy molesto pues habían perturbado su sueño, pisó la cola del ratoncito con su enorme pata y le dijo: -¿Qué haces ratón impertinente? Te voy a aplastar con mi enorme pata para que aprendas a no molestarme mientras duermo.

El ratoncito, asustado, le suplicó llorando: -Por favor elefante, no me pises. Si me perdonas la vida yo te deberé un favor. El elefante soltó una carcajada y le respondió: -Te soltaré solo porque me das lástima, pero no para que me debas un favor. ¿Qué podría hacer un insignificante ratón por mí? Entonces el elefante soltó al ratón.

Sucedió que semanas más tarde, mientras el ratoncito jugaba con sus amigos, se encontró con el elefante atrapado bajo las redes de un cazador. Estaba muy débil porque había luchado mucho para liberarse, y ya no tenía fuerzas para nada más. El ratoncito se puso a roer las cuerdas y después de un rato, logró liberarlo. El elefante le quedó sinceramente agradecido, y nunca más volvió a juzgar a nadie por las apariencias.

La moraleja de la fábula: Nunca hay que juzgar a nadie por su apariencia, sin conocerla. Las cualidades que no se ven a primera vista son las que definen a una persona.

Escribe tu reflexión:

**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 16

TÍTULO DE LA SESIÓN: “¿A QUIÉN ACUDIR EN CASO DE RIESGO?”

CVI. DATOS INFORMATIVOS:

- 3.29. **Institución Educativa** : N° 32002 “Virgen del Carmen”
 3.30. **Grado** : Tercero **Sección:** “B”
 3.31. **Docente de aula** : Gonzales Vela, Lucia
 3.32. **Docente de Práctica** : Polino Chávez, Alfredo Heriberto
 3.33. **Alumno (a) practicante** : Encarnación Sandoval, Cintya
 3.34. **Área Curricular** : Personal social
 3.35. **Fecha** : jueves 30 de noviembre de 2023

CVII. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Vive su sexualidad de manera plena y responsable	Explica que los niños y las niñas pueden asumir las mismas responsabilidades y tareas y que pueden establecer lazos de amistad. Reconoce a las personas a quienes se puede recurrir en situaciones de riesgo o en las que se vulnera su privacidad	Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Papel, lápiz, colores, tijeras, pegamento, imágenes de personas conocidas y desconocidas, fichas con situaciones de riesgo.

CVIII. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
INICIO	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante.  El docente presenta una imagen de un niño que recibe un mensaje de un desconocido por internet y les pregunta a los estudiantes qué harían ellos en esa situación. Los invita a compartir sus opiniones y experiencias al respecto. RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué entiendes por esa imagen? ¿Qué entiendes por privacidad y riesgo? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea a los estudiantes el siguiente ¿Qué entiendes por peligro que corren riesgo los niños? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión: Aprendemos a identificar a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad, Les dice	15 MIN

	que al finalizar la sesión podrán elaborar un cartel con consejos para protegerse y cuidarse en el ámbito digital y social. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: + Escucharnos con atención. + Respetar las opiniones de los demás. + Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS + Recreación creativa: Cultivando emociones Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN + El docente entrega a los estudiantes imágenes de personas conocidas y desconocidas, como, por ejemplo: familiares, amigos, profesores, vecinos, policías, médicos, bomberos, artistas, deportistas, etc. Desarrollo del juego + Les pide que recorten las imágenes y las peguen alrededor de la ficha con la situación de riesgo que eligieron. Cierre del juego + Luego les pide que escriban el nombre y el rol de cada persona y que expliquen por qué podrían acudir a ellas en caso de necesitar ayuda o apoyo. 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN + El docente orienta a los estudiantes para que redacten un párrafo con el título “¿A quién acudir en caso de riesgo?” donde sinteticen lo que aprendieron en la actividad anterior. + Les pide que usen conectores, signos de puntuación y ortografía adecuados. Les da algunos ejemplos para guiarlos. ¿Cuáles son los objetivos de las líneas de emergencia? Su único propósito es garantizar una respuesta oportuna y eficaz. Es la principal y a partir del contacto con este número se puede buscar el apoyo en cualquier situación de emergencia. Está habilitada las 24 horas todos los días de la semana. Se puede marcar desde un teléfono móvil o fijo. Teléfonos de emergencia	60 MIN

	- Atención médica en EsSalud para la mujer víctima de violencia y su entorno familiar: 014118000 opción 6. - Denuncia contra la violencia familiar y sexual: 100. - Central policial: 105. - EsSalud a nivel nacional para información sobre coronavirus (COVID-19): 107. - Policía de carreteras: 110. - Infosalud: 113. ¿Qué se hace ante una situación de riesgo? Ante una Emergencia, en primer lugar valore la situación, siguiendo la Técnica P-A-S-. Proteger: protéjase usted mismo, evite nuevos accidentes o víctimas, proteja a la víctima. Alertar: alerte a los Servicios de Emergencia mediante el teléfono. 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES - El docente revisa los trabajos de los estudiantes y les da retroalimentación sobre sus fortalezas y aspectos a mejorar. - Los felicita por su esfuerzo y creatividad. - Les sugiere que intercambien sus trabajos con sus compañeros y que se den sugerencias entre ellos para mejorarlos.	
--	--	--



CIX. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Reflexiona y empatiza
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

CX. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

CXI. **BIBLIOGRAFÍA**

- Educación, P. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. (2016). Programa Curricular de educación primaria.

CXII. **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.**

Guía de observación

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 16

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 16

INSTITUCION EDUCATIVA:

NOMBRE Y APELLIDOS:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

Lee la siguiente noticia:



Detienen a un hombre por tocamientos indebidos a menores de edad

Un joven de diecinueve años fue detenido por la policía por tocar de forma indebida a varios niños en los juegos mecánicos. Los efectivos policiales fueron alertados por un grupo de cinco niños, quienes se acercaron para pedir ayuda. Les explicaron que dicho sujeto había hecho tocamientos indebidos a dos niñas en uno de los pasadizos del juego denominado "La casa del terror"

Dialoga con tu familiar

- ¿Has escuchado de otros casos en los que alguien ha querido hacer daño a las niñas o los niños?
- ¿Qué opinas de la decisión de los niños de pedir ayuda? ¿Por qué?
- ¿Tú habrías hecho lo mismo? ¿A quién hubieras recurrido?



A continuación, lee las situaciones de riesgo y escribe o dile a tu familiar cómo respondería el niño o niña para decir NO frente a esa situación.

Alguien le ofrece regalos a Sofía a cambio de un beso o caricia.

Sofía le responde: "No. No insistas; le diré a mi mamá".

Un amigo de la familia de Enrique le pide que se deje tomar fotos a cambio de comprarle lo que quiera. Pero que sea un secreto.

Enrique responde:

**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 17

TÍTULO DE LA SESIÓN: “BUSCANDO APOYO EN MIS AMIGOS”

CXIII. DATOS INFORMATIVOS:

3.36.	Institución Educativa	:	Nº 32002 “Virgen del Carmen”
3.37.	Grado	:	Tercero Sección: “B”
3.38.	Docente de aula	:	Gonzales Vela, Lucia
3.39.	Docente de Práctica	:	Polino Chávez, Alfredo Heriberto
3.40.	Alumno (a) practicante	:	Encarnación Sandoval, Cintya
3.41.	Área Curricular	:	Personal social
3.42.	Fecha	:	viernes 01 de diciembre de 2023

CXIV. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Vive su sexualidad de manera plena y responsable	Explica que los niños y las niñas pueden asumir las mismas responsabilidades y tareas y que pueden establecer lazos de amistad. Reconoce a las personas a quienes se puede recurrir en situaciones de riesgo o en las que se vulnera su privacidad	Identifica a las personas a las que pueden acudir en situaciones de riesgo que comprometan su privacidad.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Papel, lápiz, colores, tijeras, pegamento, imágenes de personas conocidas y desconocidas, fichas con situaciones de riesgo.

CXV. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
INICIO	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. - La docente muestra la siguiente imagen:  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué significa buscar apoyo? ¿En qué situaciones necesitamos buscar apoyo? ¿Quiénes son las personas que nos pueden brindar apoyo? ¿Qué beneficios tiene buscar apoyo en nuestros amigos? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasificamos en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea a los estudiantes el siguiente	15 MIN

	Te peleaste con tu mejor amigo o amiga y no sabes cómo arreglarlo. Te sientes solo o sola en el recreo y nadie quiere jugar contigo. Te pusieron una mala nota en un examen y tienes miedo de que tus padres se enojen. Te hicieron bullying en el colegio y te sientes triste y asustado o asustada. Les pide que elijan una ficha y que piensen cómo resolverían esa situación. Les pregunta: ¿Qué harías si te pasara eso? ¿A quién le pedirías ayuda? ¿Cómo crees que te sentirías si recibieras apoyo de tus amigos o amigas? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión: Aprendemos a comprender la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad, y expresar sus sentimientos y emociones ante situaciones difíciles. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: - Escucharnos con atención. - Respetar las opiniones de los demás. - Participar activamente.	
	RECREACIONES LUDICAS - Juego de ambiente Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN: - El docente les propone a los estudiantes realizar una dinámica exterior - Salimos todos al patio del colegio y formamos un círculo. - Y hacemos la pregunta ¿Quién es la persona mas cercana que tenemos que nos brinda seguridad? - Y lanzamos una pelota para en el que la sostenga responda.	

DESARROLLO	 Hasta que todos responda identificando así las figuras de confianza que tenemos.  Después regresamos al aula y realizamos un collage. Desarrollo del juego 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: - Los estudiantes realizan el collage siguiendo las indicaciones del docente. - El docente los acompaña y orienta durante el proceso, resolviendo sus dudas y motivándolos a expresarse libremente. - Realizamos un pequeño concepto sobre la amistad y su importancia. Cierre del juego 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES: El docente les pide a los estudiantes que  intercambien sus collages con otro grupo y que observen el trabajo de sus compañeros o compañeras. Les formula las siguientes preguntas: ¿Qué imágenes usaron para representar a sus amigos o amigas? ¿Por qué? ¿Qué mensaje escribieron sobre la amistad? ¿Qué les quiere decir ese mensaje? ¿Qué les gustó del collage de sus compañeros o compañeras? ¿Qué les gustaría mejorar? Los estudiantes responden las preguntas y dan su opinión sobre los collages, respetando las ideas y los sentimientos de los demás.	60 MIN
--------------------------	--	---------------

CXVI. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Encuentra apoyo en personas que le brindan seguridad
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

CXVII. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

CXVIII. BIBLIOGRAFÍA

- Educación, P. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. (2016). Programa Curricular de educación primaria.

CXIX. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

Guía de observación

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 17

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Comprende la importancia de buscar apoyo en personas que le brinden seguridad		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 17

INSTITUCION EDUCATIVA:

NOMBRE Y APELLIDOS:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

- 1. REALIZA UNA LISTA DE PERSONAS A LAS CUAL ACUDES EN MOMENTOS EN LOS QUE TE SIENTES VULNERABLE:**

PERSONA	EN QUE MOMENTO ACUDO A ELLA O EL

**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 18

TÍTULO DE LA SESIÓN: “TODOS SOMOS IGUALES”

CXX. DATOS INFORMATIVOS:

3.43.	Institución Educativa	: N° 32002 “Virgen del Carmen”	
3.44.	Grado	: Tercero	Sección: “B”
3.45.	Docente de aula	: Gonzales Vela, Lucia	
3.46.	Docente de Práctica	: Polino Chávez, Alfredo Heriberto	
3.47.	Alumno (a) practicante	: Encarnación Sandoval, Cintya	
3.48.	Área Curricular	: Personal social	
3.49.	Fecha	: lunes 04 de diciembre de 2023	

CXXI. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Vive su sexualidad de manera plena y responsable	Explica que los niños y las niñas pueden asumir las mismas responsabilidades y tareas y que pueden establecer lazos de amistad. Reconoce a las personas a quienes se puede recurrir en situaciones de riesgo o en las que se vulnera su privacidad	Rechaza cualquier forma de violencia de género dentro de su entorno social.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Preparar un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Hojas de papel, lápices, colores, tijeras y pegamento, Cartulinas, plumones y cinta adhesiva.

CXXII. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO

INICIO	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. ¿Qué tipos de violencia de género se muestran en el video? ¿Qué actitudes o comportamientos son violentos? ¿Qué consecuencias tiene la violencia de género para las víctimas y los agresores? ¿Qué se puede hacer para prevenir o denunciar la violencia de género? Luego, les muestra los videos: https://www.youtube.com/watch?v=v56gLOWuSr0 https://www.youtube.com/watch?v=arAbx7YIFJQ y les pide que presten atención a las situaciones que se presentan RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar las imágenes realizamos las siguientes preguntas: Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea a los estudiantes el siguiente ✚ ¿Qué entiendes por violencia de género? ✚ ¿hoy en día habrá la igualdad entre hombres y mujeres? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión:	15 MIN
----------------------	--	---------------

	✚ Aprendemos a rechazar cualquier forma de violencia de género dentro del entorno social y fortalecer las relaciones de amistad basadas en el respeto y la igualdad. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: ✚ Escucharnos con atención. ✚ Respetar las opiniones de los demás. ✚ Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS ✚ Cultivando emociones Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN: ✚ Se divide a los niños y niñas en grupos de cuatro o cinco y se les entrega una tarjeta con una situación de violencia de género que puede darse en su edad, por ejemplo: un niño le dice a una niña que no puede jugar al fútbol porque es un deporte de hombres, una niña le quita el celular a un niño y le revisa los mensajes sin su permiso, un niño le hace burla a una niña por su forma de vestir o de peinarse, etc. ✚ Se les pide que lean la situación y que piensen cómo se sienten las personas involucradas y qué consecuencias puede tener esa violencia. Desarrollo del juego 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: - Se les da un tiempo para que cada grupo prepare una escena teatral donde representen la situación de violencia de género y cómo la resuelven o la enfrentan. - Se les anima a que usen su creatividad y expresen sus emociones y opiniones. - Se les recuerda que no deben usar violencia física ni verbal en sus escenas, sino buscar formas pacíficas y respetuosas de solucionar el conflicto. Cierre del juego 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES: - Cada grupo presenta su escena teatral ante el resto de la clase y luego se abre un espacio de diálogo donde se pueden hacer preguntas, comentarios, sugerencias o críticas constructivas sobre las escenas. Se	60 MIN

	busca que los niños y niñas reflexionen sobre las causas y las consecuencias de la violencia de género, así como sobre las alternativas para prevenirla y erradicarla. - Se les invita a que expresen sus compromisos personales y colectivos para construir relaciones basadas en la igualdad, el respeto y la no violencia.	
--	--	--

CXXIII. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Rechaza cualquier forma de violencia
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

CXXIV. 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?

CXXV. BIBLIOGRAFÍA

- Educación, P. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20211125/7884764/dia-eliminacion-violencia-genero-formas-consecuencias-25n.html#foto-3>

CXXVI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

Guía de observación

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 18

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Rechaza cualquier forma de violencia de genero dentro de su entorno social.		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 18

INSTITUCION EDUCATIVA:

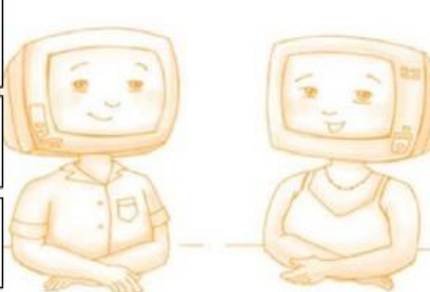
NOMBRE Y APELLIDOS:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

COMPLETA CON LAS PALABRAS O FRASES QUE DEBEN DECIR LOS HOMBRES Y LAS MUJERES Y LUEGO RESPONDE:

¿QUÉ MENSAJES HAS ESCUCHADO DECIR ACERCA DE CÓMO DEBE COMPORTARSE O HACER UNA MUJER Y VARÓN? ESCRÍBELO

1.		1.
2.		2.
3.		3.

Ahora reflexionamos sobre las anteriores situaciones y respondemos:

¿Crees que actualmente existen diferencias sociales en los hombres y mujeres?
Respuesta 1:

¿De qué crees que tratará nuestra clase hoy?
Respuesta 4:

¿Por qué crees que se realizan las diferencias de género?
Respuesta 2:

¿Qué necesitará la familia y la sociedad para disminuir o eliminar las diferencias entre hombres y mujeres?
Respuesta 3:



**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 19

**TÍTULO DE LA SESIÓN: “CÓMO EVITAR PROGRAMAS INAPROPIADOS
PARA MI EDAD”**

CXXVII. DATOS INFORMATIVOS:

3.50.	Institución Educativa	:	Nº 32002 “Virgen del Carmen”	
3.51.	Grado	:	Tercero	Sección: “B”
3.52.	Docente de aula	:	Gonzales Vela, Lucia	
3.53.	Docente de Práctica	:	Polino Chávez, Alfredo Heriberto	
3.54.	Alumno (a) practicante	:	Encarnación Sandoval, Cintya	
3.55.	Área Curricular	:	Personal social	
3.56.	Fecha	:	martes 05 de diciembre de 2023	

CXXVIII. PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Vive su sexualidad de manera plena y responsable	Explica que los niños y las niñas pueden asumir las mismas responsabilidades y tareas y que pueden establecer lazos de amistad. Reconoce a las personas a quienes se puede recurrir en situaciones de riesgo o en las que se vulnera su privacidad	Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Televisor o proyector con acceso a internet, Cartulinas, plumones, tijeras y goma, Hojas de papel y lápices, Fichas con preguntas sobre el tema.

CXXIX. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
INICIO	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. El docente presenta un video corto de un programa de televisión que muestra escenas de violencia, lenguaje vulgar y actitudes irrespetuosas https://youtu.be/VNngH9HimJI  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar video realizamos las siguientes preguntas: ¿Sobre qué trato el video? ¿Qué te pareció el video? ¿Qué otros juegos o programas conoces que no son recomendables para su edad? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasificamos en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea a los estudiantes el siguiente ¿Qué entiendes programas inapropiados a su edad? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión:	15 MIN

	✚ Aprendemos a describir comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para nuestra edad, que nos permitan fortalecer nuestras relaciones de amistad. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: ✚ Escucharnos con atención. ✚ Respetar las opiniones de los demás. ✚ Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS ✚ Recreación creativa Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN: ✚ El docente organiza a los estudiantes en grupos de cuatro o cinco integrantes. ✚ Les entrega una cartulina, plumones, tijeras y goma. Les indica que van a elaborar un cartel con consejos para evitar ver programas inapropiados para su edad. Desarrollo del juego ✚ Les da algunas pautas para la elaboración del cartel, como usar un título llamativo, escribir con letra clara y legible, usar imágenes alusivas al tema, y ser creativos y originales. 2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: Cierre del juego ✚ Los estudiantes elaboran sus carteles en sus grupos, utilizando la información que han recogido en la fase de inicio y la que puedan buscar en internet o en otras fuentes. ✚ El docente los acompaña y orienta durante el proceso, resolviendo sus dudas y brindándoles retroalimentación. ✚ Realizamos conceptos sobre la importancia de evitar programas inapropiados. ¿Cómo podemos evitar el contenido inapropiado? Disponer de un antivirus en cualquier dispositivo de acceso a Internet, convenientemente actualizado. Configurar las opciones de seguridad de los dispositivos y	60 MIN

	navegadores. Realizar descargas solo de páginas oficiales. Evitar la consulta de mensajes y/o correos sospechosos o de personas desconocidas. ¿Qué debemos hacer si encontramos contenido inapropiado en línea? - Cómo reaccionar en caso de conflicto - Mantener la calma. - Ofrecer información apropiada. - Apoyo al menor. - Reporte al proveedor de servicios. - Línea de Reporte. - Denuncia. 3. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES: Los estudiantes revisan sus carteles en sus grupos, verificando que cumplan con las pautas dadas y que no tengan errores ortográficos o gramaticales. Luego, los exponen al resto de la clase, explicando el contenido y el mensaje de sus carteles. El docente y los demás grupos escuchan atentamente y hacen preguntas o comentarios constructivos.	
--	--	--

CXXX. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Describe comportamientos positivos
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

CXXXI. 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?

CXXXII. BIBLIOGRAFÍA

- Educación, P. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20211125/7884764/dia-eliminacion-violencia-genero-formas-consecuencias-25n.html#foto-3>

CXXXIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

Guía de observación

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 19

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Describe comportamientos positivos para eludir programas inapropiados para su edad		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 19

INSTITUCION EDUCATIVA:

NOMBRE Y APELLIDOS:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

1. Realiza una comparación de programas de tv que ves regularmente.

Programas de tv	
Positivos	Negativos

**SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(NIVEL PRIMARIA)**

Nº 20

TÍTULO DE LA SESIÓN: “LOS PELIGROS DEL INTERNET”

DATOS INFORMATIVOS:

3.57. **Institución Educativa** : N° 32002 “Virgen del Carmen”
 3.58. **Grado** : Tercero **Sección: “B”**
 3.59. **Docente de aula** : Gonzales Vela, Lucia
 3.60. **Docente de Práctica** : Polino Chávez, Alfredo Heriberto
 3.61. **Alumno (a) practicante** : Encarnación Sandoval, Cintya
 3.62. **Área Curricular** : Personal social
 3.63. **Fecha** : miércoles 06 de diciembre de 2023

PLANIFICACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONSTRUYE SU IDENTIDAD  Vive su sexualidad de manera plena y responsable	Explica que los niños y las niñas pueden asumir las mismas responsabilidades y tareas y que pueden establecer lazos de amistad. Reconoce a las personas a quienes se puede recurrir en situaciones de riesgo o en las que se vulnera su privacidad	Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
 Preparar la sesión  Prepara un espacio adecuado  Elaborar la ficha de aplicación  Contar con los materiales	 Hojas de papel, Lápices, Plumones, Cartulinas, Tijeras, Pegamento, Computadora con acceso a internet.

CXXXIV. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	TIEMPO
INICIO	Actividad permanente: Saludo cordialmente a los estudiantes, se les invita a marcar la asistencia y juntos damos gracias a Dios por un nuevo día a partir de la oración dirigida por un estudiante. El docente presenta un video. https://youtu.be/uCaoUBVYPOM  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Después de presentar video realizamos las siguientes preguntas: ¿Sobre qué trato el video? ¿Qué te pareció el video? ¿Qué redes sociales conocen y usan? ¿y para qué las utilizan? Escribimos las respuestas en la pizarra y las clasifica en categorías, como rasgos faciales, corporales, etc. CONFLICTO COGNITIVO: El docente les plantea a los estudiantes el siguiente ¿Conocen algún caso de personas que hayan sufrido algún tipo de problema o daño por usar las redes sociales de forma inadecuada, como ciberacoso, catfishing, sexting, grooming, etc?. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión:	15 MIN

	✚ Aprendemos a identificar y plantear situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales, y que propongan acciones preventivas y de autocuidado. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: ✚ Escucharnos con atención. ✚ Respetar las opiniones de los demás. ✚ Participar activamente.	
DESARROLLO	RECREACIONES LUDICAS: ✚ Juego de mesa Inicio del juego 1. PROBLEMATIZACIÓN: ✚ El juego consiste en un tablero con casillas que representan diferentes escenarios relacionados con el uso de redes sociales, como, por ejemplo: publicar una foto personal, aceptar una solicitud de amistad, compartir una noticia falsa, recibir un mensaje ofensivo, etc. Desarrollo del juego ✚ Cada jugador tiene una ficha que avanza por el tablero según el resultado de un dado. ✚ Al caer en una casilla, el jugador debe leer la situación planteada y responder a una pregunta o realizar una acción relacionada con ella. ✚ Por ejemplo: ¿Qué harías si alguien te pide que le envíes una foto íntima? o Busca en internet información sobre los riesgos de compartir datos personales en las redes sociales. ✚ El juego tiene tres tipos de casillas: problematización, análisis de información y acuerdo o toma de decisiones. ✚ Las casillas de problematización plantean situaciones que pueden afectar la integridad del jugador o de otras personas en las redes sociales. ✚ Las casillas de análisis de información requieren que el jugador busque, evalúe y seleccione información relevante sobre el tema. Cierre del juego	60 MIN

- Las casillas de acuerdo o toma de decisiones implican que el jugador dialogue con sus compañeros y llegue a un consenso sobre la mejor forma de actuar ante la



situación.

2. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:

- luego realizamos y enfatizamos la importancia sobre el uso del internet y los cuidados que debemos tener.

El internet

Internet fue un gran avance para la sociedad, permitiendo el acceso a información antes impensable. Los dispositivos móviles fueron un gran invento, permitiéndonos enviar o recibir llamadas en cualquier lugar.

Información no apta para menores

- Hay ciertos tipos de contenidos que de ser visualizados pueden afectar incluso a personas adultas, por lo que un menor puede quedar bastante traumatizado según lo que vea.
- Para niños de corta edad es recomendable utilizar YouTube Kids. Esta aplicación, disponible tanto para Android como para iOS, es perfecta para ellos, ya que permite sólo el acceso a contenido apto para niños pequeños, como vídeos de dibujos, musicales, educativos, etc..

Contactar con gente sin buenas intenciones

- Las plataformas de chateo (conversaciones online mediante texto o video) pueden ser muy divertidas, ayudan a conocer gente de cualquier lugar, conocer otras culturas,

	aprender. Pero al mismo tiempo entrañan un gran riesgo, ya que hay depredadores que dicen ser quien no son (sexo, edad, lugar...), para así conseguir algo del menor con quien han contactado, tanto material audiovisual, como verse en persona. Juegos o retos virales peligrosos ✚ A estas alturas seguro que prácticamente todos hemos leído alguna noticia sobre retos virales que han causado daños graves e incluso muertes. ✚ Se trata de juegos que empiezan como algo sencillo, y se van complicando. Son retos que se hacen online, que empiezan con cosas como parar a alguien por la calle y preguntarle la hora, pasando por realizarse cortes en el cuerpo, y en algunos casos hasta saltar desde un edificio como última prueba. Vamos a analizar los principales peligros de Internet en los niños: ✚ Acceder a información no apta para menores (violencia, pornografía, juego, imágenes gore, etc.) ✚ Contactar con gente sin buenas intenciones. ✚ Compartir información privada (ciudad y colegio donde estudia, dirección, etc.) ✚ Acosar o ser acosado. ✚ Juegos o retos virales peligrosos. ✚ Compartir fotos o videos exhibiéndose. ✚ Ser víctima de chantaje o amenazas. Realizar compras online, aún sin tener conocimiento de ello. ACUERDO O TOMA DE DECISIONES: ✚ El objetivo del juego es sensibilizar a los niños sobre los riesgos y las oportunidades que ofrecen las redes sociales, así como fomentar su pensamiento crítico, su capacidad de comunicación y su respeto por los demás. ✚ El juego no tiene un ganador ni un perdedor, sino que se trata de aprender y reflexionar juntos.	
--	---	--

	✚ Para ello realizamos una reflexión sobre el internet y el uso que le damos. 	
--	---	--

CXXXV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Metacognición	• ¿Qué hicieron? • ¿Para qué aprendieron? • ¿Cómo se sintieron?
Evaluación	✓ Observar su desarrollo y aptitudes
técnicas	Observación.
Instrumentos	Ficha De Aplicación – Guía De Observación

CXXXVI. 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?

CXXXVII. BIBLIOGRAFÍA

- Educación, P. (2016). Currículo nacional de la educación básica.
- Educación, P. (2016). Programa Curricular de educación primaria.
- <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20211125/7884764/dia-eliminacion-violencia-genero-formas-consecuencias-25n.html#foto-3>

CXXXVIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.
Guía de observación

FIRMA DEL ALUMNO (A)

GUIA DE OBSERVACIÓN
SESION N° 20

INSTRUMENTO GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Plantea situaciones que presentan riesgos para su integridad en el contexto del uso de redes sociales		
		SI	A VECES	NO
01	AGUIRRE MARCELO, GREIS AMAYA			
02	AQUINO CAJAS, BIANCA LUCIANA			
03	BONILLA ARANDA, JHORDAN NANDO			
04	BONILLA ARRIAGA, MELANY LIZ			
05	ESPINOZA JUAN DE DIOS, SOFIA JASMIN			
06	ESPINOZA RAMIREZ, OJANI ALESHKA			
07	GOMEZ MORALES, DARIL DAMIAN			
08	JUSTINIANO FAUSTINO, ABNER JONY			
09	LEYTHON TENORIO ADRAIANA CAMILA			
10	MARTEL MUÑOZ, MARICIELO			
11	MARTEL SILVA, ANGHELO ZAIR			
12	MORALES ROJAS LUCIANA			
13	PILLCO NAZARIO, SOFIA BELEN EDELINA			
14	PLEJO ESTEBAN, KIOMY SAYUMI			
15	RAMOS ENCARNACION, ALEXANDER OZIL			
16	RIVERA SANTA MARÍA MAGDIEL ALONDRA			
17	ROBLES BASILIO, DIEGO MILENKO			
18	SIMON LOPEZ, BELEN BIANCA			
19	TOCAS MEJIA ADRIANA VALENTINA.			
20	TOLENTINO HUERTO, MAYRA YAMIRA			
21	VILLANUEVA SACRAMENTO, MARIA ISABEL			
22	VILLANUEVA VILLARAN, YAMILETH ROCIYO			
23	VILLAR MAGARIÑO, BRYAN HARYAN M			
24	ZEGARRRA CONCHA SANDRO			

FICHA DE APLICACIÓN N° 20

INSTITUCION EDUCATIVA:

NOMBRE Y APELLIDOS:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

1. Lee con detenimiento el siguiente caso:

¿Quién me ha enviado esta invitación?
No lo conozco, pero lo aceptaré.



2. Responde las siguientes preguntas:

¿Qué está sucediendo? ¿Qué peligro se evidencia en esta situación?

¿Te parece bien que el niño haya aceptado la invitación? ¿Por qué?

¿Qué le recomendarías hacer al niño en esta situación?

Es importante conocer cuáles son los peligros y riesgos a los que estamos expuestos y expuestas al momento de utilizar Internet. De esta manera, podemos cuidarnos de cualquier daño o perjuicio.



Como te habrás notado, el niño de la historia no se da cuenta del peligro al que está expuesto por aceptar la amistad de un desconocido. Existen otros peligros y riesgos al momento de usar Internet. Presta atención a la siguiente actividad.

3. Relaciona ambas columnas con la finalidad de completar las frases y descubrir algunas recomendaciones para prevenir los peligros en Internet.

No enviar fotos...



No contestar correos...



No acordar encuentros...



No brindar información...



...que tengan mensajes ofensivos.

...personal o de otras personas.

...con personas sin decirle a mi papá, mamá o a los familiares que me cuidan

... a personas desconocidas.

ANEXO 8

NÓMINAS DE MATRICULAS

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023



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

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)										Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
										Número y/o Nombre		32002 VIRGEN DEL CARMEN				Gestión ⁽⁷⁾		PGD		Inicio		13/03/2023		Fin		22/12/2023		Dpto.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Código										1		0		0		0		0		0		0		1		Código Modular		RDZ N°105-77		Característica ⁽⁴⁾		PC		Programa ⁽⁸⁾		-		Datos del Estudiante										Prov.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Nombre de la DRE - UGEL										UGEL Huánuco										Resolución de Creación N°		Forma ⁽⁵⁾		Esc																		Diet.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
										Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		PRI		Grado/Edad ⁽²⁾		3		Sección ⁽⁶⁾		3 RO A		Turno ⁽⁹⁾		M												Centro Poblado																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
										Modalidad ⁽³⁾		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)																										HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
N° Orden										N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁴⁾										Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)										Fecha de Nacimiento																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
																														Día		Mes		Año																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
22	D.N.I. 7.8.8.6.8.2.6.4	SANCHEZ VILLAR, André Ángel Dayiro	10	10	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI				
23	D.N.I. 7.8.9.9.4.9.3.7	SILVESTRE ROBLES, Zuly Priscila	27	02	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
24	D.N.I. 7.8.7.8.1.0.9.4	TARAZONA ESPINOZA, Jhorjet Thailz	02	10	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
25	D.N.I. 7.9.0.9.6.5.1.0	TIMOTEO NORBERTO, Liam Jose	05	02	2015	H	P	P	NO	SI	C	NO		P	SI				
26	D.N.I. 8.1.4.5.6.7.1.0	TRUJILLO SANTOS, Brith Cielito	02	07	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
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	12
Mujeres	14
Total	26


ROSAS QUISPE, Sixta
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma


ROJAS CRISTOBAL, Gloria Isabel
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
155	30	03	2023



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
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		32002 VIRGEN DEL CARMEN		Gestión ⁽⁷⁾		PGD		Inicio		13/03/2023		Fin		22/12/2023		Dpto.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
Código										Código Modular		0 2 8 8 6 1 3		Característica ⁽⁴⁾		PC		Programa ⁽⁸⁾		-		Datos del Estudiante										Prov.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
										Resolución de Creación N°		RDZ N°105-77		Forma ⁽⁵⁾		Eso												Dist.		HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Nombre de la DRE - UGEL										UGEL Huánuco		Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		PRI		Grado/Edad ⁽²⁾		3		Sección ⁽⁶⁾		3 RO B		Turno ⁽⁹⁾		M		Centro Poblado																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
										Modalidad ⁽³⁾		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)																				HUANUOCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
N° Orden										N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Fecha de Nacimiento		Sexo		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		Pais ⁽¹¹⁾		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Materna ⁽¹²⁾		Segunda Lengua ⁽¹²⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que labora		Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
														Día		Mes		Año																																Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
1										D.N.I. 7 8 6 4 9 5 3 1		AGUIRRE MARCELO, Greis Amaya		11		05		2014		M		P		P		SI		SI		C		NO		SP		SI																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBA: (NI) Inicial, (PI) Primaria, (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AB) A distancia
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: 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 (P).
(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, (AB) 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, (PGPJ) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBL) PEBAL: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos
(PBN/PBL/PBANA/PEBAL) Prog. de Educ. Bas. 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, (PC) Permanece en el grado, (RE) Reentrante.
Solo en el caso de EBA: (RE) 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, (PI) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordoceguera, (OT) Otra. En caso de no haber 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 ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Pais ⁽¹¹⁾	Padre vive SI/NO	Madre vive SI/NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI/NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular
22	D.N.I. 7.8.5.9.2.9.3.5	VILLANUEVA VILLARAN, Yamileth Roclyo	17	05	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO			SI			
23	D.N.I. 7.8.8.7.9.9.4.4	VILLAR MAGARIÑO, Bryan Haryan	18	10	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO		SI				
24	D.N.I. 7.8.8.3.5.1.1.6	ZEGARRA CONCHA, Sandro Bladimir	21	10	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO		SI				
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


GONZALES VELA, Lucia
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma


ROJAS CRISTOBAL, Gloria Isabel
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
155	30	03	2023



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

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

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)										Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Período Lectivo				Ubicación Geográfica																									
Nombre de la DRE - UGEL										32002 VIRGEN DEL CARMEN										Gestión ⁽⁷⁾		PGD		Inicio		13/03/2023		Fin		22/12/2023		Dpto.		HUÁNUCO															
										Código Modular										0 1 2 8 8 6 1 3		Característica ⁽¹⁾		PC		Programa ⁽¹⁾		-		Datos del Estudiante										Prov.		HUÁNUCO							
										Resolución de Creación N°										RDZ N°105-77		Forma ⁽¹⁾		Esc														Dist.		HUÁNUCO									
										Nivel/Ciclo ⁽¹⁾										PRI		Grado/Edad ⁽²⁾		3		Sección ⁽³⁾		3 RO C		Turno ⁽⁹⁾		M												Centro Poblado		HUÁNUCO			
Modalidad ⁽²⁾										EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)																								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾													
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾										Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)										Fecha de Nacimiento		Sexo H/M		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		País ⁽¹¹⁾		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Materna ⁽¹²⁾		Segunda Lengua ⁽¹²⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que labora		Escalaridad de la Madre ⁽¹³⁾		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		Código Modular		Número y/o Nombre - RU/RD	
1 D.N.I.										7.8.9.0.9.9.6.2										06 01		2015 M		P P		SI SI		C		NO		S SI																	
2 D.N.I.										7.8.8.2.2.6.1.3										30 10		2014 M		P T		R A		S L		A D		A D		O															
3 D.N.I.										7.8.9.3.6.9.7.7										25 01		2015 H		P P		SI SI		C		NO		P SI																	
4 D.N.I.										7.8.6.8.1.7.4.9										03 07		2014 H		P P		SI SI		C		NO		P SI																	
5 D.N.I.										7.8.8.5.3.5.9.0										22 11		2014 M		P T		R A		S L		A D		A D		O															
6 D.N.I.										7.8.9.5.0.6.6.1										07 01		2015 H		P P		SI SI		C		NO		S SI																	
7 D.N.I.										7.8.6.3.8.3.6.4										17 06		2014 M		P P		SI SI		C		NO		S SI																	
8 D.N.I.										8.1.3.1.7.1.5.1										21 04		2014 H		P T		R A		S L		A D		A D		O															
9 D.N.I.										7.8.8.7.8.6.2.5										03 11		2014 H		P P		SI SI		C		NO		S SI																	
10 D.N.I.										7.8.9.1.2.0.1.1										07 01		2015 M		P P		SI SI		C		NO		S SI																	
11 D.N.I.										8.1.3.0.7.1.3.2										14 02		2015 H		P P		SI SI		C		NO		P SI																	
12 D.N.I.										7.8.7.1.1.3.9.4										02 08		2014 H		P P		SI SI		C		NO		S SI																	
13 D.N.I.										7.9.0.4.9.2.9.5										23 03		2015 M		P P		SI SI		C		NO		P SI																	
14 D.N.I.										7.8.7.8.1.7.6.9										01 10		2014 H		P P		SI SI		C		NO		SE SI																	
15 D.N.I.										7.8.7.5.2.3.5.2										09 08		2014 H		P P		SI SI		C		NO		SI																	
16 D.N.I.										7.8.9.6.2.9.9.7										09 02		2015 M		P P		SI SI		C		NO		S SI																	
17 D.N.I.										7.8.2.6.4.3.0.4										17 07		2013 H		P P		SI SI		C		NO		S SI																	
18 D.N.I.										8.1.3.3.0.6.6.4										12 08		2014 H		P P		NO SI		C		NO		S SI																	
19 D.N.I.										7.8.7.3.9.2.6.7										22 08		2014 M		P P		SI SI		C		NO		S SI																	
20 D.N.I.										7.9.7.0.1.0.8.4										21 05		2014 H		P P		SI SI		C		NO		P SI																	
21 D.N.I.										7.8.9.4.5.6.9.8										04 01		2015 H		P P		SI SI		C		NO		P SI																	

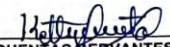
- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa,
(EBE) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: 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 (P).
(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) PUb. de gestión directa, (PGP) PUb. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBL) PEBALJ: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
PBN/PBL/PEBANA/PEBALJ, 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, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordociega, (OT) Otro. En caso de no conocer discapacidad, dejar en blanco
Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(15) IE de procedencia :
(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 ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾					
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RUI/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	13
Mujeres	8
Total	21


CUENTAS, CERVANTES, Ketty Vilma

Responsable de la matrícula
Firma - Post Firma



ROJAS CRISTOBAL, Gloria Isabel

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

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
155	30	03	2023



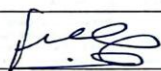
NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

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

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica	
Número y/o Nombre		32002 VIRGEN DEL CARMEN					Gestión ⁽⁷⁾				Dpto.	
Código		0 2 8 8 6 1 3					PGD				Prov.	
Código Modular		0 2 8 8 6 1 3					Característica ⁽⁶⁾				Dist.	
Resolución de Creación N°		RDZ N°105-77					PC				HUANUCO	
Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		PRI					Forma ⁽⁵⁾				Centro Poblado	
Modalidad ⁽²⁾		EBR					Esc				HUANUCO	
Nombre de la DRE - UGEL		UGEL Huánuco					Programa ⁽⁸⁾				Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾	
N° Orden		N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾					Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Código Modular	
							Fecha de Nacimiento				Número y/o Nombre - RJ/RD	
							Día Mes Año					

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	Pásc(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	11
Mujeres	4
Total	15



HIDALGO RUBINA, Florencia

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma



ROJAS CRISTOBAL, Gloria Isabel

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
155	30	03	2023

ANEXO 9

PANEL FOTOGRÁFICO





GRUPO EXPERIMENTAL CON LOS ESTUDIANTES DEL 3º C
(PRE TEST)





En el aula del 3° grado C del grupo experimental (pre test). Se observó que los estudiantes presentan dificultad para reconocerse como personas valiosas, únicas y capaces. Muestran inseguridad al expresar sus ideas, desconocimiento de sus fortalezas y debilidades, dependencia de la aprobación interna y poca claridad en sus metas personales.

APLICACIÓN DE LAS RECREACIONES LUDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL CONSTRUCCION DE SU IDENTIDAD

Tesista desarrollando la sesión “SE QUIEN SOY”



Estudiantes participando en el desarrollo de la sesión “SE QUIEN SOY”





Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación

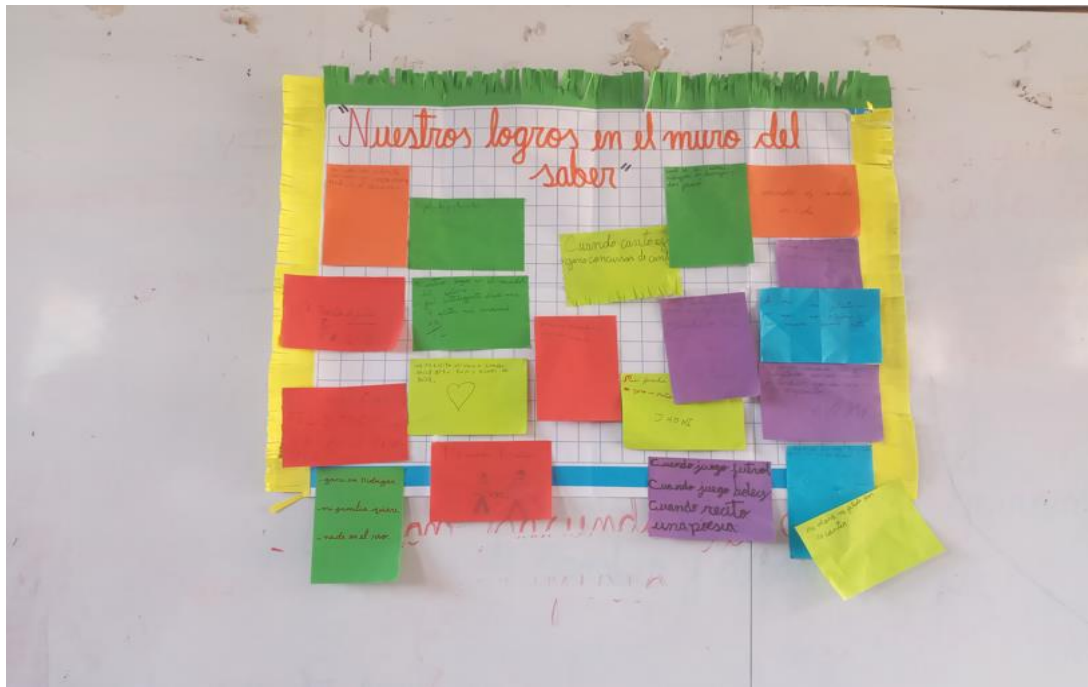


Tesista desarrollando la sesión “ME SIENTO ORGULLOSO DE MI MISMO”



Loa estudiantes desarrollando la sesión “ME SIENTO ORGULLOSO DE MI MISMO”





Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



Tesista desarrollando la sesión: “¿A QUIÉN ME PAREZCO?”



Los estudiantes desarrollando la sesión: “¿A QUIÉN ME PAREZCO?”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



Tesista desarrollando la sesión “CONOCIENDO Y VALORANDO NUESTRA CULTURA LOCAL”



Los estudiantes desarrollando la sesión “**CONOCIENDO Y VALORANDO NUESTRA CULTURA LOCAL**”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



La tesista y estudiantes desarrollando la sesión “ME ACEPTO Y ACEPTO A LOS DEMÁS COMO PARTE DE LA COMUNIDAD ESCOLAR”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



La tesista desarrollando la sesión “¿CÓMO ME SIENTO CUANDO...?”



Los estudiantes participando en la sesión “¿CÓMO ME SIENTO CUANDO...?”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



Tesista desarrollando la sesión “JUGAMOS Y APRENDEMOS CON EL VÓLEY”



Los estudiantes participando en el desarrollo de la sesión “JUGAMOS Y APRENDEMOS CON EL VÓLEY”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



La tesista desarrollando la sesión “¿CÓMO MANEJAR LA IRA CON LA RESPIRACIÓN?”



Los estudiantes participando en el desarrollo de la sesión “¿CÓMO MANEJAR LA IRA CON LA RESPIRACIÓN?”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



La tesista desarrollando la sesión “MIS EMOCIONES Y SENTIMIENTOS”



Los estudiantes participando en el desarrollo de la sesión “MIS EMOCIONES Y SENTIMIENTOS”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



La tesista desarrollando la sesión “SUPERANDO LA TRISTEZA CON EL ARTE Y LA CULTURA”



Los estudiantes participando en el desarrollo de la sesión **“SUPERANDO LA TRISTEZA CON EL ARTE Y LA CULTURA”**



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



Tesista desarrollando la sesión “¿QUÉ PASA SI ME LLEVO LO QUE NO ES MÍO?”



Los estudiantes participando en el desarrollo de la sesión “¿QUÉ PASA SI ME LLEVO LO QUE NO ES MÍO?”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



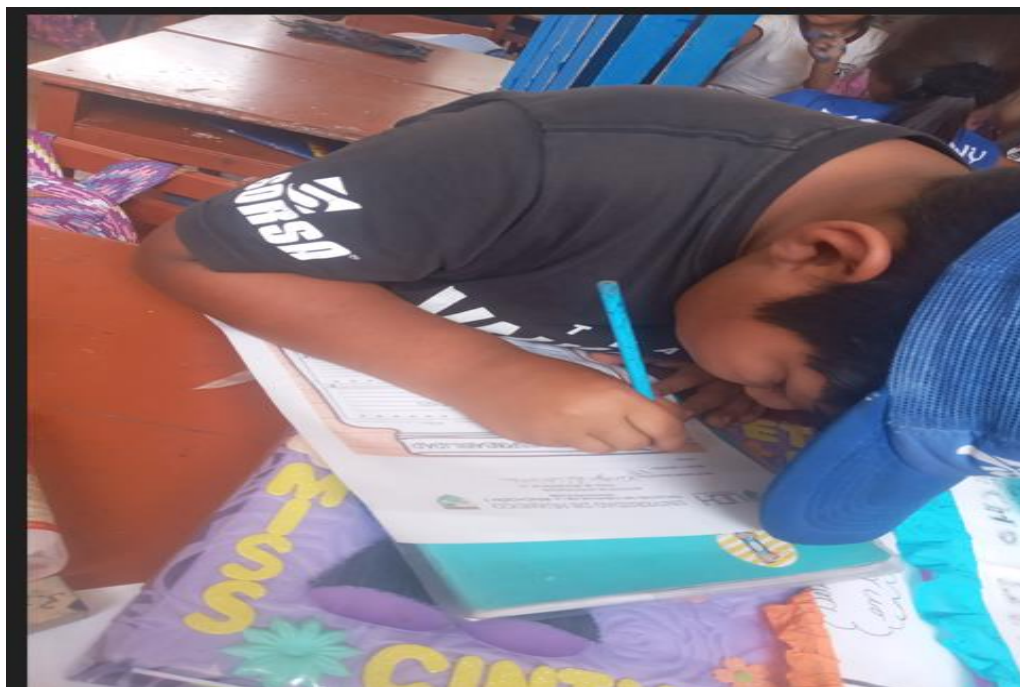
La tesista desarrollando la sesión “ASUMO MIS RESPONSABILIDADES COMO ESTUDIANTE”



Los estudiantes participando en el desarrollo de la sesión “ASUMO MIS RESPONSABILIDADES COMO ESTUDIANTE”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



La tesista desarrollando la sesión “LA AMISTAD SE BASA EN EL RESPETO”



Los estudiantes participando en el desarrollo de la sesión “LA AMISTAD SE BASA EN EL RESPETO”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



Tesista desarrollando la sesión “PRACTICAMOS DEPORTES EN GRUPO PARA FORTALECER NUESTRA AMISTAD”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



Tesista desarrollando la sesión “AYUDAR A LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD ES UNA FORMA DE SER BUENOS AMIGOS”



Los estudiantes participando en el desarrollo de la sesión **“AYUDAR A LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD ES UNA FORMA DE SER BUENOS AMIGOS”**



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



Tesista desarrollando la sesión “¿A QUIÉN ACUDIR EN CASO DE RIESGO?”

Los estudiantes participando en el desarrollo de la sesión “¿A QUIÉN ACUDIR EN CASO DE RIESGO?”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



Tesista desarrollando la sesión “BUSCANDO APOYO EN MIS AMIGOS”





Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



Tesista desarrollando la sesión “TODOS SOMOS IGUALES”





Tesista desarrollando la sesión “CÓMO EVITAR PROGRAMAS INAPROPIADOS PARA MI EDAD”





Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



Tesista desarrollando la sesión “LOS PELIGROS DEL INTERNET”



Los estudiantes desarrollando su ficha de aplicación



GRUPO EXPERIMENTAL CON LOS ESTUDIANTES DEL 3° C
(POST TEST)

Después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, los estudiantes del 3° C lograron potenciar su nivel de autoestima, comunicación, comportamiento y control emocional, ya que experimentaron nuevos retos, aprendieron a comprender los problemas, identificar las causas y fomentar la conciencia para realizar un comentario crítico. También aprendieron a trabajar la empatía desde uno mismo, poniendo en partica los valores y aceptando las tradiciones y costumbres que cada persona tiene frente al ambiente que lo rodea.



