

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



TESIS

“Juego de roles para desarrollar la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024”

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

AUTORA: Falcón Galvan, Angela Pilar

ASESOR: Torres Santiago, Melquin

HUÁNUCO – PERÚ

2026



U

D

H

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

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

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Desarrollo de competencias, 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 (incluye capacitación y pedagogía)

DATOS DEL PROGRAMA:

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

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

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

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 74881719

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 45145310

Grado/Título: Maestro en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación

Código ORCID: 0000-0001-5828-9335

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Pajuelo Garay, Paola Elizabeth	Doctor en ciencias de la educación	22521771	0000-0002-3019-4681
2	Aguirre Palacin, Joel Guido	Doctor en ciencias de la educación	42852140	0000-0002-3332-7312
3	Salas Viscarra, Alain Devane	Magister en administración de la educación	40589828	0000-0001-5484-408X



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

En la ciudad de Huánuco, siendo las 12:00 horas del día 25 de abril del año 2026, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco – La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay	Presidente
Dr. Joel Guido Aguirre Palacin	Secretario
Mg. Alain Devane Salas Viscarra	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0038-2026-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32004 SAN PEDRO – HUÁNUCO, 2024"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Angela Pilar FALCON GALVAN**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

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

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo aprobado, por unanimidad con el calificativo cuantitativo de quince y cualitativo de bueno.

Siendo las 14:00 horas del día sábado 25 de abril del año 2026, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

Presidente (a)

Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
Código Orcid: 00000002-3019-4681
DNI: 22521771

Secretario (a)

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

Vocal

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



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: ANGELA PILAR FALCÓN GALVAN, de la investigación titulada "JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32004 SAN PEDRO - HUÁNUCO, 2024", con asesor(a) MELQUIN TORRES SANTIAGO, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 0057-2024-D-FCEYH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 17 % 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, 27 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

241. Falcón Galvan, Angela Pilar.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

13%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.udh.edu.pe

Fuente de Internet

4%

2

Submitted to Universidad de Huanuco

Trabajo del estudiante

4%

3

distancia.udh.edu.pe

Fuente de Internet

3%

4

Espejo Ortega, Carmen Rosa. "Organizadores gráficos para mejorar el aprendizaje de la capacidad vive su sexualidad, de los estudiantes de 4° de secundaria de la institución educativa Víctor Raúl Haya de la Torre, Sullana, 2019", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru)

Publicación

1%



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



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

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía, fortaleza y por concederme las oportunidades necesarias para lograr este objetivo.

A mis padres, por su amor incondicional, apoyo constante y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. Gracias por ser mi inspiración diaria y por brindarme todo lo que necesito para alcanzar mis metas.

A mis hermanos, por estar siempre a mi lado, compartiendo momentos de alegría y apoyo durante este arduo proceso.

A mis profesores y mentores, quienes con su sabiduría y dedicación me guiaron en el camino del conocimiento, siendo pilares fundamentales en mi formación académica y personal.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por permitirme llegar hasta aquí y brindarme las oportunidades para culminar este trabajo.

A mis padres, quienes, con su amor incondicional, sacrificios y constante apoyo, me han permitido alcanzar este logro. Gracias por estar siempre a mi lado y por ser mi motivación más grande.

A mis hermanos, por su apoyo y compañía inquebrantable, y por hacerme sentir comprendido y alentado en cada momento de esta travesía.

A mis profesores y asesores, en especial al Mg. Melquin Torres Santiago, por su guía, paciencia y por compartir su vasto conocimiento conmigo. Gracias por sus valiosas orientaciones y por su disposición en todo momento.

A la Universidad de Huánuco y a todo su personal académico y administrativo, por proporcionarme las herramientas y el ambiente adecuado para desarrollar mis capacidades y alcanzar este logro.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	IX
RESUMEN	X
INTRODUCCIÓN	XI
CAPÍTULO I.....	13
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	15
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	15
1.3. OBJETIVO GENERAL.....	16
1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.7. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
CAPÍTULO II.....	21
MARCO TEÓRICO	21
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	21
2.1.1. INTERNACIONALES.....	21
2.1.2. NACIONALES	22
2.1.3. REGIONALES	24
2.2. BASES TEÓRICAS	26
2.2.1. REFERENCIA TEÓRICA CIENTÍFICA TIEMPO.....	26
2.2.2. REFERENCIA TEÓRICA CONCEPTUAL	29
2.2.2.1. JUEGO DE ROLES.....	29
2.2.2.2. COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD	41
2.3. DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS	47
2.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS GENERALES Y ESPECÍFICAS ...	49

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL	49
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	50
2.5. VARIABLE	51
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGO DE ROLES	51
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD	51
2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE: CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS.....	52
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	53
CAPÍTULO III	55
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	55
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	55
3.1.1. ENFOQUE.....	55
3.1.2. ALCANCE O NIVEL	56
3.1.3. DISEÑO.....	56
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	57
3.2.1. POBLACIÓN	57
3.2.2. MUESTRA.....	57
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS ...	59
3.3.1. TÉCNICA.....	59
3.3.2. INSTRUMENTO	59
3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	60
3.4.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	60
3.4.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS.....	60
3.4.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	60
CAPÍTULO IV.....	61
RESULTADOS.....	61
4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS.....	61
4.1.1. RESULTADOS DEL PRETEST	61
4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST	78
4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS ...	95
4.2.1. CON RESPECTO A LA HIPÓTESIS GENERAL	95
4.2.2. CON RESPECTO A LAS HIPÓTESIS ESPECIFICAS	96

CAPÍTULO V.....	103
DISCUSION DE RESULTADOS.....	103
5.1. EN RELACIÓN CON LAS BASES TEÓRICAS	103
5.2. EN RELACIÓN CON LA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	105
5.3. EN RELACIÓN CON EL OBJETIVO GENERAL Y LA INTERPRETACIÓN DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS	106
CONCLUSIONES	107
RECOMENDACIONES.....	109
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	111
ANEXOS	117

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Programación y desarrollo de actividades para el desarrollo de las sesiones de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N° 32004 San Pedro.....	38
Tabla 2 Distribución de la población de estudio conformada por los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N° 32004 San Pedro	57
Tabla 3 Distribución de la muestra de estudio conformada por los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N.° 32004 San Pedro	58
Tabla 4 Resultado del Pretest de la dimensión se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	63
Tabla 5 Resultado del Pretest de la dimensión autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.....	67
Tabla 6 Resultado del Pretest de la dimensión reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	71
Tabla 7 Resultado del Pretest de la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	75
Tabla 8 Resultado del post test de la dimensión se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	80
Tabla 9 Resultado del post test de la dimensión autorregula sus emociones mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	83
Tabla 10 Resultado del post test de la dimensión reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	87
Tabla 11 Resultado del Post test de la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.....	91

Tabla 12 Cuadro comparativo de los resultados de la observación pre y post test de los grupos de estudio	94
Tabla 13 Resultados de la prueba de normalidad.....	95
Tabla 14 Resultados de la prueba T de Student de la competencia construye su identidad.....	96
Tabla 15 Nivel del desarrollo de la competencia construye su identidad antes de la aplicación de los juegos de roles.	97
Tabla 16 Resultados de la prueba T de Student de la capacidad se valora a sí mismo	98
Tabla 17 Resultados de la prueba T de Student de la capacidad autorregula sus emociones	99
Tabla 18 Resultados de la prueba T de Student de la capacidad reflexiona y argumenta éticamente	100
Tabla 19 Resultados de la prueba T de Student de la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable.....	101
Tabla 20 Nivel del desarrollo de la competencia construye su identidad después de la aplicación de los juegos de roles.....	102

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultado del Pretest de la dimensión se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	66
Figura 2 Resultado del Pretest de la dimensión autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.....	69
Figura 3 Resultado del Pretest de la dimensión reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	73
Figura 4 Resultado del Pretest de la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	77
Figura 5 Resultado del post test de la dimensión se valora así mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	82
Figura 6 Resultado del post test de la dimensión autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.....	85
Figura 7 Resultado del post test de la dimensión reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	89
Figura 8 Resultado del post test de la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024	93
Figura 9 Cuadro comparativo de los resultados de la observación pre y post test de los grupos de estudio	94

RESUMEN

En la competencia construye su identidad, los estudiantes del tercer grado de primaria presentaban dificultades para reconocerse como personas únicas, autorregular sus emociones y actuar éticamente dentro de su entorno escolar. Frente a esta situación, se planteó la investigación, cuyo objetivo fue determinar de qué manera el juego de roles desarrolla la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024. El estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasi experimental con grupo control y experimental. La población estuvo conformada por 211 estudiantes y la muestra por 66 alumnos; el grupo experimental integró a 28 estudiantes y el grupo control a 26. La técnica empleada fue la observación y el instrumento, una lista de cotejo validada por juicio de expertos. Los datos fueron procesados en Excel y analizados mediante el programa estadístico SPSS v.25. Para la estadística descriptiva se usaron tablas de frecuencias y porcentajes, y para la inferencial se aplicó la prueba t de Student para muestras independientes. Los resultados evidenciaron que, antes de la aplicación del programa, el grupo experimental obtuvo un 36% en el desarrollo de la competencia, y después de la intervención alcanzó un 88%, representando un incremento del 52%. En contraste, el grupo control no mostró cambios significativos. Se concluyó que el juego de roles contribuyó significativamente al desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria.

Palabras claves: Construcción de identidad, juego de roles, empatía, autorregulación emocional, valores éticos

INTRODUCCIÓN

El desarrollo integral de los estudiantes en la educación primaria constituye uno de los objetivos fundamentales del sistema educativo, pues busca formar individuos capaces de conocerse, valorarse y convivir armónicamente con los demás. En este contexto, la competencia construye su identidad adquiere un papel central, ya que permite a los niños fortalecer su autoestima, sus valores y su sentido de pertenencia, elementos indispensables para su formación personal y social. Sin embargo, en la práctica pedagógica se evidencian dificultades para promover adecuadamente esta competencia, reflejadas en conductas de inseguridad, baja valoración personal y escasa autorregulación emocional en los estudiantes del nivel primario.

Ante esta problemática, se formuló la siguiente interrogante general: ¿De qué manera el juego de roles desarrolla la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N.º 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?

Con ello, la presente investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de dicha competencia. Asimismo, se plantearon objetivos específicos orientados a analizar los avances en cada una de sus dimensiones: se valora a sí mismo, autorregula sus emociones, reflexiona y argumenta éticamente, y vive su sexualidad de manera plena y responsable.

La investigación se justificó en el ámbito pedagógico, por cuanto el juego de roles se presentó como una estrategia innovadora que promueve la participación activa del estudiante y facilita la construcción de su identidad a través de la representación de diversas situaciones cotidianas. En el aspecto social, contribuyó a fortalecer las relaciones interpersonales y el respeto mutuo, mientras que, en el aspecto práctico, ofreció una alternativa metodológica replicable por los docentes del nivel primario.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasi experimental con grupo control y experimental. Se utilizó la técnica de observación y como instrumento, una lista de cotejo. Los datos fueron procesados en Excel y analizados mediante el programa

SPSS, aplicándose pruebas de estadística descriptiva e inferencial. Las fuentes de información incluyeron bibliografía nacional e internacional actualizada relacionada con las teorías del desarrollo personal, aprendizaje significativo y estrategias lúdicas.

Durante el proceso investigativo, se enfrentaron limitaciones como el tiempo restringido para la aplicación del programa y la necesidad de adaptar las actividades al contexto y ritmo de aprendizaje de los estudiantes. No obstante, estas dificultades fueron superadas con una adecuada planificación y seguimiento pedagógico.

El trabajo se estructura en cinco capítulos:

En el primer capítulo, se abordan detalladamente el problema de investigación, se formulan los objetivos, se definen las variables y las hipótesis, y se justifica la relevancia del estudio, destacando su importancia, viabilidad y los límites de su alcance.

En el segundo capítulo, se presenta el marco teórico, que incluye un análisis de antecedentes, las bases teóricas, la definición de términos fundamentales y las bases epistémicas que sustentan la investigación.

La tercera parte se enfoca en la metodología de investigación, donde se detallan el tipo de estudio, su diseño, la estructura, la población objetivo, la muestra seleccionada, así como la definición operativa de los instrumentos utilizados para la recopilación de datos, las técnicas aplicadas para su recolección, procesamiento y posterior presentación.

En la cuarta sección, se realiza una discusión exhaustiva de los resultados obtenidos, incluyendo el análisis e interpretación de los datos a través de pruebas estadísticas, la comparación de los estadígrafos, la verificación de hipótesis y las contribuciones científicas derivadas de la investigación.

En el quinto y último capítulo, se revisan los resultados en relación con el problema inicial, los objetivos generales, la hipótesis planteada y el marco teórico, concluyendo con una serie de conclusiones, recomendaciones y sugerencias para investigaciones futuras que puedan continuar y ampliar los hallazgos de este trabajo. Y finalmente se encuentran los anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La construcción de la identidad en los niños comienza cuando adquieren conciencia de sí mismos como individuos distintos del entorno que los rodea, de otras entidades y personas. Este proceso implica la toma de conciencia de su propia existencia y suscita la necesidad de establecer una definición personal (Rodríguez, 2020). Por ende, la identidad en niños se describe como la combinación de atributos y peculiaridades que singularizan a un individuo, marcando su distinción respecto a otros y configurando su personalidad. Este proceso de definición y construcción de la identidad se lleva a cabo durante los primeros años de la vida.

A nivel internacional, según un informe el 68% de los jóvenes manifiesta sentirse conforme con su realidad, frente a un 13% que exhibe indicadores reducidos de plenitud, y únicamente una tercera parte logra niveles óptimos. Tales disparidades se intensifican de acuerdo con el entorno sociocultural, lo que pone de manifiesto brechas en la consolidación de la identidad individual y colectiva de los educandos (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE], 2024).

En el ámbito nacional, las evidencias exponen restricciones críticas en la evolución de las destrezas ligadas al autoconcepto. Apenas el 37,7% de los escolares de sexto nivel de primaria demuestra un manejo apropiado de su afectividad, lo que revela flaquezas en el control de las emociones, un eje vital para la facultad de edificar la propia identidad. A pesar de que el 72% de los estudiantes admite contar con el apoyo del profesorado para manifestar sus planteamientos y juicios, todavía permanece un grupo numeroso que no consigue afianzar una personalidad firme e independiente (Ministerio de Educación [MINEDU], 2024).

A escala regional, específicamente en Huánuco, los reportes del Estudio sobre Habilidades Sociales y Emocionales reflejan un panorama inquietante en cuanto a los vínculos afectivos del estudiantado. Solo el 36,5% afirma estar conforme con sus amistades cercanas, el 25% con el resto de sus pares de aula y solamente el 28,9% con el personal docente (MINEDU, 2023).

Con respecto al ámbito de estudio en la Institución Educativa Inicial N° 32925 René Eusebia Guardián Ramírez, se identificó que no se tiene una evaluación en detalle sobre el desarrollo de la identidad cultural en los niños, ni metodología o estrategias específicas que permitan fortalecerlas. Los docentes asumen las pautas que da el Ministerio de Educación al respecto. Muchos estudiantes muestran una carencia en el entendimiento y aceptación de sus propias habilidades, gustos y valores. Esta falta de autoconocimiento genera inseguridad y desinterés en el proceso de aprendizaje, afectando directamente su construcción de identidad. Tienen dificultades para relacionarse con sus compañeros, ello ocasiona que se sientan inseguros acerca de quiénes son. Asimismo, evidencia una carencia en la habilidad de expresar emociones dentro del entorno escolar, lo cual afecta su comprensión y gestión adecuada de sus sentimientos. Los estudiantes tienen dificultades para distinguir entre comportamientos positivos y negativos, además muestran actitudes de timidez y agresividad, lo que influye negativamente en la formación de su identidad.

Se han identificado ciertas características en los estudiantes que impactan negativamente en la construcción de su identidad. Entre estas se encuentran desafíos al señalar sus propias características físicas y cualidades personales. Además, se evidencian problemas para identificar personas que brinden seguridad a su integridad, lo que puede impactar en sus relaciones sociales y bienestar emocional. Asimismo, se ha identificado una dificultad en la identificación de situaciones peligrosas, poniendo en riesgo su seguridad y bienestar. Finalmente, los estudiantes encuentran limitaciones en la expresión personal, afectando su capacidad para comunicar sus pensamientos y emociones de manera efectiva (Quijano, 2021).

La mala construcción de la identidad se origina por las siguientes causas, tales como la carencia de vínculo afectivo con los padres, una autoestima baja, la ausencia o la influencia perjudicial de adultos, así como la falta de aceptación en un grupo de pares positivo (DeMille, 2023). En cuanto a los alumnos de la I.E. Inicial N° 32925 René Eusebia Guardian Ramírez, se identificaron las siguientes causas, los conflictos familiares, la falta de conexiones emocionales profundas con sus padres, la falta de integración o aceptación en un grupo de compañeros, la carencia de educadores que estén

atentos a las necesidades y personalidades únicas de cada niño para brindar un apoyo adecuado.

Estas circunstancias ocasionan las siguientes consecuencias como que exista una mayor probabilidad de obtener un rendimiento escolar deficiente, experimentar baja autoestima y manifestar comportamientos compulsivos (DeMille, 2023). En cuanto a los alumnos de la I.E. Inicial N° 32925 René Eusebia Guardian Ramírez, se identificaron las siguientes consecuencias: presentaban baja autoestima en cuanto a la percepción de sí mismos, tenían dificultades para interactuar y relacionarse con sus compañeros, mostraban desinterés por el aprendizaje y bajo rendimiento académico, y algunos niños manifestaban comportamientos problemáticos que afectaban su relación con los demás.

Por ello, la aplicación de juegos de roles sirvió como una herramienta integral para el desarrollo de la identidad de los estudiantes, ofreciendo beneficios tanto a nivel personal como académico. La autoexploración, la comprensión de sus emociones y la capacidad para relacionarse con los demás se vieron favorecidas, ya que los juegos de roles ofrecieron un espacio seguro para la experimentación y el descubrimiento personal, contribuyendo al enriquecimiento de su experiencia educativa en la Institución Educativa 32004 San Pedro, Huánuco, 2024.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera el juego de roles desarrolla la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

¿Cuál es el nivel de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?

¿Cómo el juego de roles desarrolla la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?

¿Cómo el juego de roles desarrolla la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?

¿Cómo el juego de roles desarrolla la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?

¿Cómo el juego de roles desarrolla la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?

¿Cuál es el nivel de la competencia construye su identidad después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?

1.3. OBJETIVO GENERAL

Determinar de qué manera el juego de roles desarrolla la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar el nivel de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Aplicar el juego de roles para mejorar el desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Aplicar el juego de roles para mejorar el desarrollo de la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Aplicar el juego de roles para mejorar el desarrollo de la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Aplicar el juego de roles para mejorar el desarrollo de la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Identificar el nivel de influencia de la competencia construye su identidad después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El juego de roles se propone como una estrategia específica para potenciar la competencia construye su identidad, permitiendo que los niños exploren, comprendan y fortalezcan aspectos cruciales de su identidad personal y cultural. El juego de roles no solo contribuye al desarrollo académico, sino que también favorece la adquisición de habilidades socioemocionales. Los estudiantes practican la empatía, la toma de decisiones y la resolución de conflictos, habilidades fundamentales para su desarrollo personal y social.

Justificación teórica: La justificación teórica se plantea cuando el estudio es fomenta la reflexión y el debate académico en torno al conocimiento actual, poner a prueba una teoría, comparar resultados, realizar un análisis epistemológico del saber existente, o cuando se pretende mostrar las soluciones que ofrece un modelo (Bernal, 2010). La presente investigación surge de la necesidad de brindar aportes teóricos en relación con las variables clave del tema en cuestión, específicamente en lo que respecta al desarrollo de la competencia construye su Identidad en estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa 32004 San Pedro, Huánuco, 2024. Este estudio es construido cuidadosamente, haciendo uso de las teorías propuestas por diversos autores en relación con las variables de estudio. Este enfoque teórico proporciona un sólido fundamento conceptual que contribuye de manera significativa al campo académico, llenando huecos de conocimiento y ofreciendo una perspectiva más completa sobre la construcción de la identidad en estudiantes de tercer grado de primaria.

Justificación práctica: La justificación práctica se elabora cuando la investigación contribuye a solucionar un problema o, al menos, plantea estrategias que, al aplicarse, pueden ayudar a resolverlo (Bernal, 2010). La relevancia práctica de esta investigación radica en los beneficios tangibles que puede brindar a los estudiantes del tercer grado de primaria en la Institución Educativa 32004 San Pedro, los resultados derivados de este estudio

representan una valiosa contribución al bienestar y desarrollo educativo de los estudiantes. Proporciona a los estudiantes un entorno más participativo y dinámico, donde la construcción de su identidad se convierte en un proceso activo y enriquecedor. Este enfoque práctico no solo mejora la calidad de la enseñanza, sino que también empodera a los estudiantes, permitiéndoles explorar y comprender mejor su identidad personal y cultural a través de actividades significativas y lúdicas. Los resultados obtenidos tuvieron la capacidad de enriquecer el cuerpo existente de conocimientos en el campo de la educación, específicamente en lo que respecta al desarrollo de la identidad en niños de primaria.

Justificación metodológica: La justificación metodológica del estudio surge cuando la investigación plantea un método o estrategia novedosa con el objetivo de producir conocimiento que sea válido y confiable (Bernal, 2010). La elección de la metodología y la validación de los instrumentos de recolección de datos para abordar las variables específicas de esta investigación se erigen como pilares fundamentales que respaldan plenamente la realización del estudio. Este aspecto metodológico no solo confiere solidez a la investigación, sino que también sienta las bases para futuras investigaciones relacionadas con las variables de estudio. La elección cuidadosa de la metodología utilizada se justifica por la necesidad de obtener datos precisos y relevantes sobre la competencia construye su Identidad en estudiantes de tercer grado de primaria. La validación de los instrumentos de recolección de datos asegura la confiabilidad y validez de la información recopilada, lo cual es crucial para la integridad y la calidad de los resultados obtenidos.

La presente investigación permitió a los estudiantes experimentar un entorno más enriquecedor y participativo, donde el aprendizaje se vuelve más dinámico y relevante para sus vidas. Asimismo, la introducción de juegos de roles es un factor que incrementó la motivación en el entorno educativo. Al participar en actividades prácticas y participativas, los estudiantes despertaron un mayor interés por el aprendizaje, lo que se traduce en una participación más activa y comprometida durante las clases. Además, los educadores pudieron ajustar y optimizar sus métodos de enseñanza de acuerdo a las capacidades individuales de cada alumno, adaptándose así a las necesidades

específicas de los estudiantes y creando un ambiente educativo más personalizado.

Los principales beneficiarios directos son los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro, Huánuco. Participaron activamente en el juego de roles diseñado para desarrollar la competencia construye su Identidad. Se espera que experimenten mejoras en su autoexploración, comprensión emocional, habilidades sociales y desarrollo de la identidad personal y cultural. Por otro lado, los beneficiarios indirectos vienen a ser los docentes ya que la investigación proporcionó aportes pedagógicos y prácticos que mejoraron sus enfoques educativos. La investigación también beneficia a la comunidad educativa en general, incluyendo a otros estudiantes, maestros, personal administrativo y directivos de la Institución Educativa 32004 San Pedro.

1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Se identificó como una limitación significativa la disponibilidad limitada de información actualizada en los últimos cinco años, tanto en formato físico como virtual. Esta carencia representó un desafío para acceder a estudios, datos y recursos actuales que podrían haber fortalecido y enriquecido el proceso de investigación. Con respecto a las fuentes internacionales, se evidenció la carencia de estudios relacionados con la competencia, ya que esta se aplica más a nivel nacional. No obstante, se reconoció que esta limitación podía ser superada mediante la búsqueda de estudios que abordaran variables específicas de manera independiente o que compartieran denominaciones e intencionalidades similares dentro del contexto educativo.

1.7. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La viabilidad de la investigación se fundamenta en tres pilares esenciales que aseguran la ejecución exitosa del estudio.

- Se dispuso de la participación activa y entusiasta de los escolares, quienes estuvieron dispuestos a involucrarse en los juegos de roles, lo que constituyó un componente crucial. Este factor no solo facilitó la implementación de la metodología propuesta, sino que también sugirió

un alto nivel de interés por parte de los estudiantes, contribuyendo a la obtención de datos auténticos y significativos.

- Se contó con el acceso garantizado a la Institución Educativa 32004 San Pedro, lo que facilitó la recopilación de datos de manera eficiente. La colaboración de la institución brindó un entorno propicio para llevar a cabo el estudio, asegurando la disponibilidad de espacios y la colaboración activa del personal educativo.
- En cuanto a los recursos económicos, se dispuso de un respaldo financiero suficiente para asegurar la adquisición de materiales, herramientas y cualquier otro elemento esencial para el desarrollo adecuado de la metodología propuesta. Esta disponibilidad de recursos económicos garantizó la calidad y eficacia en la implementación de la investigación.
- Finalmente, la investigadora contó con la disposición de recursos humanos, económicos y el tiempo necesario para llevar a cabo el estudio de manera rigurosa y exitosa.

Estos factores respaldaron la perspectiva de que la investigación fue efectiva, contribuyendo de manera significativa al conocimiento sobre el uso de juegos de roles para desarrollar la competencia construye su Identidad en estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa 32004 San Pedro, Huánuco, en el año 2024.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. INTERNACIONALES

Arroba y López (2022) en su tesis El dibujo infantil en el desarrollo de la identidad en niños y niñas de educación inicial II, realizada en la Universidad Técnica de Ambato, para optar al título profesional de licenciadas en ciencias de la educación inicial, tuvo como objetivo analizar la influencia del dibujo infantil en el desarrollo de la identidad de los niños y niñas de educación inicial II. Metodología: Fue un estudio de enfoque mixto, de nivel descriptivo-teórico, con diseño concurrente, empleó como técnica la observación directa y como instrumento la guía de observación. Muestra: Estuvo conformada por 20 alumnos. Resultados: El 15% de la población se encuentra en un rango muy alto, mientras que el 20% alcanza un nivel alto. Además, el 40% se sitúa en un rango bueno, y el 15% refleja un nivel deficiente. Por último, el 10% representa el porcentaje de la población que no logra comunicar datos relacionados con su identidad. Conclusiones: A través de las representaciones gráficas, se pudo determinar que los estudiantes de educación inicial se encontraban, en general, en un nivel medio de progreso en las destrezas de identidad, debido a factores como la falta de desarrollo de habilidades motrices, un agarre del lápiz no consolidado, y la falta de paso por el nivel inicial I. Además, se observó desconocimiento de elementos relacionados con su identidad, lo que impactó negativamente en el desarrollo adecuado de las destrezas de identidad previstas en el currículo de educación inicial.

Ipiates (2023) en su tesis Juegos tradicionales en el desarrollo del ámbito de identidad y autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años de edad, realizada en la Universidad Central del Ecuador, para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, tuvo como objetivo determinar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del ámbito de identidad y autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años de edad. Metodológicamente trabajo bajo el enfoque cuali-cuantitativo. Además,

empleó una investigación de campo, mediante las técnicas de la observación y la encuesta, contó con una muestra de 11 docentes y 210 niños y niñas. Los resultados alcanzados manifiestan que la mayoría de docentes dejan de lado el desarrollar los juegos tradicionales debido al desconocimiento de los beneficios significativos que proveen los mismos y, sumado a esto, no cuentan con el tiempo necesario para ejecutarlos. Con relación a los infantes, la mayor parte de ellos ya poseen habilidades de autonomía e independencia, sin embargo, aún desconocen de este tipo de actividades. Establece como conclusión la necesidad de emplear los juegos tradicionales tanto en el aula como en espacios externos para promover la riqueza cultural y el óptimo desarrollo integral del infante.

Quiroz y Valencia (2024) en su estudio Las actividades lúdicas en el ámbito de identidad y autonomía en niños de 4 a 5 años, realizado en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para obtener el título de licenciadas en educación, tuvo como objetivo construir una guía de actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 a 5 años de Inicial I. Metodología: Fue un estudio de enfoque mixto, con diseño cuasi experimental, y se emplearon guías de entrevistas y cuestionarios como instrumentos. Muestra: Estuvo conformada por 15 alumnos Resultados: El 67% de los niños no contaba con las habilidades y destrezas de independencia acorde a su edad, además se reveló que la docente era consciente de esta situación. Conclusiones: El fomento de la identidad y la autonomía en los primeros años tiene un impacto directo en el crecimiento de las habilidades socioemocionales y en la correcta formación de la inter e intrapersonalidad. En este sentido, el rol del docente es clave para estimular de manera efectiva estos aspectos.

2.1.2. NACIONALES

Rosales (2022) en su tesis Juego de roles para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes del 5to grado de la Institución Educativa N° 65123-B del Distrito de Raimondi-Provincia de Atalaya, 2022, desarrollado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para optar el título profesional de

licenciada en educación primaria, tuvo como objetivo determinar la influencia del juego de roles en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022. Metodología: El estudio fue de tipo aplicado, con nivel experimental y diseño pre-experimental, se utilizó como técnica la observación directa y como instrumento la guía de observación. La muestra: Fue compuesta por 26 alumnos. Resultados: El 96.15% de los estudiantes comprendieron que convivir y participar democráticamente implica ejercer la libertad de expresión, gozar de igualdad de derechos y elegir a sus autoridades a través del voto popular. Conclusiones: Los talleres de competencia basados en el juego de roles mejoraron significativamente el aprendizaje de la democracia en los estudiantes. La prueba de hipótesis de Wilcoxon confirmó esta mejora, obteniendo un P-valor de 0.000, lo cual es menor que $p < 0.005$, indicando una diferencia significativa.

Condori y Cutimbo (2022) en su tesis Talleres de coeducación para la competencia construye su identidad en niñas y niños de 4 años de La I.E.I. N° 103 Juan Pablo Cabrera – 2021, desarrollada en la Universidad César Nacional del Altiplano, para optar el título profesional de licenciadas en educación inicial, tuvo como objetivo determinar la eficacia de los talleres de coeducación para mejorar la competencia construye su identidad en niñas y niños de 4 años. Metodología: Fue un estudio de tipo aplicada, de corte longitudinal, con diseño experimental, se empleó como técnica la observación directa y como instrumento la ficha de observación. Muestra: Estuvo compuesta por 20 alumnos. Resultados: Según los resultados comparativos entre el pre-test y el post-test, se identificaron mejoras significativas en el logro destacado, que pasó del 25% al 70%. Conclusiones: Se concluyó que, con un valor p de $0.03 < 0.05$ y un valor t observado de 2.042 mayor que el valor t crítico de 1.729, los talleres de coeducación son eficaces para mejorar la competencia en niñas y niños de 4 años.

Bonifacio (2022) en su tesis Estrategias didácticas para promover el logro de la competencia Construye su Identidad en un estudiante con inclusión del C.E.G.N.E. Santa Ana, desarrollada en la Universidad

Católica Sedes Sapientiae, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo desarrollar un conjunto de estrategias de adaptación pedagógica para la atención inclusiva en la competencia Construye su Identidad en un estudiante con inclusión del C.E.G.N.E. Santa Ana. Metodología: Fue un estudio de enfoque cuantitativo, empleó como técnica la observación directa y como instrumento la lista de cotejo. Muestra: Estuvo compuesta por 209 alumnos y la muestra por 102 alumnos. Resultados: Las estrategias didácticas implementadas en las clases no solo atendieron las necesidades de los estudiantes con aprendizaje diferenciado, sino que también fueron beneficiosas para los estudiantes regulares, favoreciendo el logro de la competencia mediante un aprendizaje significativo. Conclusiones: El estudiante con inclusión logró los propósitos planteados, alcanzando exitosamente la competencia Construye su Identidad.

2.1.3. REGIONALES

Lucas (2023) en su estudio Los juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023, en la Universidad de Huánuco, para optar el título profesional de licenciada en educación básica: inicial primaria, tuvo como objetivo determinar la efectividad de los juegos cooperativos en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023. Metodológicamente fue de tipo aplicado, con enfoque cuantitativo y nivel explicativo; empleó un diseño cuasiexperimental, con una población de 58 estudiantes divididos en grupo experimental (29 alumnos de la sección B) y grupo de control (29 de la sección A). Para la recolección de datos, empleó la técnica de observación con una lista de cotejo. Los resultados mostraron que, en el pretest, de los 29 alumnos que formaban parte del grupo experimental el 29.00% sí desarrolla la competencia presentaba ciertos niveles de desarrollo, mientras que de los 29 estudiantes del grupo control el

22.00% sólo desarrolla la competencia. Los hallazgos del post test le permitieron comprobar la efectividad de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la competencia ya que en el grupo experimental el 95.00% de los estudiantes alcanzó dicha habilidad, mientras que en el grupo control solo el 16.00% mostró este desarrollo en la muestra de estudiantes del tercer grado del nivel primaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado.

Quijano (2021) en su estudio 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, desarrollado en la Universidad de Huánuco, para optar el título profesional de licenciada en educación básica: inicial primaria, tuvo como objetivo identificar cómo las asambleas de clase pueden desarrollar competencias: construyendo su identidad para los niños de 5 años en el 2020 en la I.E N° 33073 Santa Rosa Baja-Huánuco. Metodología: Fue un estudio de método cuantitativo, con diseño cuasiexperimental, empleó como técnica la observación directa y como instrumento la lista de cotejo. Muestra: Estuvo compuesta por 40 alumnos. Resultados: El 77,8% del grupo control y el 74,3% del grupo experimental presentaron un bajo nivel en la construcción de su identidad. Conclusiones: Tras la aplicación de una intervención específica en las clases, se observó que el 90,8% de los estudiantes logró establecer su identidad exitosamente.

Sipion (2021) en su estudio 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, desarrollado en la Universidad de Huánuco, para optar el título profesional de licenciada en educación básica: inicial primaria, tuvo como propósito ver el impacto del programa ESI en la formación de la identidad de los alumnos de quinto grado de la institución educativa N° 32925 René Guardián Ramírez. Metodología: Fue un estudio de tipo aplicado, con diseño cuasiexperimental. Empleó como técnica la observación directa y como instrumento la guía de observación. Muestra: Fue compuesta por 60 alumnos. Resultados: En el grupo experimental,

el 33,5% de los estudiantes corrigió correctamente los indicadores recomendados, mientras que el 66,5% lo hizo incorrectamente. En el grupo de control, se observó que en el pretest tenían una puntuación de 38,8 y el 61,17% no acertó en los indicadores propuestos. Conclusiones: El programa ESI tuvo un impacto significativo en la formación de la identidad de los alumnos de quinto grado en el área de estudio.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. REFERENCIA TEÓRICA CIENTÍFICA TIEMPO

- TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO DE PIAGET

La teoría sostiene que el aprendizaje infantil se desarrolla a través de un proceso constructivo que ocurre en cuatro etapas secuenciales: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. Durante cada etapa, el niño construye activamente su conocimiento mediante la interacción con el entorno, integrando nuevas experiencias a sus estructuras cognitivas previas mediante los procesos de asimilación y acomodación. En la etapa de las operaciones concretas (de los 7 a 11 años), correspondiente a los estudiantes de educación primaria, los niños empiezan a utilizar el razonamiento lógico para resolver problemas basados en hechos reales y observables, aunque aún dependen de materiales concretos para comprender conceptos abstractos. En esta fase, también desarrollan una mayor comprensión de las relaciones sociales, de las normas y de los valores que regulan la convivencia, aspectos fundamentales para la formación de la identidad personal y moral (Piaget, 1971).

En relación con la presente investigación, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget fundamenta el uso del juego de roles como estrategia didáctica, ya que esta metodología permite al niño aprender haciendo, explorar su entorno, asumir diferentes papeles y comprender las normas sociales desde la práctica vivencial. A través de la representación simbólica y la interacción grupal, los estudiantes logran asimilar y acomodar experiencias que fortalecen su autoconocimiento, su capacidad de autorregulación y su identidad personal.

De esta manera, el juego de roles se convierte en un medio constructivista coherente con los postulados piagetianos, al favorecer que los estudiantes del tercer grado ubicados en la etapa de operaciones concretas construyan activamente su identidad, comprendan su rol en la sociedad y consoliden valores éticos y sociales que orientan su comportamiento.

- Teoría sociocultural

Esta teoría resalta que el aprendizaje y el desarrollo humano ocurren dentro de un contexto social y cultural determinado, en el cual la interacción con otras personas desempeña un papel esencial. Vygotsky sostiene que el conocimiento no se construye de manera individual, sino a través de la mediación social y del lenguaje, que actúan como herramientas culturales para internalizar saberes y valores. De esta manera, el aprendizaje es un proceso de interacción recíproca, donde el entorno social y las experiencias compartidas influyen directamente en el desarrollo cognitivo y emocional del individuo. Un concepto central de esta teoría es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), entendida como la distancia entre lo que el niño puede realizar por sí solo y lo que puede lograr con la guía o colaboración de un adulto o compañero más competente. Dentro de este espacio de interacción, el aprendizaje se potencia mediante el diálogo, la cooperación y el acompañamiento, permitiendo al estudiante avanzar progresivamente hacia niveles superiores de autonomía y comprensión (Vygotsky, 1978).

En relación con la presente investigación, la teoría sociocultural de Vygotsky fundamenta el uso del juego de roles como estrategia pedagógica activa y significativa, ya que este método genera un entorno de aprendizaje colaborativo en el que los estudiantes interactúan, dialogan y reflexionan sobre sus emociones, valores y comportamientos. A través del intercambio con sus compañeros y la mediación del docente, los niños representan situaciones de la vida cotidiana que les permiten comprender las normas sociales, reconocer su identidad y fortalecer su autoestima. El juego de roles, en este marco teórico, se convierte en una herramienta de mediación sociocultural que favorece la construcción

colectiva del conocimiento y la formación de la identidad personal y social. Al asumir distintos personajes, los estudiantes desarrollan la empatía, la autorregulación emocional y la capacidad de adoptar perspectivas diversas, interiorizando valores como el respeto, la equidad y la responsabilidad. Así, respalda la idea de que el aprendizaje y la identidad se construyen en interacción constante con los demás, dentro de una comunidad que transmite cultura, lenguaje y valores.

- Teoría del conductismo

El conductismo, representada por autores como Pavlov, Skinner y Bandura, se centra en el estudio del comportamiento observable y medible, dejando de lado los procesos mentales internos por considerarlos difíciles de evaluar objetivamente. Según Pavlov, el condicionamiento clásico explica cómo los individuos aprenden mediante la asociación entre un estímulo y una respuesta; mientras que Skinner, a través del condicionamiento operante, demostró que las conductas pueden ser modificadas mediante refuerzos o castigos. Por su parte, Bandura amplió este enfoque con el condicionamiento vicario o aprendizaje social, al sostener que las personas aprenden observando e imitando las conductas de otros, especialmente de figuras significativas (Leiva, 2005).

En relación con la presente investigación, la teoría del conductismo fundamenta el uso del juego de roles como una estrategia que favorece el aprendizaje por observación, imitación y refuerzo. Durante las representaciones, los estudiantes observan el comportamiento de sus compañeros, analizan las consecuencias de sus acciones y reproducen conductas adecuadas que son reforzadas positivamente por el docente o por el grupo. Este proceso contribuye directamente al desarrollo de la competencia construye su identidad, ya que los niños aprenden a autorregular sus emociones, asumir valores éticos y adoptar actitudes de respeto, empatía y responsabilidad en contextos sociales simulados. Asimismo, el juego de roles permite reforzar comportamientos prosociales mediante el reconocimiento y la retroalimentación inmediata, generando aprendizajes duraderos a partir de experiencias concretas.

De esta manera, el enfoque conductista respalda la eficacia de esta metodología para formar hábitos positivos, promover la convivencia armónica y consolidar una identidad personal basada en el respeto y la cooperación.

2.2.2. REFERENCIA TEÓRICA CONCEPTUAL

2.2.2.1. JUEGO DE ROLES

A. DEFINICIÓN

El juego de roles es una estrategia que permite a los estudiantes asumir y representar diferentes roles en situaciones reales o cercanas al contexto académico. Es una manera de llevar la realidad al aula. Aunque los estudiantes deben seguir ciertas reglas en el juego de roles, tienen la libertad de actuar y tomar decisiones según su interpretación de las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otras simulaciones o dramatizaciones, el juego de roles establece reglas y condiciones, pero no cuenta con un guion fijo (Cobo y Valdivia, 2017).

Durante el desarrollo del juego de roles, los estudiantes interactúan entre ellos, adoptando el papel y la perspectiva de los personajes para comprender sus motivaciones, intereses y responsabilidades. A través de esta práctica, los estudiantes aprenden a trabajar en conjunto para encontrar soluciones a los problemas que enfrentan (Mardell et al., 2023).

B. TIPOS DE JUEGOS DE ROLES

- Juego de roles controlados: Es un tipo de juego basado en libros, en el que los estudiantes deben improvisar diálogos al poner en práctica ciertas palabras, formando parejas y trabajando con un objetivo común. En este caso, el autor explica que se trata de un guion preestablecido o una obra teatral, donde el niño sigue el rol asignado.

- Juego de roles libres: Se preparan en clase, tomando en cuenta las perspectivas de cada estudiante y plasmándolas en una pizarra. Todos los estudiantes participan activamente en estos

juegos. Posteriormente, otros alumnos de cada grupo representan los roles practicados. En cuanto a los juegos preparados en casa, los estudiantes deben representar una situación distinta, con sus respectivos roles, y los equipos formados desempeñan los papeles en diferentes turnos (Calero, 1998).

C. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DE ROLES

Los juegos de roles se caracterizan por varios aspectos importantes, que incluyen:

- **Carácter simbólico:** Consiste en realizar una actividad que representa simbólicamente otra. Por ejemplo, un niño puede estar haciendo una cosa, pero imaginar que está realizando otra actividad diferente, usando una pregunta y considerando otra en el proceso, lo que implica una actividad representativa.

- **Los argumentos:** Se refieren a cómo los participantes asumen roles dentro de un contexto para cumplir con sus deberes y defender los derechos relacionados con su rol en el grupo. Los niños suelen reflejar la realidad que los rodea al asumir estos papeles.

- **Los contenidos:** Son las actividades que los estudiantes realizan en el aula. La naturaleza del problema o desafío que deben resolver impulsa el intercambio de ideas entre ellos.

- **Las interrelaciones reales:** Son las conexiones que los niños establecen entre sí durante el juego, ya sea a través de disputas, el uso compartido de juguetes u otros objetos, o la discusión de problemas y diferencias que pueden surgir durante la actividad.

- **Las situaciones lúdicas:** Estas situaciones reflejan la dinámica que surge de las interacciones entre los participantes. Por ejemplo, en una simulación familiar, los niños asumen roles como madre, padre, hija, y otros familiares, y desempeñan sus responsabilidades mientras consideran las perspectivas de los demás.

Los juegos de roles poseen características que promueven un intercambio enriquecedor de experiencias entre los participantes,

lo que permite a los niños practicar habilidades motoras finas y gruesas (Calero, 2000).

D. FINALIDAD DE LOS JUEGOS DE ROLES

Fomenta el desarrollo individual mientras que la imaginación, ejecución y planificación se transforman en una actividad colectiva.

Ofrece a los niños y niñas la oportunidad de expresarse de manera efectiva, permitiendo exteriorizar sus pensamientos, sentimientos y experiencias.

Ayuda a los niños a utilizar sus propias palabras con el tono, volumen y velocidad adecuados según el contexto que estén viviendo o expresando.

Fortalece las habilidades sociales y la cooperación entre compañeros, promoviendo el respeto y la solidaridad, sin generar celos ni competitividad.

Mejora las habilidades sociales de los niños al enseñarles cómo saludar, pedir algo de manera cortés, y les facilita la expresión de sus emociones con mayor naturalidad.

Facilita la interacción social al saludar y solicitar ayuda, además de mejorar la capacidad de los niños para expresar sus emociones de forma clara.

Practicar juegos de roles puede potenciar diversas habilidades personales e interpersonales en los estudiantes.

Se concluye que los juegos de roles cumplen la función de desarrollar actividades de manera independiente en los niños, mejoran su expresión oral y les ayudan a expresarse con sus propias palabras, utilizando el tono y ritmo adecuado según las características de cada niño o niña (Rivera, 2018).

E. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE ROLES

Los juegos de roles proporcionan los siguientes beneficios:

Imaginación y creatividad: Los juegos de roles permiten a los estudiantes crear historias, diálogos y escenarios, estimulando su imaginación y creatividad. A través de estos juegos, los estudiantes aprenden a enfrentar diversas situaciones y desarrollarse personalmente.

Análisis y resolución de problemas: Los juegos de roles ayudan a los estudiantes a observar, analizar y resolver problemas al tener que tomar decisiones en situaciones tanto realistas como ficticias. Esto les permite practicar el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

Desarrollo del lenguaje: Los juegos de roles mejoran el uso del lenguaje al requerir que los participantes se expresen claramente. Los estudiantes aprenden nuevas palabras y mejoran su comprensión del vocabulario a través de la narración y la interacción en los juegos.

Habilidades sociales y comunicativas. Ponerse en la piel de diferentes personajes ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales como la empatía, la escucha activa y el uso adecuado de las expresiones faciales y gestuales, lo que es esencial para su interacción con los demás.

Refuerzo del trabajo que se hace en las aulas: Los juegos de roles pueden utilizarse para reforzar los contenidos curriculares, como la comprensión lectora, o para abordar temas específicos de manera lúdica. También pueden emplearse para trabajar la empatía y concienciar a los estudiantes sobre diferentes contextos sociales (García, 2022).

F. DIMENSIONES DE LOS JUEGOS DE ROLES

Las dimensiones de los juegos de roles fueron fundamentales para el desarrollo de la competencia que construía la identidad. Esta competencia se componía de diversos procesos didácticos que permitieron a los participantes explorar y fortalecer su sentido de identidad. Entre estos procesos se incluyeron:

Vivencia de experiencias: Se refiere a la participación activa de los estudiantes en la representación de diversos roles dentro de un contexto definido. Esta dimensión implica la inmersión en situaciones ficticias o simuladas, donde los participantes experimentaban emociones, desafíos y relaciones propias de los personajes que interpretan. A través de esta vivencia, los estudiantes tuvieron la oportunidad de explorar diferentes

identidades y desarrollar una comprensión más profunda de sí mismos y de los demás.

Reflexión a partir de experiencias: Implica el proceso de análisis y evaluación que los participantes realizan sobre las acciones, decisiones y emociones experimentadas durante la representación de roles. Esta dimensión promovía la autoconciencia y la metacognición al permitir que los estudiantes examinaran sus propias experiencias desde una perspectiva crítica y reflexiva. A través de esta reflexión, los estudiantes podían identificar patrones de comportamiento, valores subyacentes y oportunidades de crecimiento personal.

Transferencias a otras situaciones: Se refiere a la capacidad de los estudiantes para aplicar los aprendizajes y habilidades adquiridos durante la representación de roles en contextos diferentes al juego inicial. Esta dimensión implicaba la generalización y adaptación de conocimientos, habilidades y actitudes desarrolladas en el juego a situaciones cotidianas y a otros ámbitos de la vida escolar y personal. A través de esta transferencia, los estudiantes consolidaron y ampliaron su comprensión de sí mismos y de su entorno, así como desarrollaron habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones (MINEDU, 2023).

G. FUNDAMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES

El juego de roles se presentó como una estrategia pedagógica valiosa para el desarrollo de la competencia en la construcción de identidad en estudiantes de tercer grado de primaria. Al proporcionar un entorno seguro y estimulante, esta metodología contribuyó al crecimiento integral de los estudiantes, fortaleciendo aspectos sociales, emocionales y cognitivos que fueron fundamentales en esta etapa crucial de su desarrollo. Para ello, se desarrolló una serie de 20 sesiones diseñadas con el propósito de fortalecer la identidad de los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa 32004 San Pedro, Huánuco, durante el año 2024. Estas sesiones, específicamente enfocadas

en el desarrollo de la competencia construye su Identidad en el área de Personal Social, se aplicaron con el grupo experimental de estudiantes involucrados en la investigación.

El juego de roles proporcionó a los estudiantes la oportunidad de interactuar y colaborar con sus compañeros, desarrollando habilidades sociales esenciales para la construcción de la identidad. A través de la representación de roles diversos, los estudiantes aprendieron a comprender y respetar diferentes perspectivas, fomentando la empatía y la tolerancia. Este juego contribuyó al desarrollo de la actividad comunicativa al ofrecer a los niños la oportunidad de comprender y expresar diversas situaciones imaginarias que se planteaban. En este contexto lúdico, los niños ejercitaron habilidades comunicativas al interactuar, compartir ideas y participar activamente en la creación de escenarios ficticios, lo que favoreció el fortalecimiento de su capacidad para comprender y expresar de manera efectiva sus pensamientos y emociones (González, 2022).

Este enfoque se apoyó en teorías fundamentales, tales como las de Vygotsky y Piaget, que resaltaron la importancia de fortalecer la identidad mediante interacciones positivas para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto se alineó directamente con la esencia de nuestra investigación, que se centró en la utilización de juegos de roles como estrategia clave para desarrollar esta competencia. En sintonía con estas teorías, se buscó que la educación estimulara la indagación, la curiosidad, el respeto mutuo y la gestión adecuada de los materiales, creando un entorno propicio para el descubrimiento continuo y el intercambio de ideas. Estos principios se incorporaron en el diseño y la aplicación de los juegos de roles propuestos en la investigación.

H. METODOLOGÍA DE LOS JUEGOS DE ROLES

El juego de roles se implementó siguiendo una metodología estructurada que permitió a los estudiantes vivenciar experiencias significativas, reflexionar sobre ellas y transferir los aprendizajes a

otras situaciones. A continuación, se detallaron los pasos que se siguieron:

Paso 1: Preparación y ambientación

Antes de comenzar la actividad, la docente creó un ambiente propicio para la inmersión en el juego de roles. Se estableció un clima de confianza y apertura que facilitó la expresión y la participación activa de los estudiantes.

Paso 2: Desarrollo del juego de roles

Los estudiantes pusieron en práctica los roles asignados, interactuando entre sí y enfrentando situaciones cotidianas que les permitieron experimentar la construcción de su identidad. Durante el juego, se fomentó la reflexión sobre las experiencias vividas y cómo estas contribuyeron a la formación de la identidad de cada estudiante. En el desarrollo de los juegos de roles se tuvieron en cuenta los siguientes puntos:

- **Vivencia de experiencias:** La docente asignó a cada estudiante un rol específico relacionado con la temática de la sesión, enriquecido con elementos de las nuevas dimensiones. Estos roles fueron diseñados para que los estudiantes vivieran experiencias que promovieran la construcción de su identidad. Las actividades incluyeron:

1. Participación activa en la representación de personajes diversos: Los estudiantes asumieron roles variados y participaron activamente en la representación de los personajes asignados durante las actividades de juego de roles.

2. Involucramiento emocional en la interpretación de roles: Se fomentó que los estudiantes se conectaran emocionalmente con los personajes que interpretaron, permitiéndoles explorar diferentes emociones.

3. Demostración de empatía hacia los personajes representados: Los estudiantes practicaron la empatía al ponerse en el lugar de los personajes y comprender sus sentimientos y motivaciones.

4. Exploración de nuevas formas de comportamiento a través de los roles asignados: Se alentó a los estudiantes a experimentar y explorar diferentes comportamientos y actitudes a través de los roles que desempeñaron.

- **Reflexión a partir de experiencias:** Al concluir el juego de roles, se abrió un espacio de reflexión donde los estudiantes compartieron sus experiencias, emociones y aprendizajes. La docente facilitó una discusión guiada, promoviendo la reflexión crítica sobre cómo las vivencias influenciaron la construcción de la identidad.

5. Análisis de las acciones y decisiones tomadas durante el juego de roles: Se llevó a cabo una reflexión sobre las acciones y decisiones tomadas por los estudiantes durante el juego de roles, analizando su impacto y consecuencias.

6. Reflexión sobre similitudes y diferencias entre la propia identidad y la de los personajes interpretados: Los estudiantes reflexionaron sobre cómo se relacionaban con los personajes que interpretaron, identificando similitudes y diferencias con su propia identidad.

7. Identificación de valores y creencias implícitos en los roles desempeñados: Se discutieron los valores y creencias implícitos en los roles interpretados, ayudando a los estudiantes a comprender mejor las motivaciones de los personajes.

8. Comparación de experiencias en el juego de roles con situaciones de la vida real: Se promovió una comparación entre las experiencias vividas durante el juego de roles y situaciones de la vida real, facilitando la transferencia de aprendizajes.

- **Transferencia a otras situaciones:** Se realizó una actividad de transferencia en la que los estudiantes aplicaron los aprendizajes obtenidos en el juego de roles a situaciones cotidianas fuera del aula. La docente propuso escenarios diversos para desafiar a los estudiantes a poner en práctica la construcción de su identidad en diferentes contextos. Las actividades incluyeron:

9. Utilización de estrategias aprendidas para resolver problemas en diferentes situaciones: Los estudiantes utilizaron las estrategias aprendidas durante el juego de roles para resolver problemas en diversos contextos y situaciones.

10. Generalización de conocimientos adquiridos a nuevas experiencias: Se fomentó que los estudiantes generalizaran los conocimientos y habilidades adquiridos a través de los roles interpretados, aplicándolos a nuevas experiencias y contextos.

11. Adaptación de comportamientos y actitudes practicadas en el juego a situaciones cotidianas: Los estudiantes adaptaron los comportamientos y actitudes practicadas durante el juego de roles a situaciones cotidianas, lo que promovió una mayor habilidad para enfrentar desafíos.

12. Identificación de oportunidades para aplicar aprendizajes del juego de roles en diversas áreas de la vida: Se animó a los estudiantes a identificar oportunidades para aplicar los aprendizajes del juego de roles en diferentes áreas de su vida, como en el ámbito escolar, familiar y social.

Paso 3: Evaluación y retroalimentación

Se utilizó una lista de cotejo adaptada para evaluar el desempeño de los estudiantes durante el juego de roles, considerando su participación, capacidad para reflexionar y transferir aprendizajes, así como su habilidad para construir su identidad. La docente brindó retroalimentación individualizada, destacando los aspectos positivos y sugiriendo áreas de mejora para futuras sesiones.

I. PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE ACTIVIDADES

La programación de las sesiones de juegos de roles constó de un total de 20 sesiones, diseñadas cuidadosamente para abordar de manera integral cada una de las dimensiones que conformaban la competencia construye su Identidad. La estructura de estas sesiones se detalló a continuación:

Tabla 1

Programación y desarrollo de actividades para el desarrollo de las sesiones de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N° 32004 San Pedro.

Sesión	Título de la sesión	Actividad	Valor agregado de la estrategia	Recursos	Tiempo
Sesión 1	¡Descubriendo Mis Superpoderes Físicos!	Identifica sus características físicas	Juego de reconocimiento de características físicas, discusión en grupo	Hojas de papel, marcadores, espejos	60 min
Sesión 2	Único y Aventurero: Explorando Mis Cualidades Especiales	Reconoce las cualidades que lo hacen ser único	Actividades de autoevaluación, dinámicas grupales de reconocimiento mutuo	Cartulinas, marcadores, lista de cualidades especiales	60 min
Sesión 3	Conquistando Desafíos: Creyendo en Mi Propia Magia	Confía en sus capacidades para enfrentar desafíos	Juegos de confianza, actividades de resolución de problemas	Cuerdas, vendas para los ojos, espacio amplio	60 min
Sesión 4	Detective de Identidad: ¿Soy un Súper Niño o una Súper Niña?	Reconoce si es niño o niña según sus rasgos físicos.	Actividades de reflexión sobre el género, discusión abierta en grupo	Cartulinas, marcadores, lista de características de género	60 min
Sesión 5	¡Reto Aceptado!: Navegando Hacia Mis Metas Escolares	Asume retos para alcanzar sus objetivos en el salón de clase	Creación de planes de acción, discusión sobre desafíos escolares	Papel, lápices, lista de metas escolares	60 min
Sesión 6	Ideas Brillantes, Palabras Amables: La Magia de la Comunicación	Realiza sugerencias para dar a conocer sus ideas sin insultar a los demás.	Debate guiado, ejercicios de role-playing	Papel, lápices, lista de sugerencias de comunicación respetuosa	60 min
Sesión 7	Emociones en Escena: Un Drama de Conflictos y Soluciones	Identifica sus emociones ante una situación de conflicto	Dramatización de conflictos, discusión en grupo sobre emociones	Espacio amplio, lista de situaciones conflictivas	60 min
Sesión 8	Baile de Sentimientos: Expresando Emociones con	Expresa sus emociones mediante movimientos y gestos corporales.	Ejercicios de danza y expresión corporal, improvisación	Música, espacio amplio	60 min

Movimientos					
Sesión 9	Cuentos de Empatía: Aventuras con Amigos de Clase	Muestra empatía con sus compañeros del salón de clases	Lectura de cuentos, discusión en grupo, actividades de colaboración	Libros de cuentos, papel, lápices	60 min
Sesión 10	Estrella de la Participación: Brillando con Confianza	Participa con seguridad y confianza en las actividades que realiza.	Juegos de confianza, actividades grupales de participación	Pelotas, cuerdas, espacios amplios	60 min
Sesión 11	Show de Comportamientos: ¿Bueno o Malo? ¡Lo Decides!	Argumenta el por qué considera que su comportamiento es bueno o malo.	Debate guiado, ejemplos de comportamientos	Papel, lápices, lista de argumentos	60 min
Sesión 12	El Valor de la Selva: Explorando Nuestros Valores en la Sociedad	Explica la importancia de los valores en la sociedad	Análisis de casos, reflexión en grupo	Cartulinas, marcadores, lista de valores sociales	60 min
Sesión 13	Deberes en Acción: ¡Cumpliendo Misiones Escolares!	Reflexiona sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados	Actividades de autoevaluación, discusión en grupo	Papel, lápices, lista de deberes escolares	60 min
Sesión 14	Ética en Escena: Actuando con Respeto y Convivencia	Actúa de manera ética respetando las normas de convivencia del salón de clases.	Role-playing, discusión sobre normas de convivencia	Espacio amplio, lista de situaciones éticas	60 min
Sesión 15	El Robo del Tesoro de Confianza: Una Aventura Reflexiva	Reflexiona sobre cómo llevarse un objeto de su compañero sin su permiso afecta la confianza	Debate guiado, ejercicios de reflexión personal	Papel, lápices, lista de efectos del robo de confianza	60 min
Sesión 16	No a la Violencia de Género: ¡Superhéroe	Rechaza las expresiones de	Debate guiado, ejemplos de violencia de género	Cartulinas, marcadores, lista de expresiones de	60 min

	es por la Igualdad!	violencia de género.		violencia de género	
Sesión 17	Misión Privacidad: Protegiendo Nuestra Identidad Secreta	Identificar situaciones que podrían poner en riesgo privacidad e identidad.	Análisis de casos, discusión en grupo	Papel, lápices, lista de situaciones de riesgo de privacidad	60 min
Sesión 18	Justicia y Equidad: ¡Tratando a Todos con Igualdad!	Trata a las mujeres y hombres de manera equitativa.	Actividades de sensibilización, discusión en grupo	Carteles, marcadores, lista de comportamientos equitativos	60 min
Sesión 19	Carnaval de Actividades : ¡Celebrando la Diversidad Infantil!	Explica que los niños y niñas tienen el derecho de realizar diferentes actividades	Juegos, actividades grupales de celebración	Música, material para actividades	60 min
Sesión 20	Buscando al Compañero de Confianza: ¡La Aventura de la Amistad!	Expresa relevancia de buscar apoyo en personas de confianza en situaciones de vulnerabilidad.	Ejercicios de reflexión personal, discusión en grupo	Papel, lápices, lista de características de un compañero de confianza	60 min

J. Recursos y materiales:

Tarjetas de Roles: Se crearon tarjetas que describían los roles asignados a cada estudiante durante las sesiones de juego.

Escenografía Simbólica: Se utilizaron elementos simbólicos (cartulinas, objetos simples) para crear escenografías que representaron situaciones específicas.

Disfraces y Accesorios: Se recopilaron disfraces y accesorios sencillos que ayudaron a los estudiantes a personificar mejor los roles asignados.

Tablero o Pizarra: Se utilizó un tablero o pizarra para visualizar elementos clave, como la temática de la sesión, los roles asignados o las decisiones tomadas.

Fichas o Tarjetas de Información: Se prepararon fichas o tarjetas con información adicional que los estudiantes utilizaron durante el desarrollo de las actividades.

Material de Escritura: Se proporcionó papel, lápices y otros materiales de escritura para que los estudiantes documentaran sus reflexiones y decisiones durante las actividades.

Espacio Amplio y Flexible: Se aseguró un espacio en el aula que permitiera la movilidad y la interacción fluida entre los estudiantes durante los juegos de roles.

Recursos Audiovisuales: Se incorporaron recursos audiovisuales, como videos cortos o imágenes, que enriquecieron las situaciones planteadas en los juegos de roles.

2.2.2.2. COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD

A. ÁREA DE PERSONAL SOCIAL

El logro de los aprendizajes en el área de Personal Social requiere la integración de sus competencias. Por ejemplo, al analizar un proceso histórico, es necesario relacionarlo con el espacio donde ocurrió y cómo este influyó en la configuración de las sociedades. Del mismo modo, al establecer normas de convivencia en el aula, se ponen en práctica los valores éticos que vamos consolidando. Asimismo, al trabajar temas sobre la familia, se puede abordar tanto cómo el entorno contribuye a la formación de la identidad como a la historia familiar (por ejemplo, relacionada con la migración). Esta área también exige el desarrollo de competencias de otras áreas. Las competencias comunicativas son fundamentales para la comprensión crítica de textos y la formulación de argumentos en los estudios sociales. Las competencias matemáticas desarrollan habilidades para gestionar de manera responsable los recursos económicos y para manejar datos estadísticos, proporciones y escalas, necesarios en la gestión del ambiente y en la interpretación de hechos históricos. Finalmente, las competencias científicas y tecnológicas ayudan a comprender el ambiente a través de la explicación de fenómenos

naturales. El área de Personal Social promueve el aprendizaje práctico a través de estrategias como: la investigación de problemáticas sociales locales y globales, la interacción con diversos entornos y personas, la deliberación en el aula sobre asuntos públicos y la convivencia, y el fomento del ejercicio de derechos y responsabilidades. Además, busca fortalecer el pensamiento crítico, la capacidad de análisis de hechos en distintas escalas y la participación activa de los estudiantes en la gestión del ambiente y la economía, siempre orientada al bien común (MINEDU, 2016).

B. COMPETENCIAS DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL

A través de los enfoques de desarrollo personal y ciudadanía activa, el área de Personal Social promueve y facilita que los estudiantes desarrollen las siguientes competencias:

Gestiona responsablemente los recursos económicos: Esta competencia se refiere a la capacidad de los estudiantes para manejar de manera ética y eficiente los recursos financieros.

Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente: En esta competencia, los estudiantes aprenden a administrar los espacios en los que interactúan y a cuidar el medio ambiente.

Construye su identidad: Esta competencia tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen un sentido de identidad personal, social y cultural.

Convive y participa democráticamente: Aquí se fomenta que los estudiantes interactúen de manera respetuosa y colaborativa en su comunidad, promoviendo la participación activa en la toma de decisiones.

Construye interpretaciones históricas: Esta competencia fomenta el análisis crítico y la interpretación de hechos históricos (MINEDU, 2016).

C. COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD

Esta competencia se refiere a que el estudiante reconoce y valora su cuerpo, su manera de sentir, pensar y actuar, tomando en cuenta las distintas identidades que lo caracterizan (como su

identidad histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, entre otras). Estas identidades son el resultado de las interacciones constantes entre las personas y los contextos en los que se desarrollan (familia, escuela, comunidad). El objetivo no es que los estudiantes construyan una identidad ideal, sino que, de acuerdo con su propio ritmo y juicio, tomen conciencia de las características que los hacen únicos y de aquellas que los asemejan a los demás (MINEDU, 2016).

D. CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD

Esta competencia combina varias capacidades, entre ellas:

- Se valora a sí mismo: El estudiante reconoce sus características, cualidades, limitaciones y potencial, lo que le permite aceptarse, sentirse bien consigo mismo y enfrentar desafíos para alcanzar sus metas. Además, se identifica como parte de una comunidad sociocultural específica, sintiéndose parte de su familia, escuela, comunidad, país y el mundo.

- Autorregula sus emociones: El estudiante reconoce y es consciente de sus emociones, lo que le permite expresarlas de manera adecuada según el contexto y las normas culturales. Esto le ayuda a controlar su comportamiento en beneficio tanto de su propio bienestar como del de los demás.

- Reflexiona y argumenta éticamente: El estudiante analiza situaciones cotidianas para identificar los valores presentes y tomar decisiones basadas en principios éticos. Reflexiona sobre sus decisiones y acciones, evaluando si responden a los valores que ha adoptado y cómo afectan tanto a sí mismo como a los demás.

- Vive su sexualidad de manera plena y responsable: El estudiante es consciente de su identidad como hombre o mujer a través del desarrollo de su imagen corporal, identidad sexual y de género. Establece relaciones igualitarias y armoniosas, libres de violencia, y adopta conductas de autocuidado frente a situaciones que puedan poner en riesgo su bienestar o vulnerar sus derechos sexuales y reproductivos (MINEDU, 2016).

E. DESEMPEÑOS DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA

Cuando el estudiante construye su identidad y avanza de acuerdo con el nivel esperado en el ciclo IV, lleva a cabo las siguientes acciones:

- Menciona características personales, cualidades, habilidades y logros que le generan orgullo, reconociéndose como una persona única y valiosa.

- Comparte tradiciones, costumbres y expresiones culturales de su familia que le hacen sentir orgullo de su origen.

- Describe sus emociones en situaciones cotidianas, identifica sus causas y consecuencias, y las regula utilizando distintas estrategias.

- Reconoce situaciones que le generan agrado o desagrado y explica de manera sencilla las razones detrás de sus reacciones.

- Entiende que tanto niños como niñas pueden asumir las mismas responsabilidades y tareas, y que es posible establecer relaciones de amistad entre ellos.

- Sabe identificar a las personas a quienes puede acudir en situaciones de riesgo o cuando se ve comprometida su privacidad (MINEDU, 2016)

F. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD

Al finalizar el ciclo IV, se espera que el estudiante construya su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Esto implica que se reconozca a partir de sus características físicas, cualidades, habilidades, intereses y logros, y valore su pertenencia tanto a su familia como a su entorno escolar. También identifica y distingue sus emociones y comportamientos, mencionando las causas y consecuencias de estos, y los regula mediante diversas estrategias. El estudiante es capaz de argumentar por qué considera ciertas acciones como buenas o malas. Además, se relaciona con niñas y niños en condiciones de igualdad, reconociendo que todos poseen distintas capacidades. Desarrolla conductas que fortalecen las relaciones de amistad y es

capaz de identificar situaciones que afectan su privacidad o la de otros, buscando ayuda cuando alguien no la respeta (MINEDU, 2016).

G. PAUTAS PARA FAVORECER LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD DEL NIÑO.

El desarrollo de una saludable autoestima, ya que las investigaciones muestran que una buena autoestima tiene un efecto positivo para que construyan su identidad.

Promueve la construcción del autoconcepto, ya que el desarrollo de la identidad está íntimamente relacionado con el autoconcepto.

Dale una imagen adecuada del mismo. Las primeras impresiones que muestren las personas cercanas y de confianza determinarán la impresión y la autoimagen de los alumnos.

Fomentar que sus habilidades sociales se desarrollen.

La estimulación de aquellas figuras sociales tendrá un efecto positivo en la construcción de las identidades (Rodríguez, 2020)

H. ENFOQUES DE LA IDENTIDAD

- Enfoque psicológico: Se enfoca en la interacción de procesos como la memoria, el pensamiento, las creencias y las emociones. Desde esta perspectiva, la identidad es considerada una característica mental del ser humano, que no puede ser atribuida a una base biológica.

- Enfoque somático: Este enfoque sostiene que la identidad está arraigada en el cuerpo, afirmando que somos quienes somos debido al cuerpo que poseemos.

- Enfoque narrativo: La identidad se concibe como una narrativa que el individuo construye para sí mismo y para los demás. Se logra a través del relato que cada persona hace de su propia vida, siendo la identidad una historia moldeada por el lenguaje (Padilla, 2023).

I. CARACTERÍSTICAS DE LA IDENTIDAD

Adaptabilidad: Dado que es un proceso flexible, la identidad puede ajustarse a las diferentes experiencias que vivimos. Aunque

cambiar o dejar atrás aspectos de lo que somos puede ser difícil, podemos realizar modificaciones que nos ayuden a adaptarnos mejor a nuestro entorno.

Constancia: Se refiere a la sensación de continuidad que tenemos sobre nuestra identidad a lo largo del tiempo. Aunque la identidad esté en constante evolución, algunos rasgos de la personalidad tienden a ser más estables, proporcionando una base que nos permite afirmar quiénes somos.

Coherencia: Los rasgos que conforman nuestra identidad nos ayudan a guiar nuestros comportamientos futuros. Actúan como una referencia que nos indica cómo actuar para mantener y fortalecer la identidad que hemos construido. La coherencia nos permite alinear lo que somos con nuestras acciones (Padilla, 2023).

J. FACTORES QUE INFLUYEN EN LA IDENTIDAD

Existen múltiples dimensiones que repercuten en la edificación del autoconcepto de cada sujeto, destacando principalmente el núcleo familiar, la institución educativa y el ambiente sociocultural. Estos elementos operan de manera constante en el individuo, influyendo no solo en la estructuración de su personalidad, sino también en su trayectoria intelectual y su bagaje cultural. El ser humano comienza a cimentar su sentido de pertenencia y autenticidad a través de la interacción directa con el entorno donde se desenvuelve y mediante el vínculo con los actores sociales que lo integran. En este proceso, los valores, las tradiciones y los modelos de conducta del grupo social actúan como espejos donde el infante define su propia esencia. Por lo tanto, el desarrollo del yo no es un fenómeno aislado, sino una construcción colectiva que se nutre de las experiencias compartidas y de la calidad de las relaciones interpersonales establecidas en su comunidad (Rodríguez y Paredes, 2025).

K. ELEMENTOS IMPORTANTES A CONSIDERAR PARA LA PROMOCIÓN DE LA IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS

Un aspecto crucial para facilitar estos logros es la competencia del equipo pedagógico en los conocimientos disciplinarios y pedagógicos relacionados con esta área.

Estos esfuerzos se enmarcan dentro de los principios pedagógicos globales, los cuales señalan cómo deben apoyarse los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de este nivel, con el objetivo de promover una educación humanista, inclusiva y respetuosa.

Los entornos de aprendizaje, como componentes esenciales de la acción pedagógica, son determinantes para la implementación de procesos educativos de alta calidad. Dichos entornos incluyen la planificación y evaluación, el ambiente de aprendizaje, así como la participación de la familia y la comunidad.

Además, la organización del tiempo debe considerar los intereses, ritmos y niveles de aprendizaje diversos de los niños y niñas, siendo lo suficientemente flexible para adaptarse a los procesos de desarrollo de los niños y niñas, así como a las situaciones imprevistas durante la jornada educativa (Muñoz y Sandes, 2020).

2.3. DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS

Juegos de roles: Los juegos de roles son actividades en las que los niños asumen diferentes personajes o roles, representando situaciones imaginarias. Estas actividades fomentan la creatividad, la interacción social y permiten a los niños explorar y entender diversos aspectos de la vida a través de la simulación de roles y escenarios. Por ejemplo, podrían jugar a ser superhéroes salvando el mundo o a ser chefs en un restaurante. Estas actividades no solo son divertidas, sino que también ayudan a los niños a ser más creativos, a aprender a trabajar juntos y a entender mejor la vida.

Vivencia de experiencias: Consiste en que los estudiantes participen activamente interpretando diferentes roles en un escenario específico. Esto les permite sumergirse en situaciones imaginarias donde experimentan emociones y desafíos propios de los personajes, facilitando así la exploración de identidades y una comprensión más profunda de sí mismos y de los demás.

Por ejemplo, en un juego donde los estudiantes interpretan ser alcaldes o líderes de una comunidad, deben tomar decisiones importantes para el bienestar de sus ciudadanos.

Reflexión a partir de experiencias: Se trata del análisis y evaluación que los participantes realizan sobre sus acciones, decisiones y emociones durante la representación de roles. Esta dimensión fomenta la autoconciencia y la reflexión crítica, permitiendo a los estudiantes identificar patrones de comportamiento, valores personales y áreas de crecimiento. Por ejemplo, si un estudiante desempeña el rol de maestro en un juego, después del juego podría reflexionar sobre qué tan bien explicó una idea o cómo se sintió al resolver un conflicto con un estudiante.

Transferencias a otras situaciones: Se trata del análisis y evaluación que los participantes realizan sobre sus acciones, decisiones y emociones durante la representación de roles. Esta dimensión fomenta la autoconciencia y la reflexión crítica, permitiendo a los estudiantes identificar patrones de comportamiento, valores personales y áreas de crecimiento. Por ejemplo, si en un juego de roles un estudiante aprende a mediar en un conflicto entre compañeros, esa habilidad puede aplicarla en la escuela cuando surja un conflicto real en su clase.

Competencia construye su identidad: se refiere a la habilidad de los estudiantes para desarrollar una comprensión sólida y positiva de quiénes son. Incluye la capacidad de reconocer y valorar sus propias características, emociones y pensamientos, así como la capacidad de reflexionar sobre cuestiones éticas y vivir su sexualidad de manera consciente y responsable. Por ejemplo, si un estudiante reflexiona sobre lo que significa ser justo y honesto en una situación de juego de roles, ese ejercicio le ayuda a construir una identidad basada en la honestidad y el respeto por los demás.

Se valora a sí mismo: implica que el estudiante reconoce y aprecia sus propias cualidades, habilidades y logros. Se trata de tener una autoimagen positiva y una percepción saludable de uno mismo. Por ejemplo, si un estudiante es bueno en matemáticas, valorarse a sí mismo implica reconocer ese talento y sentirse orgulloso de ello. Este reconocimiento fortalece su autoestima y le motiva a seguir mejorando en otros aspectos de su vida.

Autorregula sus emociones: significa que el estudiante tiene la capacidad de gestionar y controlar sus emociones de manera equilibrada. Esto incluye la expresión saludable de sentimientos y la gestión adecuada de situaciones emocionales. Por ejemplo, si un estudiante se frustra durante un juego de roles porque no puede resolver un problema, la autorregulación implica que en lugar de enojarse o rendirse, encuentre una forma de calmarse y seguir intentando. Esta habilidad es fundamental para que los estudiantes enfrenten situaciones difíciles con resiliencia.

Reflexiona y argumenta éticamente: implica la capacidad de reflexionar sobre cuestiones éticas y morales, así como la habilidad para expresar y argumentar opiniones de manera ética y respetuosa. Por ejemplo, si un estudiante participa en una discusión sobre el medio ambiente en un juego de roles, puede reflexionar sobre la importancia de cuidar la naturaleza y argumentar por qué es necesario tomar medidas para protegerla. Esta reflexión fomenta la responsabilidad social y el pensamiento crítico.

Vive su sexualidad de manera plena y responsable: Es cuando el estudiante entiende y respeta cómo funciona su cuerpo y sus sentimientos. Tiene la capacidad de respetar a los demás y toma de decisiones informadas y responsables en temas relacionados con la sexualidad. Los estudiantes tienen la capacidad de entender y aceptar su identidad de género y su cuerpo. Por ejemplo, un estudiante puede aprender sobre la importancia del respeto mutuo en las relaciones y aplicar este conocimiento en su vida diaria, entendiendo que debe cuidar de sí mismo y de los demás en temas relacionados con la sexualidad. Esto fomenta una actitud de responsabilidad y respeto hacia uno mismo y hacia los demás.

2.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS GENERALES Y ESPECÍFICAS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

HGi: El juego de roles mejora la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

HGo: El juego de roles no mejora la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

Hi1: El nivel de la competencia construye su identidad se encuentra en la escala de logro destacado en los estudiantes del del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

Ho1: El nivel de la competencia construye su identidad se encuentra en la escala de inicio en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Hi2: El juego de roles mejora la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Ho2: El juego de roles no mejora la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Hi3: El juego de roles mejora la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Ho3: El juego de roles no mejora la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Hi4: El juego de roles mejora la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Ho4: El juego de roles no mejora la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Hi5: El juego de roles mejora la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Ho5: El juego de roles no mejora la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Hi6: El nivel de la competencia construye su identidad mejora después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer

grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Ho6: El nivel de la competencia construye su identidad no mejora después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

2.5. VARIABLE

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGO DE ROLES

Los juegos de roles son actividades en las que los participantes asumen roles o personajes específicos, adoptando sus características, comportamientos y situaciones particulares. Durante estas representaciones, los individuos interactúan entre sí dentro de un escenario simulado, explorando distintos contextos y desempeñando roles que pueden ser ficticios o inspirados en situaciones de la vida real. Estos juegos fomentan la creatividad, la comunicación, la empatía y el desarrollo de habilidades sociales, ya que permiten a los participantes experimentar y comprender diversas perspectivas y escenarios de manera lúdica y educativa. En el transcurso del juego de roles, los estudiantes participan activamente entre ellos, adoptando los roles y puntos de vista de los personajes con el fin de comprender sus motivaciones, intereses y responsabilidades. Mediante esta actividad, los estudiantes desarrollan habilidades colaborativas al trabajar con otros para encontrar soluciones a los desafíos planteados (Villalobos, 2023).

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD

El estudiante desarrolla la comprensión y aprecio por su propio cuerpo, así como sus emociones, pensamientos y acciones, al reconocer y respetar las diversas identidades que lo caracterizan (como las históricas, étnicas, sociales, sexuales, culturales, de género, ambientales, entre otras). Este reconocimiento surge de las interacciones constantes entre el individuo y los diversos entornos en los

que participa, como la familia, la escuela y la comunidad (Ministerio de Educación, 2020).

2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE: CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS

- Edad de los estudiantes: Se refiere al rango de edad de los estudiantes involucrados en el estudio, la edad promedio de los estudiantes en este nivel educativo viene a ser entre los 8 y 9 años las cuales engloban a un total de 211 estudiantes.

- Sexo de los estudiantes: Hace referencia a la categorización de los estudiantes según su sexo, de los 211 estudiantes, 105 son varones y 106 son mujeres.

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Variable independiente: Juego de roles	Vivencia de experiencias	1. Participa activamente en la representación de personajes diversos.	
		2. Se involucra emocionalmente en la interpretación de roles.	
		3. Demuestra empatía hacia los personajes representados.	
	Reflexión a partir de experiencias	4. Explora nuevas formas de comportamiento a través de los roles asignados.	
		5. Analiza las acciones y decisiones tomadas durante el juego de roles.	
		6. Reflexiona sobre las similitudes y diferencias entre su propia identidad y la de los personajes interpretados.	
		7. Identifica los valores y creencias implícitos en los roles desempeñados.	
		8. Compara sus experiencias en el juego de roles con situaciones de la vida real.	
	Transferencias a otras situaciones	9. Utiliza estrategias aprendidas durante el juego para resolver problemas en diferentes situaciones.	
		10. Generaliza los conocimientos adquiridos a través de los roles interpretados a nuevas experiencias.	
		11. Adapta comportamientos y actitudes practicadas en el juego a situaciones cotidianas.	
		12. Identifica oportunidades para aplicar aprendizajes del juego de roles en diversas áreas de su vida.	
Variable dependiente: Construye su identidad	Se valora a sí mismo	1. Identifica y acepta sus características físicas, como el color de piel, tipo de cabello y estatura, al observarse en el espejo.	Lista de cotejo
		2. Reconoce las cualidades que lo hacen ser único(a).	
		3. Identifica sus valores personales y actúa en coherencia con ellos en situaciones cotidianas.	
		4. Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase.	
		5. Describe una manifestación cultural (una danza, un plato típico o una celebración especial) propia de su familia que le genere conexión con sus raíces.	
	Autorregula sus emociones	6. Expresa su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás.	
		7. Regula su comportamiento de manera consciente y constructiva cuando experimenta frustración.	
		8. Practica la comunicación asertiva usando yo en lugar de tú para transmitir sus sentimientos.	
		9. Examina las situaciones que le generan miedo, identificando las causas que lo provocan y cómo afecta su bienestar emocional.	
		10. Utiliza la estrategia de respirar profundamente para regular su enojo.	

Reflexiona y
argumenta
éticamente

11. Argumenta de manera coherente por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto.
12. Explica la importancia de los valores en la sociedad.
13. Reflexiona sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados.
14. Actúa de manera ética expresando sus puntos de vista de manera respetuosa, escuchando a los demás y defendiendo sus argumentos.
15. Comprende la importancia de no agarrar un objeto de su compañero sin su permiso porque afecta la confianza.
16. Establece límites personales cuando trabaja en equipo.
17. Reconoce las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género.
18. Promueve la igualdad de género al tratar a mujeres y hombres de manera equitativa.
19. Cuestiona de manera crítica los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación.
20. Reconoce la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrenta a situaciones de vulnerabilidad personal.

Vive su
sexualidad de
manera plena
y responsable

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación fue de tipo aplicada, ya que tuvo como propósito ofrecer soluciones concretas a un problema identificado en el contexto educativo. Según Baena (2017), la investigación aplicada también denominada utilitaria se orienta a la resolución de problemas prácticos que requieren respuestas inmediatas y efectivas, buscando generar mejoras tangibles en un entorno específico.

En esta investigación, el propósito fue resolver un problema real y específico: el escaso desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I. E. N.º 32004 San Pedro. A través de la aplicación del juego de roles como estrategia pedagógica, se buscó promover aprendizajes significativos que fortalecieran la autoestima, la autorregulación emocional y la convivencia respetuosa entre los estudiantes. Por ello, este estudio se consideró aplicado, al generar resultados prácticos y transferibles que contribuyeron directamente al mejoramiento de la calidad educativa en el aula.

3.1.1. ENFOQUE

El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, pues se basó en la recolección y análisis de datos numéricos para describir y medir los efectos de la estrategia pedagógica sobre la competencia estudiada. De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el enfoque cuantitativo se caracteriza por el uso de la medición objetiva, la prueba de hipótesis y la búsqueda de relaciones causales entre variables a partir de información verificable y controlada.

En este caso, la investigación se centró en cuantificar la influencia del juego de roles en el desarrollo de la competencia construye su identidad. Para ello, se empleó una lista de cotejo que permitió registrar los niveles de logro alcanzados por los estudiantes antes y después de la intervención. Los datos obtenidos se procesaron estadísticamente mediante el programa SPSS, permitiendo comprobar de forma objetiva la eficacia de la estrategia.

3.1.2. ALCANCE O NIVEL

El estudio fue de nivel explicativo, ya que buscó determinar la relación de causa y efecto entre la aplicación del juego de roles (variable independiente) y el desarrollo de la competencia construye su identidad (variable dependiente). Según Arias y Covinos (2021), la investigación explicativa tiene como finalidad identificar los factores que originan o influyen en un fenómeno determinado, estableciendo vínculos causales entre las variables de estudio.

En este sentido, la investigación no se limitó a describir los cambios observados, sino que procuró explicar por qué y cómo el uso del juego de roles permitió mejorar la identidad personal y social de los estudiantes. Así, se buscó comprender el impacto de la estrategia en las distintas dimensiones de la competencia, tales como el autoconocimiento, la autorregulación emocional, la reflexión ética y la vivencia responsable de la identidad.

3.1.3. DISEÑO

El diseño fue cuasiexperimental, ya que se trabajó con grupos intactos, sin asignación aleatoria de los participantes. De acuerdo con Arias y Covinos (2021), los diseños cuasiexperimentales se utilizan cuando no es posible controlar totalmente las condiciones experimentales, pero sí se aplica un tratamiento a un grupo y se comparan sus resultados con otro grupo que no recibe la intervención.

En esta investigación, se conformaron dos grupos de estudio:

Grupo experimental (sección G): recibió la aplicación del programa basado en el juego de roles.

Grupo de control (sección E): no participó en la intervención, sirviendo como referencia para la comparación.

A ambos grupos se les aplicó un pretest y un post test mediante la lista de cotejo, con el fin de medir los niveles de desarrollo de la competencia antes y después del tratamiento.

El esquema del diseño fue el siguiente:

GE: O₁.....X.....O₂

GC: O₃ O₄

Dónde:

GE: Grupo Experimental

GC: Grupo Control

O₁ / O₃: Observaciones iniciales (pretest)

O₂ / O₄: Observaciones finales (post test)

X: Aplicación del tratamiento (Juego de roles)

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

De acuerdo a Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) indican que una población se refiere al conjunto de todos los casos que cumplen con una serie de especificaciones determinadas.

La investigación abarcó a un total de 211 estudiantes, correspondientes al tercer grado de la Institución Educativa 32004 San Pedro en Huánuco, seleccionados a partir de las listas de matrícula correspondientes al año 2024.

Tabla 2

Distribución de la población de estudio conformada por los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N° 32004 San Pedro

Grado y sección	Cantidad de varones	Cantidad de mujeres	Total
3° A	17	19	36
3° B	20	15	35
3° C	17	14	31
3° D	16	16	32
3° E	12	14	26
3° F	13	10	23
3° G	10	18	28
TOTAL	105	106	211

Nota. Nómima de matrícula de la Institución Educativa N° 32004 San Pedro

3.2.2. MUESTRA

De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la muestra se define como un subgrupo que se considera representativo de la población o universo en estudio. Los datos recopilados provienen de esta muestra, y la población se delinea a partir de la situación problemática investigada.

En el presente estudio se empleó el muestreo no probabilístico intencional, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) en el muestreo no probabilístico la selección de las unidades no se basa en la probabilidad, sino en consideraciones relacionadas con las características y contexto específico de la investigación. Además, la elección de los elementos se encuentra relacionada con las características, objetivos y esquema del estudio.

En este estudio, la muestra estuvo compuesta por 66 alumnos del tercer grado de la I.E. N.º 32004 San Pedro Huánuco en el año 2024. El grupo experimental se compone de 28 estudiantes de la sección G, mientras que el grupo de control está conformado por 26 estudiantes de la sección E, como se detalla en la tabla a continuación:

Tabla 3

Distribución de la muestra de estudio conformada por los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N.º 32004 San Pedro

Grado y sección	Cantidad de varones	Cantidad de mujeres	Total
3° G	10	18	28
3° E	12	14	26
TOTAL	22	32	54

Nota. Nómima de matrícula de la Institución Educativa N° 32004 San Pedro

Criterios de inclusión y exclusión:

Criterios de inclusión:

- Alumnos matriculados según la nómina de matrícula del año 2024 de la I.E. San Pedro N.º 32004.
- Estudiantes que asisten regularmente al centro educativo.
- Secciones donde se evidencian problemas en el desarrollo de la competencia construye su identidad

Criterios de exclusión:

- Alumnos que no se encuentren matriculados en la nómina de matrícula del año 2024 de la I.E. San Pedro N°32004.
- Alumnos que no asisten regularmente al centro educativo.
- Secciones donde no se evidencian problemas en el desarrollo de la competencia se construye su identidad

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. TÉCNICA

La investigación empleó como técnica la observación, según Medina et al. (2023) la técnica de observación es un método de investigación en el que se registra y analiza el comportamiento y las acciones de individuos, grupos o fenómenos en su entorno natural. La observación se puede realizar de forma sistemática y controlada, o de manera más informal y descriptiva.

Se empleó la observación como técnica porque se obtuvo información directa y detallada sobre el comportamiento y las interacciones de los estudiantes durante las sesiones de juego de roles. Al observar de manera directa, el investigador pudo captar comportamientos relevantes para evaluar el desarrollo de la competencia construye su identidad.

3.3.2. INSTRUMENTO

La investigación empleó como instrumento la lista de cotejo, la cual es considerada como un instrumento de la evaluación diagnóstica, por su carácter formativo y continuo, ya que permite verificar y monitorear el proceso del estudiante como poner al descubierto sus necesidades (Drago, 2017).

Se hizo uso de la lista de cotejo porque permitió al investigador registrar de manera consistente y objetiva los comportamientos, las interacciones y otros aspectos relevantes de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. Este instrumento proporciona una base estructurada para analizar y comparar los datos observados, contribuyendo así a la obtención de información precisa y relevante para los objetivos de la investigación. El instrumento se compuso de 20 indicadores relacionados con cada dimensión, ello proporcionó una evaluación más detallada y específica de las distintas facetas de la competencia construye su identidad durante las sesiones de juego de roles. Cada indicador se enfocó en aspectos particulares de las conductas observadas, permitiendo un análisis más completo y preciso de cómo los estudiantes desarrollan esta competencia a lo largo de la intervención.

3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

3.4.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

La codificación consistió en la asignación de valores numéricos a las respuestas obtenidas, de tal manera que los datos puedan ser tabulados.

3.4.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

Los datos recopilados fueron tabulados en una hoja de Excel, organizados, analizados en el programa SPSS v.25. mediante la estadística descriptiva donde se evidencia las frecuencias de los datos. Se hizo uso de gráficos de barra para la presentación de los resultados obtenidos.

3.4.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

Se realizó la interpretación de cada ítem en relación con la dimensión ya determinada en la investigación.

De cada ítem se contó con una tabla y su respectiva figura y de estas se realizó su interpretación de acuerdo a los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS

4.1.1. RESULTADOS DEL PRETEST

A. Grupo de control y experimental

Estos resultados corresponden al pretest, una evaluación realizada a una muestra conformada por 54 estudiantes, divididos en un grupo experimental de 28 alumnos de la sección G y un grupo de control de 26 estudiantes de la sección E. Para recolectar los datos, se utilizó una lista de cotejo que permitió registrar de manera objetiva los comportamientos y actitudes de los alumnos.

El instrumento incluyó 20 indicadores distribuidos en diversas dimensiones, lo que facilitó una evaluación detallada de las conductas observadas durante la intervención. Esto permitió un análisis exhaustivo del progreso de los estudiantes en la competencia de construcción de identidad a lo largo de las actividades propuestas.

Indicadores:

1. Identifica y acepta sus características físicas, como el color de piel, tipo de cabello y estatura, al observarse en el espejo.
2. Reconoce las cualidades que lo hacen ser único(a).
3. Identifica sus valores personales y actúa en coherencia con ellos en situaciones cotidianas.
4. Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase.
5. Describe una manifestación cultural (una danza, un plato típico o una celebración especial) propia de su familia que le genere conexión con sus raíces.
6. Expresa su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás.
7. Regula su comportamiento de manera consciente y constructiva cuando experimenta frustración.
8. Practica la comunicación asertiva usando yo en lugar de tú para transmitir sus sentimientos.

9. Examina las situaciones que le generan miedo, identificando las causas que lo provocan y cómo afecta su bienestar emocional.
10. Utiliza la estrategia de respirar profundamente para regular su enojo.
11. Argumenta de manera coherente por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto.
12. Explica la importancia de los valores en la sociedad.
13. Reflexiona sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados.
14. Actúa de manera ética expresando sus puntos de vista de manera respetuosa, escuchando a los demás y defendiendo sus argumentos.
15. Comprende la importancia de no agarrar un objeto de su compañero sin su permiso porque afecta la confianza.
16. Establece límites personales cuando trabaja en equipo.
17. Reconoce las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género.
18. Promueve la igualdad de género al tratar a mujeres y hombres de manera equitativa.
19. Cuestiona de manera crítica los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación.
20. Reconoce la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrenta a situaciones de vulnerabilidad personal.

Dimensión: Se valora a sí mismo

Tabla 4

Resultado del Pretest de la dimensión se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Identifica y acepta sus características físicas, como el color de piel, tipo de cabello y estatura, al observarse en el espejo.	11	39%	17	61%	28	100%	8	31%	18	69%	26	100%
Reconoce las cualidades que lo hacen ser único(a).	12	43%	16	57%	28	100%	10	38%	16	62%	26	100%
Identifica sus valores personales y actúa en coherencia con ellos en situaciones cotidianas	9	32%	19	68%	28	100%	8	31%	18	69%	26	100%
Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase	11	39%	17	61%	28	100%	11	42%	15	58%	26	100%
Describe una manifestación cultural (una danza, un plato típico o una celebración especial) propia de su familia que le genere conexión con sus raíces	7	25%	21	75%	28	100%	9	35%	17	65%	26	100%
TOTAL	50	36%	90	64%	140	100%	46	35%	84	65%	130	100%

Nota. Lista de cotejo 2024

Análisis e interpretación por indicadores de la dimensión se valora a sí mismo

Los resultados obtenidos reflejan las respuestas de los estudiantes del grupo experimental (28 alumnos) y del grupo control (26 alumnos), expresadas en porcentajes de logro por cada indicador. Este análisis permite comprender las fortalezas y debilidades iniciales antes de la aplicación de la estrategia pedagógica del juego de roles.

A continuación, se presentan los resultados y su respectiva interpretación para cada indicador, diferenciando ambos grupos.

Grupo experimental

Indicador 1: El 39% de los estudiantes del grupo experimental demostró reconocer y aceptar sus características físicas (color de piel, tipo de cabello, estatura), mientras que el 61% no lo logró. Este resultado evidencia que una parte de los estudiantes presenta dificultades para construir una autoimagen positiva, lo que sugiere la necesidad de fortalecer el autoconocimiento mediante actividades que promuevan la aceptación personal y la valoración de la diversidad física.

Indicador 2: El 43% de los estudiantes identificó las cualidades que los hacen diferentes, frente a un 57% que no lo consiguió. Estos resultados reflejan que menos de la mitad de los alumnos logran reconocer sus potencialidades individuales, lo cual limita el desarrollo de la autoestima y la identidad personal. Es necesario que, a través de dinámicas reflexivas, los estudiantes aprendan a valorar sus propias cualidades y talentos.

Indicador 3: Solo el 32% manifestó reconocer sus valores personales y actuar conforme a ellos, mientras que el 68% no evidenció esta coherencia. Esto revela una carencia de autorregulación ética y moral, lo que implica la necesidad de reforzar actividades que vinculen las acciones cotidianas con los valores personales y familiares, fomentando una conducta congruente con principios éticos.

Indicador 4: El 39% de los estudiantes se mostró seguro al expresar sus ideas, frente a un 61% que manifestó inseguridad o timidez al comunicarse. Estos resultados sugieren que una mayoría aún no desarrolla la confianza necesaria para expresarse libremente, lo que puede estar relacionado con el temor al error o a la crítica. Se requiere fortalecer espacios

de diálogo, dramatizaciones o juegos de roles que fomenten la seguridad comunicativa.

Indicador 5. El 25% logró describir una manifestación cultural vinculada a su familia, mientras que el 75% no pudo hacerlo adecuadamente. Esto demuestra un escaso vínculo con las tradiciones familiares y culturales, lo que dificulta la formación de una identidad cultural sólida. El bajo porcentaje obtenido resalta la importancia de promover actividades que rescaten las costumbres, festividades y expresiones artísticas locales dentro del aula.

Grupo control

Indicador 1: El 31% de los estudiantes del grupo control manifestó aceptación de sus características físicas, mientras que el 69% no lo logró. Estos resultados muestran que la mayoría aún no desarrolla una valoración positiva de su apariencia personal, aspecto fundamental para construir la identidad y la autoestima.

Indicador 2: El 38% de los estudiantes reconoció sus cualidades personales, frente a un 62% que no lo consiguió. Esto indica una falta de autoconocimiento y valoración de las propias fortalezas, lo que puede afectar la seguridad personal y la identidad individual. El resultado coincide con los patrones de desarrollo observados en el grupo experimental.

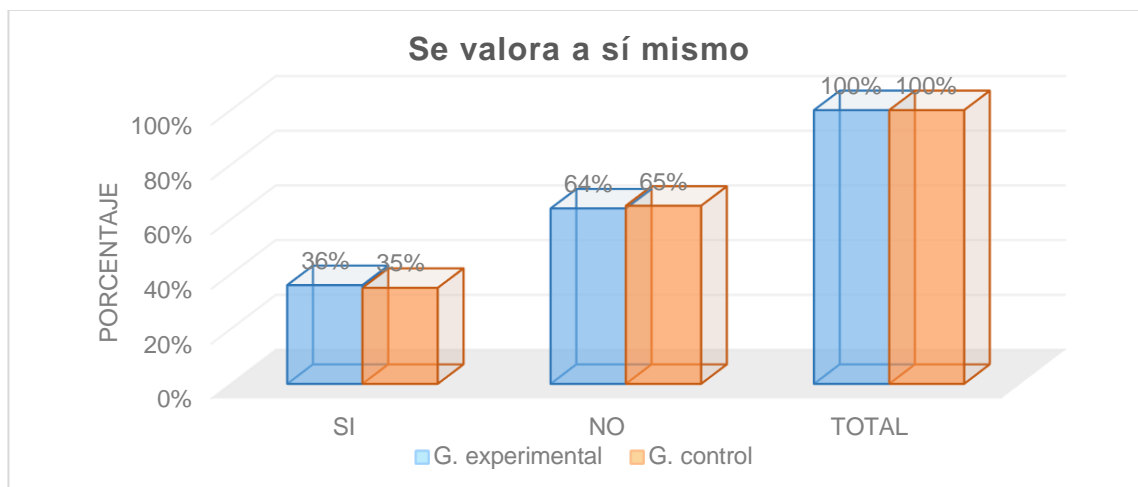
Indicador 3: El 31% de los estudiantes reconoció y actuó conforme a sus valores, mientras que el 69% no evidenció esta coherencia. Se aprecia una deficiencia en la autorregulación moral y ética, lo cual refleja la necesidad de fortalecer el trabajo formativo sobre valores personales y sociales desde las actividades cotidianas escolares.

Indicador 4: El 42% de los estudiantes evidenció seguridad al expresarse en clase, y el 58% mostró inseguridad o temor. Aunque este porcentaje es ligeramente superior al del grupo experimental, la mayoría aún no demuestra suficiente confianza comunicativa, lo que sugiere la necesidad de estrategias participativas que promuevan la expresión libre y asertiva.

Indicador 5: El 42% de los estudiantes evidenció seguridad al expresarse en clase, y el 58% mostró inseguridad o temor. Aunque este porcentaje es ligeramente superior al del grupo experimental, la mayoría aún no demuestra suficiente confianza comunicativa, lo que sugiere la necesidad de estrategias participativas que promuevan la expresión libre y asertiva.

Figura 1

Resultado del Pretest de la dimensión se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024



Nota. Tabla N° 4

Análisis e interpretación:

La tabla N° 4 y figura N° 1 presenta los resultados de pretest correspondientes a la dimensión se valora a sí mismo, los datos obtenidos muestran que, en conjunto, los resultados del grupo experimental reflejan un promedio general del 36% de logro. Este bajo nivel inicial evidencia limitaciones en la autoaceptación, reconocimiento de valores y seguridad personal, lo cual justifica la implementación del programa Juego de roles como estrategia educativa para fortalecer la identidad y el desarrollo personal de los estudiantes. El grupo control alcanzó un promedio general del 35% de logro. Este nivel bajo refleja una situación inicial similar a la del grupo experimental, donde los estudiantes presentan debilidades en la autoaceptación, autoconocimiento y valoración cultural. En consecuencia, ambos grupos parten de condiciones comparables antes de la aplicación de la estrategia pedagógica, lo que permite valorar con mayor objetividad los efectos del juego de roles en el post test.

Dimensión: Autorregula sus emociones

Tabla 5

Resultado del Pretest de la dimensión autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
	SI	SI	NO	NO	TOTAL		SI	SI	NO	NO	TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Expresa su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás.	10	35.7%	18	64.3%	28	100%	6	23.1%	20	76.9%	26	100%
Regula su comportamiento de manera consciente y constructiva cuando experimenta frustración	13	46.4%	15	53.6%	28	100%	9	34.6%	17	65.4%	26	100%
Practica la comunicación asertiva usando yo en lugar de tú para transmitir sus sentimientos	11	39.3%	17	60.7%	28	100%	4	15.4%	22	84.6%	26	100%
Examina las situaciones que le generan miedo, identificando las causas que lo provocan y cómo afecta su bienestar emocional.	12	42.9%	16	57.1%	28	100%	5	19.2%	21	80.8%	26	100%
Utiliza la estrategia de respirar profundamente para regular su enojo	10	35.7%	18	64.3%	28	100%	4	15.4%	22	84.6%	26	100%
TOTAL	56	40%	84	60%	140	100%	28	22%	102	78%	130	100%

Nota. Lista de cotejo 2024

Análisis e interpretación por indicadores de la dimensión autorregula sus emociones

La dimensión autorregula sus emociones evalúa la capacidad de los estudiantes para reconocer, expresar y controlar sus emociones de manera adecuada en distintas situaciones cotidianas.

Los resultados presentados en la Tabla N.º 5 corresponden al pretest, aplicado a 28 estudiantes del grupo experimental y 26 del grupo control. Los datos se expresan en porcentajes para facilitar la comparación entre ambos grupos y evidenciar el punto de partida previo a la aplicación de juego de roles.

Grupo experimental:

En el **indicador 6**, el **35.7%** de los estudiantes expresó su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás, mientras que el **64.3%** no lo logró, evidenciando dificultad para manifestar emociones positivas de manera empática.

En el **indicador 7**, el **46.4%** reguló su comportamiento de manera consciente cuando experimentó frustración, frente a un **53.6%** que no lo consiguió, mostrando cierto nivel de control emocional, aunque aún insuficiente.

En el **indicador 8**, el **39.3%** practicó la comunicación asertiva utilizando la forma yo al expresar sus sentimientos, mientras que el **60.7%** no lo logró, reflejando un desarrollo parcial de esta habilidad.

En el **indicador 9**, el **42.9%** examinó las situaciones que le generan miedo identificando sus causas y el **57.1%** no lo hizo, lo cual indica una incipiente capacidad de análisis emocional.

Finalmente, en el **indicador 10**, el **35.7%** utilizó la estrategia de respirar profundamente para regular su enojo, mientras que el **64.3%** no aplicó esta técnica, demostrando que pocos estudiantes recurren al autocontrol emocional. En conjunto, el grupo experimental alcanzó un promedio de **40% de logro** en esta dimensión, evidenciando un nivel inicial de autorregulación emocional.

Grupo Control

En el **indicador 6**, solo el **23.1%** expresó su emoción de alegría de manera respetuosa y el **76.9%** no lo logró, reflejando escaso control en la manifestación de emociones positivas.

En el **indicador 7**, el **34.6%** reguló su comportamiento ante la frustración, mientras que el **65.4%** no lo consiguió, mostrando dificultades para reaccionar adecuadamente en situaciones adversas.

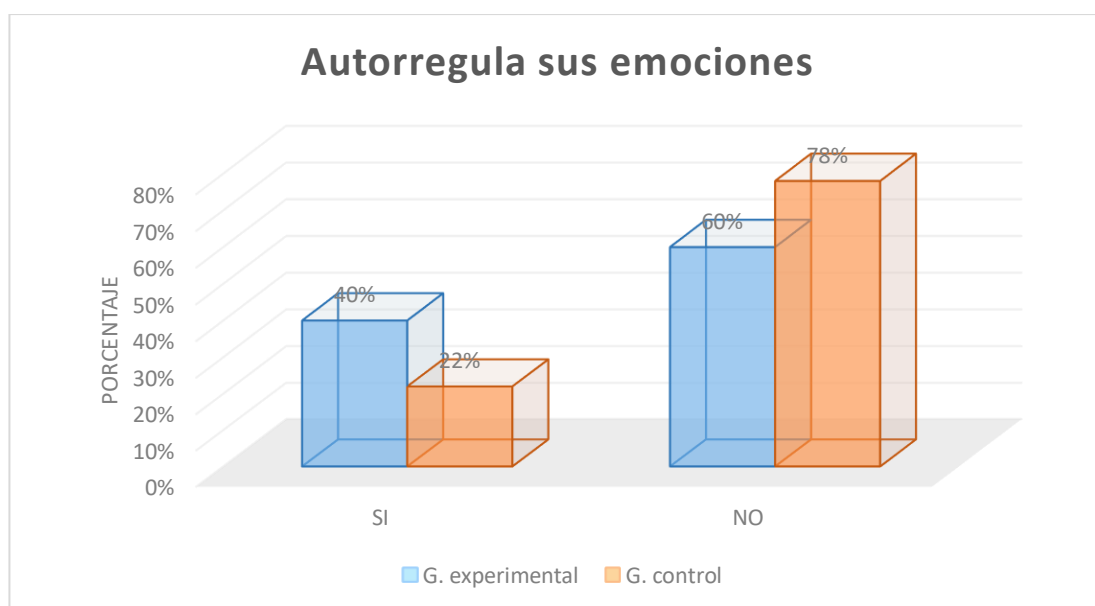
En el **indicador 8**, apenas el **15.4%** practicó la comunicación asertiva al expresar sus emociones, frente a un **84.6%** que no lo logró, lo cual revela limitaciones en la expresión emocional equilibrada.

En el **indicador 9**, el **19.2%** examinó las situaciones que le generan miedo identificando sus causas, mientras que el **80.8%** no lo hizo, demostrando una comprensión limitada de sus propias emociones.

Finalmente, en el **indicador 10**, el **15.4%** aplicó la técnica de respiración profunda para regular su enojo y el **84.6%** no la empleó, evidenciando un bajo nivel de autocontrol. En general, el grupo control obtuvo un promedio de **22% de logro**, lo cual muestra una débil autorregulación emocional.

Figura 2

Resultado del Pretest de la dimensión autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024



Nota: Tabla N° 5

Análisis e interpretación:

Con respecto a la Tabla N.º 5 y Figura N.º 2, se observa que los resultados del pretest en la dimensión autorregula sus emociones muestran que el grupo experimental alcanzó un promedio general de 40% de logro,

mientras que el 60% no evidenció autorregulación emocional. Estos resultados indican que menos de la mitad de los estudiantes logra reconocer y controlar sus emociones adecuadamente, aunque se aprecia un nivel inicial de manejo emocional que puede ser potenciado con intervenciones pedagógicas adecuadas. Por su parte, el grupo control obtuvo un promedio general de 22% de logro, mientras que el 78% no demostró capacidad para autorregular sus emociones. Este resultado refleja un nivel más bajo de desarrollo emocional, evidenciando mayores dificultades en el control del enojo, la frustración y la expresión de sentimientos de forma asertiva.

En síntesis, los resultados del pretest evidencian que ambos grupos presentan niveles bajos en la autorregulación emocional, aunque el grupo experimental muestra un porcentaje ligeramente superior. Esto demuestra que los dos grupos parten de condiciones iniciales similares, lo cual permitirá evaluar de manera objetiva el impacto del programa Juego de roles en el desarrollo de la competencia Construye su identidad durante la aplicación del post test.

Dimensión: Reflexiona y argumenta éticamente

Tabla 6

Resultado del Pretest de la dimensión reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
	SI	SI	NO	NO	TOTAL		SI	SI	NO	NO	TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Argumenta de manera coherente por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto	9	32.1%	19	67.9%	28	100%	10	38.5%	16	61.5%	26	100%
Explica la importancia de los valores en la sociedad	8	28.6%	20	71.4%	28	100%	7	26.9%	19	73.1%	26	100%
Reflexiona sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados	12	42.9%	16	57.1%	28	100%	9	34.6%	17	65.4%	26	100%
Actúa de manera ética expresando sus puntos de vista de manera respetuosa, escuchando a los demás y defendiendo sus argumentos	10	35.7%	18	64.3%	28	100%	11	42.3%	15	57.7%	26	100%
Comprende la importancia de no agarrar un objeto de su compañero sin su permiso porque afecta la confianza	13	46.4%	15	53.6%	28	100%	6	23.1%	20	76.9%	26	100%
TOTAL	52	37%	88	63%	140	100%	43	33%	87	67%	130	100%

Nota. Lista de cotejo 2024

Análisis e interpretación por indicadores de la dimensión reflexiona y argumenta éticamente

Los resultados de la Tabla N.º 6 corresponden al pretest, aplicado a 28 estudiantes del grupo experimental y 26 del grupo control, expresados en porcentajes con el propósito de comparar el nivel inicial de ambas secciones antes de aplicar la estrategia pedagógica juego de roles.

Grupo experimental:

En el **indicador 11**, el **32.1%** de los estudiantes argumentó de manera coherente sobre la corrección o incorrección de su comportamiento, mientras que el **67.9%** no lo logró, evidenciando limitaciones en el razonamiento ético.

En el **indicador 12**, el **28.6%** explicó la importancia de los valores en la sociedad y el **71.4%** no lo hizo, reflejando escaso reconocimiento del papel de los valores en la convivencia.

En el **indicador 13**, el **42.9%** reflexionó sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados, frente a un **57.1%** que no lo consiguió, mostrando una comprensión parcial de la responsabilidad.

En el **indicador 14**, el **35.7%** actuó de manera ética al expresar sus puntos de vista con respeto, mientras que el **64.3%** no evidenció esta conducta, lo que demuestra dificultades para sostener una comunicación ética y empática.

Finalmente, en el **indicador 15**, el **46.4%** comprendió la importancia de no tomar objetos ajenos sin permiso, mientras que el **53.6%** no lo logró, lo cual sugiere cierto grado de conciencia moral en algunos estudiantes, aunque todavía limitado. En conjunto, el grupo experimental alcanzó un promedio general de **37% de logro** en esta dimensión, reflejando un nivel bajo en la reflexión y argumentación ética.

Grupo control:

En el **indicador 11**, el **38.5%** argumentó de forma coherente sobre su comportamiento, mientras que el **61.5%** no lo hizo, mostrando un nivel similar al grupo experimental.

En el **indicador 12**, el **26.9%** explicó la importancia de los valores en la sociedad y el **73.1%** no lo logró, evidenciando desconocimiento de los fundamentos éticos de la convivencia. En el **indicador 13**, el **34.6%** reflexionó

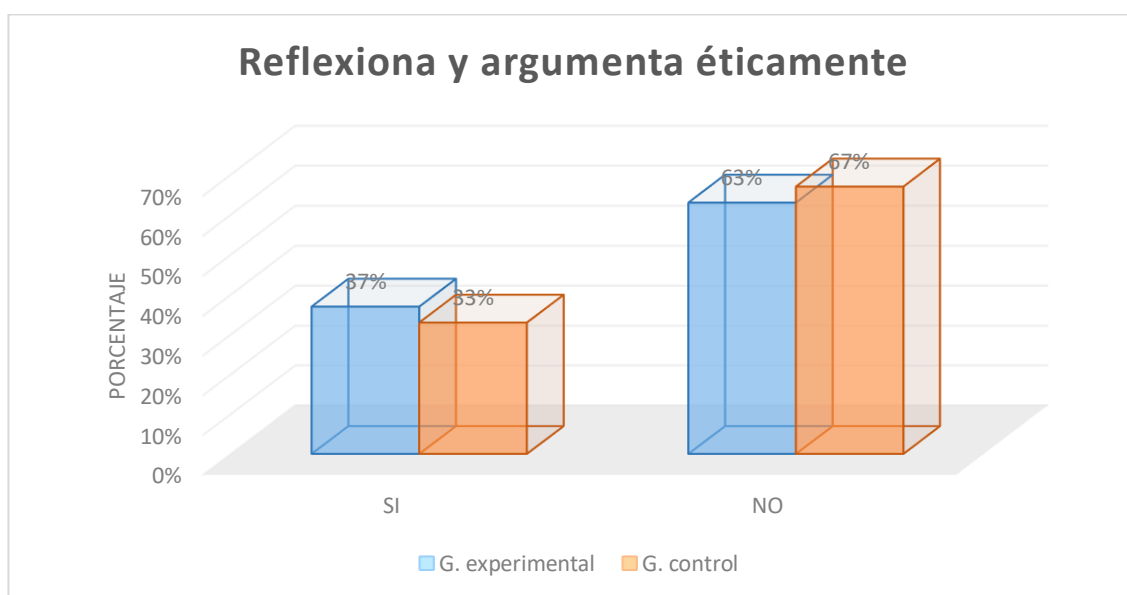
sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados, frente a un **65.4%** que no lo consiguió, lo que denota un limitado sentido de responsabilidad.

En el **indicador 14**, el **42.3%** actuó de manera ética expresando sus puntos de vista con respeto, mientras que el **57.7%** no lo logró, reflejando dificultades en el diálogo respetuoso y la escucha activa.

Finalmente, en el **indicador 15**, el **23.1%** comprendió la importancia de no tomar objetos ajenos sin permiso, frente a un **76.9%** que no evidenció esta comprensión, demostrando debilidad en la conducta moral cotidiana. En conjunto, el grupo control obtuvo un promedio general de **33% de logro**, lo que indica un nivel bajo de desarrollo ético y reflexivo.

Figura 3

Resultado del Pretest de la dimensión reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024



Nota. Tabla N° 6

Análisis e interpretación:

Con respecto a la Tabla N.º 6 y Figura N.º 3, se presentan los resultados del pretest que le corresponde a la dimensión reflexiona y argumenta éticamente, aplicados a un total de 54 estudiantes, de los cuales 28 pertenecen al grupo experimental y 26 al grupo control. En el grupo experimental, se evidencia que el 63% de los estudiantes se ubica en la escala No y el 37% en la escala Sí al considerar el promedio total de los indicadores. Esto indica que, inicialmente, la mayoría de los estudiantes presentan

dificultades para razonar, argumentar y actuar conforme a principios éticos, mostrando una limitada capacidad de reflexión sobre sus comportamientos y valores. Por otro lado, en el grupo control, el 67% de los estudiantes se encuentra en la escala No y el 33% en la escala Sí, lo cual refleja que este grupo también enfrenta desafíos significativos en la reflexión y argumentación ética, incluso en mayor medida que el grupo experimental al inicio de la intervención.

En síntesis, ambos grupos muestran niveles bajos en la dimensión, lo que evidencia la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas innovadoras, como la estrategia de Juego de roles, para fortalecer el razonamiento moral, la expresión ética y el respeto en la convivencia escolar.

Dimensión: Vive su sexualidad de manera plena y responsable

Tabla 7

Resultado del Pretest de la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
	SI	SI	NO	NO	TOTAL		SI	SI	NO	NO	TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Establece límites personales cuando trabaja en equipo	11	39.3%	17	60.7%	28	100%	9	34.6%	17	65.4%	26	100%
Reconoce las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género	7	25.0%	21	75.0%	28	100%	7	26.9%	19	73.1%	26	100%
Promueve la igualdad de género al tratar a mujeres y hombres de manera equitativa.	9	32.1%	19	67.9%	28	100%	12	46.2%	14	53.8%	26	100%
Cuestiona de manera crítica los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación	10	35.7%	18	64.3%	28	100%	11	42.3%	15	57.7%	26	100%
Reconoce la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrenta a situaciones de vulnerabilidad personal.	12	42.9%	16	57.1%	28	100%	9	34.6%	17	65.4%	26	100%
TOTAL	49	35%	91	65%	140	100%	48	37%	82	63%	130	100%

Análisis e interpretación por indicadores de la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable

Los resultados de la Tabla N.º 7 corresponden al pretest, aplicado a 28 estudiantes del grupo experimental y 26 del grupo control, expresados en porcentajes para facilitar la comparación entre ambos grupos antes de la aplicación de Juego de roles.

Grupo experimental

En el indicador 16, el 39.3% de los estudiantes estableció límites personales cuando trabaja en equipo, mientras que el 60.7% no lo logró, lo cual refleja dificultad para reconocer sus propios límites y respetar los de los demás.

En el indicador 17, el 25% reconoció las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género, frente a un 75% que no lo consiguió, evidenciando la necesidad de reforzar la educación preventiva.

En el indicador 18, el 32.1% promovió la igualdad de género al tratar a mujeres y hombres de manera equitativa, mientras que el 67.9% no lo demostró, lo que revela actitudes aún influenciadas por estereotipos tradicionales.

En el indicador 19, el 35.7% cuestionó críticamente los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación, frente al 64.3% que no lo hizo, lo que indica una limitada reflexión crítica sobre mensajes mediáticos.

Finalmente, en el indicador 20, el 42.9% reconoció la importancia de buscar apoyo en personas de confianza ante situaciones de vulnerabilidad, mientras que el 57.1% no evidenció esta práctica. En conjunto, el grupo experimental obtuvo un promedio general de 35% de logro, lo que refleja un nivel bajo en la vivencia plena y responsable de la sexualidad.

Grupo Control

En el indicador 16, el 34.6% de los estudiantes estableció límites personales y el 65.4% no lo hizo, lo que denota una escasa conciencia del respeto propio y ajeno dentro del trabajo colaborativo.

En el indicador 17, el 26.9% reconoció las señales de acoso sexual, mientras que el 73.1% no logró identificarlas, mostrando una comprensión limitada de los riesgos relacionados con la privacidad e integridad personal.

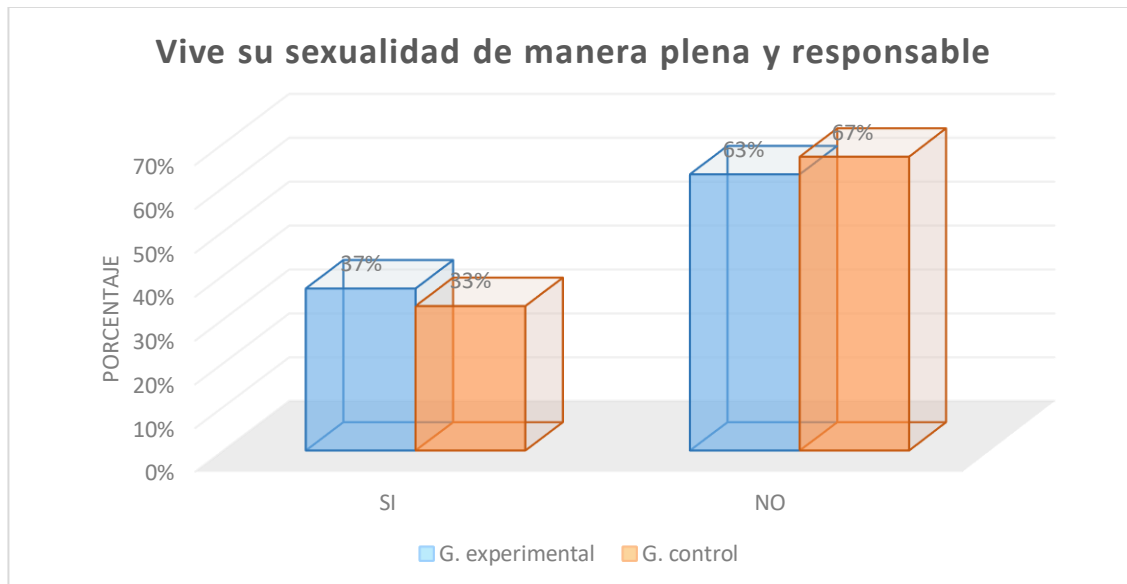
En el indicador 18, el 46.2% promovió la igualdad de género al tratar con equidad a hombres y mujeres, frente a un 53.8% que no lo evidenció, representando el mayor porcentaje positivo dentro de los indicadores de esta dimensión.

En el indicador 19, el 42.3% cuestionó los estereotipos de género difundidos en los medios, mientras que el 57.7% no lo hizo, lo que demuestra cierta disposición hacia la reflexión crítica, aunque aún insuficiente.

Por último, en el indicador 20, el 34.6% reconoció la importancia de buscar apoyo en personas de confianza ante situaciones de vulnerabilidad, frente a un 65.4% que no lo manifestó, reflejando la necesidad de fortalecer el sentido de autocuidado y seguridad personal. En general, el grupo control alcanzó un promedio de 37% de logro, lo cual representa un nivel bajo, pero ligeramente superior al del grupo experimental.

Figura 4

Resultado del Pretest de la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024



Nota. Tabla N° 7

Análisis e interpretación:

Con respecto a la Tabla N.º 7 y Figura N.º 4, los resultados del pretest muestran que el grupo experimental obtuvo un promedio general de 35% en la escala de Sí y 65% en la escala de No, mientras que el grupo control

alcanzó un 37% en la escala de Sí y 63% en la de No. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes, tanto del grupo experimental como del grupo control, presentan limitaciones en la comprensión y práctica de una sexualidad plena y responsable, especialmente en aspectos relacionados con el autocuidado, la equidad de género y la prevención de riesgos. Si bien los valores porcentuales son cercanos entre ambos grupos, el grupo control muestra un leve mejor desempeño inicial. En síntesis, ambos grupos parten de niveles bajos y similares, lo que permite medir con objetividad los cambios que genera la aplicación del Juego de roles, orientado a fortalecer la identidad personal, la igualdad de género y el ejercicio responsable de la sexualidad.

4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST

A. Grupo de control y experimental

Estos resultados corresponden al post test, una evaluación realizada a una muestra conformada por 54 estudiantes, divididos en un grupo experimental de 28 alumnos de la sección G y un grupo de control de 26 estudiantes de la sección E. Para recolectar los datos, se utilizó una lista de cotejo que permitió registrar de manera objetiva los comportamientos y actitudes de los alumnos.

Instrumento: El instrumento incluyó 20 indicadores distribuidos en diversas dimensiones, lo que facilitó una evaluación detallada de las conductas observadas durante la intervención. Esto permitió un análisis exhaustivo del progreso de los estudiantes en la competencia de construcción de identidad a lo largo de las actividades propuestas.

Indicadores:

1. Identifica y acepta sus características físicas, como el color de piel, tipo de cabello y estatura, al observarse en el espejo.
2. Reconoce las cualidades que lo hacen ser único(a).
3. Identifica sus valores personales y actúa en coherencia con ellos en situaciones cotidianas.
4. Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase.
5. Describe una manifestación cultural (una danza, un plato típico o una celebración especial) propia de su familia que le genere conexión con sus raíces.

6. Expresa su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás.
7. Regula su comportamiento de manera consciente y constructiva cuando experimenta frustración.
8. Practica la comunicación asertiva usando yo en lugar de tú para transmitir sus sentimientos.
9. Examina las situaciones que le generan miedo, identificando las causas que lo provocan y cómo afecta su bienestar emocional.
10. Utiliza la estrategia de respirar profundamente para regular su enojo.
11. Argumenta de manera coherente por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto.
12. Explica la importancia de los valores en la sociedad.
13. Reflexiona sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados.
14. Actúa de manera ética expresando sus puntos de vista de manera respetuosa, escuchando a los demás y defendiendo sus argumentos.
15. Comprende la importancia de no agarrar un objeto de su compañero sin su permiso porque afecta la confianza.
16. Establece límites personales cuando trabaja en equipo.
17. Reconoce las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género.
18. Promueve la igualdad de género al tratar a mujeres y hombres de manera equitativa.
19. Cuestiona de manera crítica los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación.
20. Reconoce la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrenta a situaciones de vulnerabilidad personal

Dimensión: Se valora a sí mismo

Tabla 8

Resultado del post test de la dimensión se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
	SI	SI	NO	NO	TOTAL	SI	SI	NO	NO	TOTAL		
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%		
Identifica y acepta sus características físicas, como el color de piel, tipo de cabello y estatura, al observarse en el espejo.	26	93%	2	7%	28	100%	8	31%	18	69%	26	100%
Reconoce las cualidades que lo hacen ser único(a).	24	86%	4	14%	28	100%	10	38%	16	62%	26	100%
Identifica sus valores personales y actúa en coherencia con ellos en situaciones cotidianas	23	82%	5	18%	28	100%	8	31%	18	69%	26	100%
Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase	25	89%	3	11%	28	100%	11	42%	15	58%	26	100%
Describe una manifestación cultural (una danza, un plato típico o una celebración especial) propia de su familia que le genere conexión con sus raíces	22	79%	6	21%	28	100%	9	35%	17	65%	26	100%
TOTAL	120	86%	20	14%	140	100%	46	35%	84	65%	130	100%

Nota. Lista de cotejo 2024

Análisis e interpretación por indicadores de la dimensión se valora a sí mismo

Los resultados presentados en la Tabla N.º 8 corresponden al post test, aplicado a 28 estudiantes del grupo experimental y 26 del grupo control, expresados en porcentajes para evidenciar los cambios obtenidos tras la intervención pedagógica.

Grupo Experimental

En el **indicador 1**, el **93%** de los estudiantes identificó y aceptó sus características físicas, mientras que el **7%** no lo logró, mostrando una mejora significativa respecto al pretest.

En el **indicador 2**, el **86%** reconoció las cualidades que lo hacen único(a) y el **14%** no lo hizo, reflejando un incremento notable en la autovaloración personal.

En el **indicador 3**, el **82%** identificó sus valores personales y actuó en coherencia con ellos, frente a un **18%** que no lo consiguió, lo que demuestra un avance en la interiorización de principios éticos.

En el **indicador 4**, el **89%** mostró seguridad al expresar sus ideas, mientras que el **11%** no lo hizo, evidenciando un fortalecimiento del autoconcepto y la confianza comunicativa.

Finalmente, en el **indicador 5**, el **79%** describió manifestaciones culturales de su familia que le generan conexión con sus raíces, frente a un **21%** que no lo logró, revelando una mejora en la identidad cultural y el sentido de pertenencia.

Grupo Control

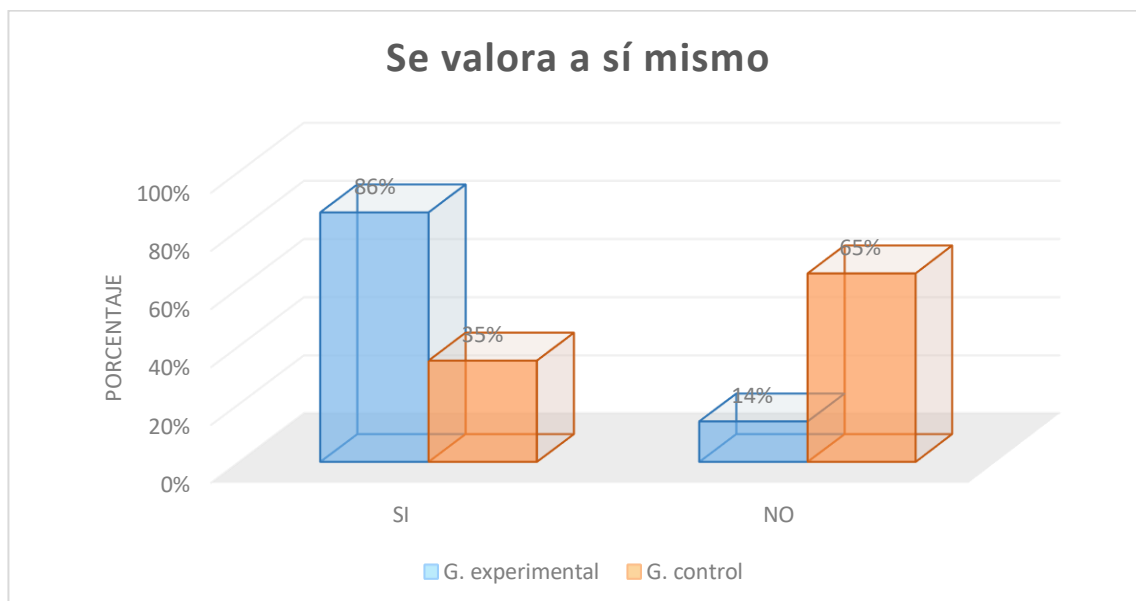
En el **indicador 1**, el **31%** de los estudiantes identificó y aceptó sus características físicas, mientras que el **69%** no lo hizo.

En el **indicador 2**, el **38%** reconoció sus cualidades y el **62%** no lo logró. En el **indicador 3**, el **31%** identificó sus valores personales, frente a un **69%** que no evidenció esta habilidad.

En el **indicador 4**, el **42%** mostró seguridad al expresar sus ideas y el **58%** no lo hizo, y en el **indicador 5**, el **35%** describió una manifestación cultural que le genera conexión con sus raíces, mientras que el **65%** no lo logró.

Figura 5

Resultado del post test de la dimensión se valora así mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024



Nota. Tabla N° 8

Análisis e interpretación:

Con respecto a la Tabla N.º 8 y Figura N.º 5, los resultados del post test muestran una mejora significativa en el grupo experimental tras la aplicación del programa Juego de roles. Este grupo, conformado por 28 estudiantes, alcanzó un 86% de logro en la escala de Sí y un 14% en la de No, lo que evidencia un alto nivel de autoconocimiento, seguridad y aceptación personal. En contraste, el grupo control, conformado por 26 estudiantes, obtuvo un 35% en la escala de Sí y un 65% en la de No, manteniendo valores similares a los obtenidos en el pretest.

Estos resultados demuestran que el Juego de roles tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento de la autovaloración, la confianza y la identidad personal de los estudiantes del grupo experimental. En síntesis, se confirma que la estrategia aplicada contribuyó de manera significativa al desarrollo de la dimensión se valora a sí mismo, potenciando la competencia general construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria.

Dimensión: Autorregula sus emociones

Tabla 9

Resultado del post test de la dimensión autorregula sus emociones mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
	SI	SI	NO	NO	TOTAL		SI	SI	NO	NO	TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Expresa su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás.	24	86%	4	14%	28	100%	6	23%	20	77%	26	100%
Regula su comportamiento de manera consciente y constructiva cuando experimenta frustración	22	79%	6	21%	28	100%	9	35%	17	65%	26	100%
Practica la comunicación asertiva usando yo en lugar de tú para transmitir sus sentimientos	25	89%	3	11%	28	100%	4	15%	22	85%	26	100%
Examina las situaciones que le generan miedo, identificando las causas que lo provocan y cómo afecta su bienestar emocional.	23	82%	5	18%	28	100%	5	19%	21	81%	26	100%
Utiliza la estrategia de respirar profundamente para regular su enojo	24	86%	4	14%	28	100%	4	15%	22	85%	26	100%
TOTAL	118	84%	22	16%	140	100%	28	22%	102	78%	130	100%

Nota. Lista de cotejo 2024

Análisis e interpretación por indicadores de la dimensión autorregula sus emociones

Los resultados presentados en la Tabla N.º 9 corresponden al post test, aplicado a 28 estudiantes del grupo experimental y 26 del grupo control, expresados en porcentajes con el fin de evidenciar los logros alcanzados después de la aplicación del programa Juego de roles.

Grupo Experimental

En el **indicador 6**, el **86%** de los estudiantes expresó su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás, mientras que el **14%** no lo logró. Este resultado refleja una mejora significativa respecto al pretest, evidenciando que los estudiantes desarrollaron una mejor gestión emocional y empatía. En el **indicador 7**, el **79%** reguló su comportamiento de manera consciente y constructiva ante la frustración, frente a un **21%** que aún presenta dificultades, lo cual demuestra avances notables en el control emocional y en la capacidad de afrontar conflictos de forma positiva. En el **indicador 8**, el **89%** practicó la comunicación asertiva usando yo en lugar de tú para expresar sus sentimientos, mientras que el **11%** no lo logró; este resultado confirma el fortalecimiento de la expresión emocional respetuosa y la autorregulación verbal. En el **indicador 9**, el **82%** examinó las situaciones que le generan miedo e identificó sus causas, frente a un **18%** que no lo consiguió, lo que revela una mayor conciencia emocional y comprensión del propio bienestar. Finalmente, en el **indicador 10**, el **86%** aplicó la técnica de respiración profunda para controlar el enojo, mientras que el **14%** no lo hizo, evidenciando que la mayoría ha incorporado estrategias efectivas para la autorregulación emocional. En conjunto, el grupo experimental alcanzó un **84% de logro**, demostrando un avance sobresaliente en la gestión emocional, la empatía y el autocontrol.

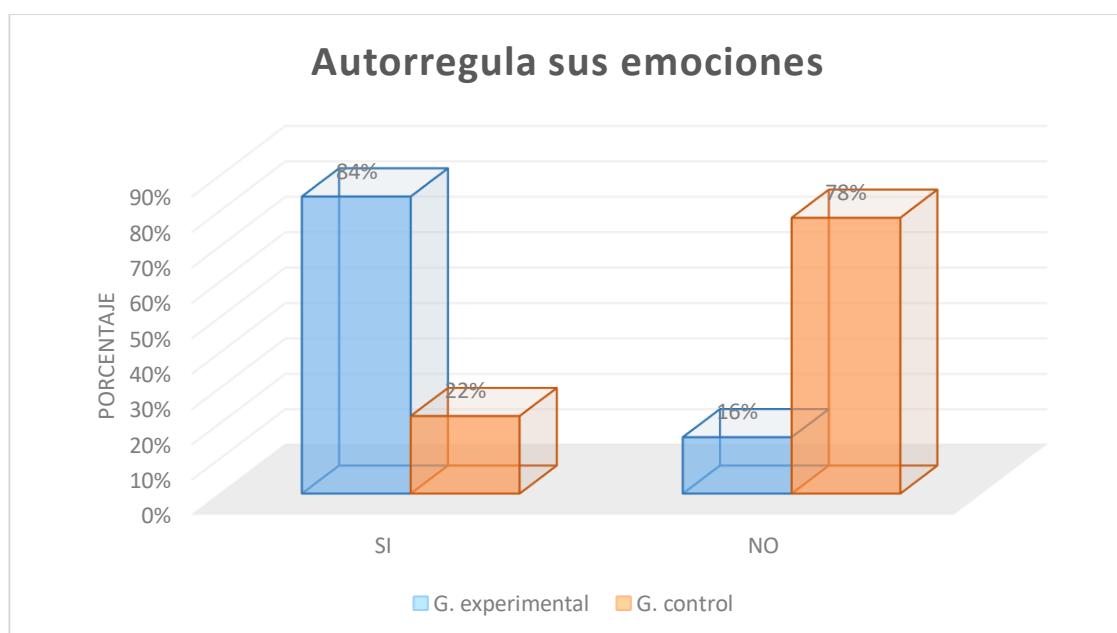
Grupo de Control

En el **indicador 6**, el **23%** de los estudiantes expresó su alegría de manera respetuosa y el **77%** no lo hizo, manteniendo resultados similares al pretest. En el **indicador 7**, el **35%** logró regular su comportamiento ante la frustración, mientras que el **65%** no lo consiguió, mostrando mejoras leves, pero aún insuficientes. En el **indicador 8**, el **15%** practicó la comunicación

asertiva, frente a un **85%** que no evidenció esta habilidad, lo que demuestra persistentes dificultades en la expresión emocional equilibrada. En el **indicador 9**, el **19%** examinó las situaciones que le generan miedo e identificó sus causas, mientras que el **81%** no lo logró, indicando una limitada introspección emocional. Finalmente, en el **indicador 10**, solo el **15%** aplicó la técnica de respiración profunda para regular su enojo y el **85%** no lo hizo, evidenciando escaso uso de estrategias de autorregulación. En general, el grupo control alcanzó un promedio de **22% de logro**, resultado idéntico al obtenido en el pretest, lo cual demuestra que no hubo cambios significativos en su desarrollo emocional.

Figura 6

Resultado del post test de la dimensión autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024



Nota. Tabla N° 9

Análisis e interpretación:

Con respecto a la Tabla N.º 9 y Figura N.º 6, los resultados del post test evidencian un progreso significativo en el grupo experimental, conformado por 28 estudiantes, que alcanzó un 84% en la escala de Sí y un 16% en la de No. En contraste, el grupo control, conformado por 26 estudiantes, obtuvo un 22% en la escala de Sí y un 78% en la de No.

En el grupo experimental, el 84% de los estudiantes se encuentra en la escala de Sí, lo que refleja un alto nivel de logro en todos los indicadores evaluados, mientras que solo el 16% permanece en la escala de No. Este resultado demuestra una mejora sustancial en la autorregulación emocional tras la aplicación del programa Juego de roles, indicando que la mayoría de los estudiantes ha desarrollado habilidades efectivas para reconocer, controlar y expresar sus emociones de manera adecuada y empática.

Por otro lado, en el grupo control, el 78% de los estudiantes se mantiene en la escala de No y solo el 22% en la de Sí, lo que revela ausencia de progreso significativo en comparación con los resultados iniciales del pretest.

En síntesis, estos resultados confirman que la intervención pedagógica de Juego de roles fue efectiva en el fortalecimiento de la autorregulación emocional en los estudiantes del grupo experimental, permitiendo mejorar su manejo emocional, su capacidad de comunicación asertiva y su comportamiento reflexivo frente a diversas situaciones cotidianas.

Dimensión: Reflexiona y argumenta éticamente

Tabla 10

Resultado del post test de la dimensión reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
	SI	SI	NO	NO	TOTAL		SI	SI	NO	NO	TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Argumenta de manera coherente por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto	26	93%	2	7%	28	100%	10	38%	16	62%	26	100%
Explica la importancia de los valores en la sociedad	25	89%	3	11%	28	100%	7	27%	19	73%	26	100%
Reflexiona sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados	23	82%	5	18%	28	100%	9	35%	17	65%	26	100%
Actúa de manera ética expresando sus puntos de vista de manera respetuosa, escuchando a los demás y defendiendo sus argumentos	26	93%	2	7%	28	100%	11	42%	15	58%	26	100%
Comprende la importancia de no agarrar un objeto de su compañero sin su permiso porque afecta la confianza	23	82%	5	18%	28	100%	6	23%	20	77%	26	100%
TOTAL	123	88%	17	12%	140	100%	43	33%	87	67%	130	100%

Nota. Lista de cotejo 2024

Análisis e interpretación por indicadores de la dimensión reflexiona y argumenta éticamente

Los resultados presentados en la Tabla N.º 10 corresponden al post test, aplicado a 28 estudiantes del grupo experimental y 26 del grupo control, expresados en porcentajes para analizar los avances alcanzados después de la aplicación de Juego de roles.

Grupo Experimental

En el **indicador 11**, el **93%** de los estudiantes argumentó de manera coherente por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto, mientras que el **7%** no lo logró, demostrando un notable fortalecimiento del razonamiento ético. En el **indicador 12**, el **89%** explicó la importancia de los valores en la sociedad, frente a un **11%** que no lo hizo, reflejando una comprensión amplia de la función social de los valores. En el **indicador 13**, el **82%** reflexionó sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados, mientras que el **18%** no lo consiguió, evidenciando una mejora significativa en la responsabilidad y el compromiso escolar. En el **indicador 14**, el **93%** actuó de manera ética al expresar sus puntos de vista con respeto y escucha activa, frente a un **7%** que no lo evidenció, mostrando un claro avance en la convivencia armónica y la argumentación respetuosa. Finalmente, en el **indicador 15**, el **82%** comprendió la importancia de no tomar objetos ajenos sin permiso, mientras que el **18%** no lo hizo, lo que indica una mayor interiorización de valores morales y normas de convivencia. En conjunto, el grupo experimental alcanzó un promedio general de **88% de logro**, lo que evidencia una mejora sobresaliente en la reflexión ética y el comportamiento moral de los estudiantes tras la aplicación del programa.

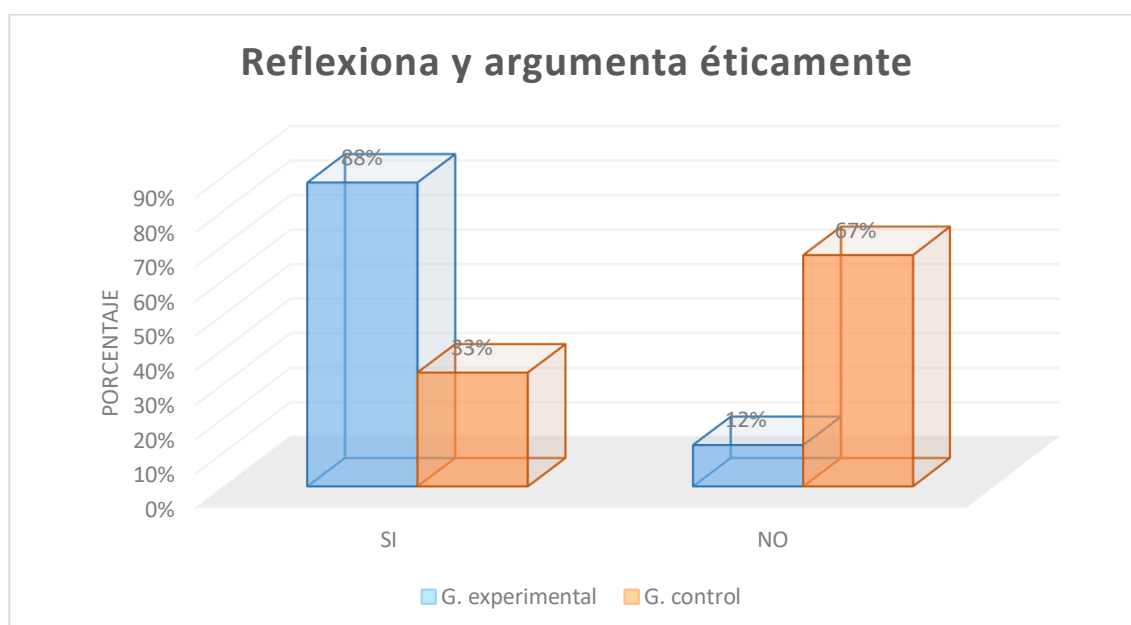
Grupo de control:

En el **indicador 11**, el **38%** de los estudiantes argumentó sobre la corrección de su comportamiento y el **62%** no lo logró, manteniendo niveles bajos de razonamiento moral. En el **indicador 12**, el **27%** explicó la importancia de los valores y el **73%** no lo hizo, mostrando una débil comprensión del rol de los valores sociales. En el **indicador 13**, el **35%** reflexionó sobre el cumplimiento de sus deberes y el **65%** no lo consiguió, revelando escasa responsabilidad ética. En el **indicador 14**, el **42%** actuó de manera ética expresando sus puntos de vista con respeto, frente a un **58%**

que no lo evidenció, demostrando ligeros avances, aunque aún insuficientes. Finalmente, en el **indicador 15**, solo el **23%** comprendió la importancia de no tomar objetos sin permiso, mientras que el **77%** no lo logró, mostrando un nivel muy bajo de conducta moral interiorizada. En general, el grupo control obtuvo un promedio de **33% de logro**, manteniendo resultados similares al pretest, lo que indica ausencia de progreso significativo sin la intervención pedagógica.

Figura 7

Resultado del Post test de la dimensión reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024



Nota. Tabla N° 10

Análisis e interpretación:

Con respecto a la Tabla N.º 10 y Figura N.º 7, los resultados del post test evidencian un progreso notorio en el grupo experimental, conformado por 28 estudiantes, que alcanzó un 88% en la escala de Sí y un 12% en la de No. En cambio, el grupo control, conformado por 26 estudiantes, obtuvo un 33% en la escala de Sí y un 67% en la de No.

En el grupo experimental, la mayoría de los estudiantes (88%) se encuentra en la escala de Sí, reflejando un desarrollo ético sólido, sustentado en el razonamiento moral, la empatía y la práctica del respeto mutuo. Esto demuestra que, tras la intervención del programa Juego de roles, los

estudiantes aprendieron a reflexionar sobre sus acciones, argumentar con coherencia y aplicar valores en sus relaciones cotidianas.

Por otro lado, en el grupo control, un 67% de los estudiantes se mantiene en la escala de No y solo un 33% en la de Sí, evidenciando que, sin la intervención, no se produjeron mejoras relevantes en la reflexión y argumentación ética.

En síntesis, los resultados confirman que el programa Juego de roles fue efectivo para promover la interiorización de valores, la reflexión moral y el comportamiento ético, fortaleciendo la competencia en los estudiantes del tercer grado de primaria.

Dimensión: Vive su sexualidad de manera plena y responsable

Tabla 11

Resultado del Post test de la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
	SI	SI	NO	NO	TOTAL	SI	SI	NO	NO	TOTAL		
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%		
Establece límites personales cuando trabaja en equipo	27	96%	1	4%	28	100%	9	35%	17	65%	26	100%
Reconoce las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género	25	89%	3	11%	28	100%	7	27%	19	73%	26	100%
Promueve la igualdad de género al tratar a mujeres y hombres de manera equitativa.	24	86%	4	14%	28	100%	12	46%	14	54%	26	100%
Cuestiona de manera crítica los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación	23	82%	5	18%	28	100%	11	42%	15	58%	26	100%
Reconoce la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrenta a situaciones de vulnerabilidad personal.	27	96%	1	4%	28	100%	9	35%	17	65%	26	100%
TOTAL	126	90%	14	10%	140	100%	48	37%	82	63%	130	100%

Nota. Lista de cotejo 2024

Análisis e interpretación por indicadores de la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable

Los resultados presentados en la Tabla N.º 11 corresponden al post test, aplicado a 28 estudiantes del grupo experimental y 26 del grupo control, expresados en porcentajes para analizar los logros obtenidos después de la aplicación del programa Juego de roles.

Grupo Experimental

En el **indicador 16**, el **96%** de los estudiantes estableció límites personales cuando trabaja en equipo, mientras que el **4%** no lo logró, reflejando una comprensión clara sobre el respeto a sí mismos y a los demás. En el **indicador 17**, el **89%** reconoció las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género, frente a un **11%** que aún presenta dificultades, lo cual demuestra avances importantes en la prevención y el autocuidado. En el **indicador 18**, el **86%** promovió la igualdad de género al tratar a hombres y mujeres de manera equitativa, mientras que el **14%** no lo evidenció, lo que confirma un fortalecimiento en las actitudes igualitarias. En el **indicador 19**, el **82%** cuestionó críticamente los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación, frente a un **18%** que no lo hizo, lo que refleja una actitud más crítica y reflexiva ante los mensajes sociales. Finalmente, en el **indicador 20**, el **96%** reconoció la importancia de buscar apoyo en personas de confianza ante situaciones de vulnerabilidad, mientras que el **4%** no lo manifestó, mostrando un elevado nivel de conciencia y responsabilidad frente al cuidado personal. En conjunto, el grupo experimental alcanzó un promedio general de **90% de logro**, evidenciando un desarrollo integral y responsable de su sexualidad tras la aplicación del programa Juego de roles.

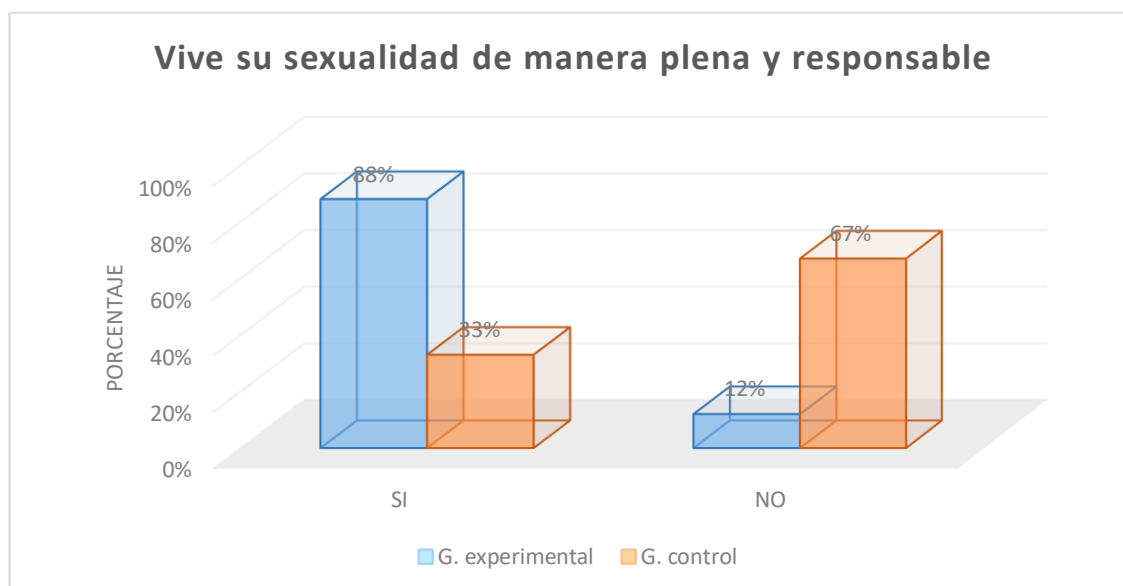
Grupo de Control

En el **indicador 16**, el **35%** de los estudiantes estableció límites personales y el **65%** no lo hizo, mostrando un avance limitado. En el **indicador 17**, el **27%** reconoció las señales de acoso sexual, mientras que el **73%** no lo consiguió, evidenciando una comprensión escasa sobre la protección de su privacidad. En el **indicador 18**, el **46%** promovió la igualdad de género y el **54%** no lo hizo, representando el porcentaje más favorable dentro de esta dimensión, aunque aún insuficiente. En el **indicador 19**, el **42%** cuestionó los

estereotipos de género, mientras que el **58%** no lo logró, demostrando una actitud crítica en proceso de desarrollo. Finalmente, en el **indicador 20**, el **35%** reconoció la importancia de buscar apoyo ante situaciones de vulnerabilidad y el **65%** no lo hizo, reflejando un bajo nivel de autoconfianza y conciencia sobre el autocuidado. En conjunto, el grupo control alcanzó un promedio general de **37% de logro**, mostrando poca variación en comparación con los resultados del pretest.

Figura 8

Resultado del post test de la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024



Nota. Tabla N° 11

Análisis e interpretación:

Con respecto a la Tabla N.º 11 y Figura N.º 8, los resultados del post test muestran una mejora sustancial en el grupo experimental, conformado por 28 estudiantes, que alcanzó un 90% en la escala de Sí y un 10% en la de No. En contraste, el grupo control, conformado por 26 estudiantes, obtuvo un 37% en la escala de Sí y un 63% en la de No.

En el grupo experimental, la gran mayoría (90%) se encuentra en la escala de Sí, lo que refleja un desarrollo integral en la comprensión y vivencia responsable de la sexualidad. Los estudiantes demostraron mayor capacidad para respetar límites personales, reconocer situaciones de riesgo, promover

la igualdad de género y buscar apoyo en personas de confianza, lo que confirma el impacto positivo de la intervención pedagógica.

Por otro lado, en el grupo control, el 63% de los estudiantes se mantiene en la escala de No, mostrando que sin la aplicación del programa no se produjeron avances significativos en la interiorización de actitudes de respeto, equidad y autocuidado.

En síntesis, los resultados confirman que la aplicación del programa Juego de roles fue altamente efectiva en el fortalecimiento de la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable, promoviendo en los estudiantes un comportamiento más consciente, empático y responsable, consolidando así el desarrollo integral de la competencia.

Contrastación de resultados

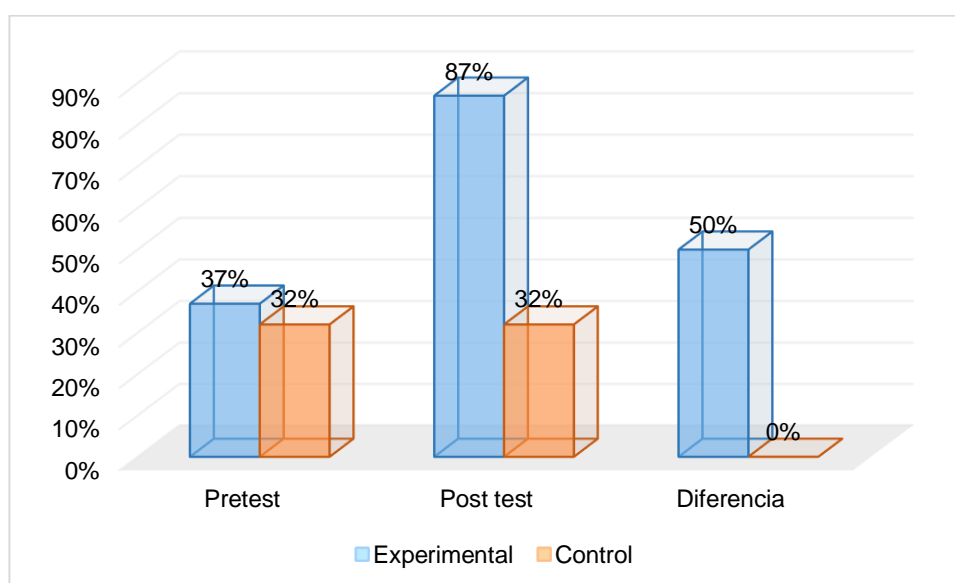
Tabla 12

Cuadro comparativo de los resultados de la observación pre y post test de los grupos de estudio

Grupo de estudio	Pretest	Post test	Diferencia
Experimental	37%	87%	50%
Control	32%	32%	00,0%

Figura 9

Cuadro comparativo de los resultados de la observación pre y post test de los grupos de estudio



Nota. Tabla N° 12

Análisis e interpretación

La Tabla 12 y Figura 9 muestra los resultados del pretest y post test para el grupo experimental y el grupo de control tras la aplicación de sesiones de juegos de roles. El grupo experimental presenta un notable aumento del 50% en su rendimiento, pasando del 37% en el pretest al 87% en el post test, lo que indica una mejora significativa en el desarrollo de la competencia de identidad. Por otro lado, el grupo de control muestra una ligera disminución del 0,5%, con un pretest del 32% y un post test del 32%. Estos resultados sugieren que las sesiones de juegos de roles fueron efectivas en el grupo experimental, mientras que el grupo de control no experimentó cambios significativos.

4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS

Prueba de normalidad

Tabla 13

Resultados de la prueba de normalidad

		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Pre test	Grupo Exp.	0.934	24	0.120
	Grupo Control	0.718	16	0.000
Post tes	Grupo Exp.	0.783	24	0.000
	Grupo Control	0.951	16	0.509

Nota. Datos obtenidos del SPSS 25.

Análisis e interpretación: Se empleó la prueba de normalidad Shapiro-Wilk debido a que el tamaño de la muestra es inferior a 50. Luego de procesar los datos, se obtuvieron valores superiores al nivel de significancia mínimo de 0.05, lo que indica que los datos presentan una distribución normal. Por lo tanto, se optó por aplicar la prueba de hipótesis T de Student, adecuada para el análisis de datos con distribución paramétrica.

4.2.1. CON RESPECTO A LA HIPÓTESIS GENERAL

HGi: El juego de roles mejora la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

HGo: El juego de roles no mejora la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

Tabla 14

Resultados de la prueba T de Student de la competencia construye su identidad

Diferencias emparejadas	Media	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
		Inferior	Superior			
Grupo Exp, pre y post test	10.41667	-11.70419	-9.12914	-16.736	23	0.000
Grupo Control pre y post test	0.12500	-1.51306	1.76306	0.163	15	0.873

Nota. Datos obtenidos del SPSS 25

Análisis e interpretación: Los resultados revelan una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test de la competencia. La diferencia media de 10.41667 sugiere que, en promedio, ha habido un aumento sustancial en los puntajes después de la aplicación del juego de roles en el grupo experimental. El valor t obtenido de -16.736 con 23 grados de libertad es altamente significativo, con un valor p de 0.000, lo que indica que existe una diferencia extremadamente significativa entre los puntajes del pre test y post test en el grupo experimental. Por otro lado, en el grupo control, la diferencia no fue significativa, con una diferencia media de 0.12500, un valor t de 0.163, y un valor p de 0.873, lo que sugiere que la intervención no tuvo un efecto notable en este grupo. Estos resultados apoyan la hipótesis de investigación, rechazando la hipótesis nula, confirmando que el juego de roles mejora la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria en el grupo experimental.

4.2.2. CON RESPECTO A LAS HIPÓTESIS ESPECIFICAS

Prueba de la hipótesis específica 1

Hi1: El nivel de la competencia construye su identidad se encuentra en la escala de logro destacado en los estudiantes del del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024

Ho1: El nivel de la competencia construye su identidad se encuentra en la escala de inicio en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Tabla 15

Nivel del desarrollo de la competencia construye su identidad antes de la aplicación de los juegos de roles.

GRUPOS DE ESTUDIO	PRETEST	
	SI	NO
EXPERIMENTAL	37%	63%
CONTROL	32%	68%

Nota. Datos obtenidos de Excel

Análisis e interpretación: Los resultados del pretest indican que tanto el grupo experimental como el grupo de control presentan una mayoría de estudiantes que no alcanzan un nivel destacado en la competencia antes de la intervención. Esto se evidencia en los porcentajes, donde el 63% de los estudiantes del grupo experimental y el 68% del grupo control se encuentran en la escala de inicio. Aunque se observa una leve diferencia entre ambos grupos, con un 37% de los estudiantes del grupo experimental y un 32% del grupo control en la escala de logro, esta diferencia no es lo suficientemente significativa como para indicar una ventaja considerable en alguno de los grupos antes de la intervención. Estos datos permiten aceptar la hipótesis nula (Ho1) en el pretest, ya que el nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad se encuentra mayormente en la escala de inicio para ambos grupos antes de aplicar los juegos de roles

Prueba de la hipótesis específica 2

Hi2: El juego de roles mejora la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Ho2: El juego de roles no mejora la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Tabla 16*Resultados de la prueba T de Student de la capacidad se valora a sí mismo*

	Diferencias emparejadas	Media	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
D1	Grupo Exp, pre y post test	-2.16667	-2.82162	-1.51171	-6.843	23	0.000
D1	Grupo Control pre y post test	0.00000	-0.61530	0.61530	0.000	15	1.000

Nota. Datos obtenidos del SPSS 25

Análisis e interpretación: Los resultados revelan una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test de la capacidad. La diferencia media de -2.16667 sugiere que, en promedio, ha habido una disminución significativa en los puntajes después de la aplicación del juego de roles en el grupo experimental. El valor t obtenido de -6.843 con 23 grados de libertad es altamente significativo, con un valor p de 0.000, lo que indica que existe una diferencia extremadamente significativa entre los puntajes del pre test y post test en el grupo experimental.

Por otro lado, en el grupo control, la diferencia no fue significativa, con una diferencia media de 0.00000, un valor t de 0.000, y un valor p de 1.000, lo que sugiere que la intervención no tuvo efecto en este grupo. Estos resultados apoyan la hipótesis de investigación (Hi2), rechazando la hipótesis nula (Ho2), confirmando que el juego de roles mejora la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria en el grupo experimental.

Prueba de la hipótesis específica 3

Hi3: El juego de roles mejora la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Ho3: El juego de roles no mejora la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Tabla 17*Resultados de la prueba T de Student de la capacidad autorregula sus emociones*

	Diferencias emparejadas	Media	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
D2	Grupo Exp, pre y post test	-2.87500	-3.40785	-2.34215	-11.161	23	0.000
D2	Grupo Control pre y post test	0.31250	-0.38142	1.00642	0.960	15	0.352

Nota. Datos obtenidos del SPSS 25

Análisis e interpretación: Los resultados revelan una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test de la capacidad. La diferencia media de -2.87500 sugiere que, en promedio, ha habido una mejora sustancial en los puntajes después de la aplicación del juego de roles en el grupo experimental. El valor t obtenido de -11.161 con 23 grados de libertad es altamente significativo, con un valor p de 0.000, lo que indica que existe una diferencia extremadamente significativa entre los puntajes del pre test y post test en el grupo experimental. Por otro lado, en el grupo control, la diferencia no fue significativa, con una diferencia media de 0.31250, un valor t de 0.960, y un valor p de 0.352, lo que sugiere que la intervención no tuvo un efecto notable en este grupo. Estos resultados apoyan la hipótesis de investigación (Hi3), rechazando la hipótesis nula (Ho3), confirmando que el juego de roles mejora la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria en el grupo experimental.

Prueba de la hipótesis específica 4

Hi4: El juego de roles mejora la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Ho4: El juego de roles no mejora la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Tabla 18*Resultados de la prueba T de Student de la capacidad reflexiona y argumenta éticamente*

	Diferencias emparejadas	Media	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
D3	Grupo Exp, pre y post test	-2.66667	-3.24627	-2.08706	-9.518	23	0.000
D3	Grupo Control pre y post test	-0.31250	-0.88703	0.26203	-1.159	15	0.264

Nota. Datos obtenidos del SPSS 25

Análisis e interpretación: Los resultados revelan una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test de la capacidad. La diferencia media de -2.66667 sugiere que, en promedio, ha habido un aumento sustancial en los puntajes después de la aplicación del juego de roles en el grupo experimental. El valor t obtenido de -9.518 con 23 grados de libertad es altamente significativo, con un valor p de 0.000, lo que indica que existe una diferencia extremadamente significativa entre los puntajes del pre test y post test. Por otro lado, en el grupo control, la diferencia no fue significativa, con una diferencia media de 0.31250, un valor t de -1.159, y un valor p de 0.264, lo que sugiere que la intervención no tuvo un efecto notable en este grupo. Estos resultados apoyan la hipótesis de investigación (Hi4), rechazando la hipótesis nula (Ho4), confirmando que el juego de roles mejora la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria en el grupo experimental.

Prueba de la hipótesis específica 5

Hi5: El juego de roles mejora la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Ho5: El juego de roles no mejora la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Tabla 19

Resultados de la prueba T de Student de la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable

	Diferencias emparejadas	Media	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
D4	Grupo Exp, pre y post test	-2.70833	-3.25790	-2.15877	-10.195	23	0.000
D4	Grupo Control pre y post test	0.12500	-0.92055	1.17055	0.255	15	0.802

Nota. Datos obtenidos del SPSS 25

Análisis e interpretación: Los resultados revelan una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test de la capacidad. La diferencia media de -2.70833 sugiere que, en promedio, ha habido un aumento significativo en los puntajes después de la aplicación del juego de roles en el grupo experimental. El valor t obtenido de -10.195 con 23 grados de libertad es altamente significativo, con un valor p de 0.000, lo que indica que existe una diferencia extremadamente significativa entre los puntajes del pre test y post test en el grupo experimental. Por otro lado, en el grupo control, la diferencia no fue significativa, con una diferencia media de 0.12500, un valor t de 0.255, y un valor p de 0.802, lo que sugiere que la intervención no tuvo un efecto notable en este grupo. Estos resultados apoyan la hipótesis de investigación (Hi5), rechazando la hipótesis nula (Ho5), confirmando que el juego de roles mejora la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria en el grupo experimental.

Prueba de la hipótesis específica 6

Hi6: El nivel de la competencia construye su identidad mejora después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Ho6: El nivel de la competencia construye su identidad no mejora después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

Tabla 20

Nivel del desarrollo de la competencia construye su identidad después de la aplicación de los juegos de roles.

GRUPOS DE ESTUDIO	POSTTEST	
	SI	NO
EXPERIMENTAL	87%	13%
CONTROL	32%	68%

Nota. Datos obtenidos de Excel

Análisis e interpretación: Los resultados sugieren que el grupo experimental, que fue expuesto a la intervención con el juego de roles, mostró una mejora significativa en el desarrollo de la competencia construye su identidad, con un 87% de los estudiantes alcanzando este nivel. En contraste, el grupo control, que no recibió la intervención, no mostró ningún progreso ya que se mantuvo en el 32%. Basándonos en estos resultados, se rechaza la hipótesis nula (H₀₆) y se acepta la hipótesis alternativa (H_{i6}), lo que confirma que el juego de roles mejora significativamente el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria.

CAPÍTULO V

DISCUSION DE RESULTADOS

5.1. EN RELACIÓN CON LAS BASES TEÓRICAS

Al contrastar los resultados de esta investigación con los postulados teóricos de Jean Piaget y Lev Vygotsky, se evidenció una correspondencia significativa entre los fundamentos del aprendizaje constructivista y sociocultural y los logros alcanzados mediante la aplicación del juego de roles. Ambas teorías coinciden en que el aprendizaje y el desarrollo de la identidad infantil surgen de la interacción activa entre el niño y su entorno, lo cual fue precisamente la esencia del programa aplicado.

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.

Piaget (1971) postuló que el aprendizaje infantil se desarrolla a través de la asimilación y acomodación de experiencias, procesos que permiten al niño reorganizar sus estructuras cognitivas y avanzar hacia niveles superiores de comprensión. En la etapa de operaciones concretas que abarca aproximadamente de los 7 a los 11 años el niño aprende mediante la acción, la exploración y la interacción social, factores que promueven el desarrollo del pensamiento lógico, la moralidad y la identidad personal.

En esta investigación, los resultados reflejaron con claridad estos principios. En el grupo experimental, los estudiantes lograron un progreso notable tras la intervención pedagógica: los niveles de logro de la competencia construye su identidad se incrementaron del 37% en el pretest al 87% en el post test, mientras que en el grupo control apenas alcanzaron un 32% después de la aplicación del post test.

De acuerdo con la prueba t de Student ($t = -16.736$; $p = 0.000$), se comprobó una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del pretest y post test del grupo experimental, confirmando que el juego de roles generó un cambio sustancial en el desarrollo de la competencia.

Asimismo, en la capacidad se valora a sí mismo, los resultados mostraron una mejora significativa ($t = -6.843$; $p = 0.000$), demostrando que los niños interiorizaron el reconocimiento de sus características, cualidades y valores personales. Este hallazgo se relaciona directamente con el planteamiento de Piaget, quien sostenía que el niño construye su

autoconcepto mediante la interacción con su entorno y la reflexión sobre su propio actuar. Por tanto, el juego de roles funcionó como un medio de aprendizaje activo y significativo que permitió a los estudiantes reorganizar sus esquemas mentales y consolidar una identidad más sólida.

Teoría sociocultural de Vygotsky.

Por su parte, Vygotsky (1978) sostuvo que el aprendizaje es un proceso social mediado por la cultura y la interacción. En su teoría, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) constituye el espacio donde el estudiante, con la guía del docente y la colaboración de sus pares, logra aprendizajes que aún no podría alcanzar de forma independiente. El lenguaje, la comunicación y la participación en contextos sociales son elementos esenciales para la formación del pensamiento y la construcción de la identidad.

Los resultados de esta investigación confirmaron lo expuesto por Vygotsky. El juego de roles creó un entorno de aprendizaje cooperativo donde los estudiantes compartieron significados, dialogaron, reflexionaron y actuaron en conjunto, fortaleciendo así sus habilidades sociales, morales y emocionales.

Esto se evidenció estadísticamente en la capacidad reflexiona y argumenta éticamente, donde el grupo experimental alcanzó mejoras altamente significativas ($t = -9.518$; $p = 0.000$), a diferencia del grupo control ($p = 0.264$). Asimismo, en la capacidad autorregula sus emociones, los resultados mostraron una diferencia muy significativa ($t = -11.161$; $p = 0.000$), mientras que en el grupo control no se observaron cambios relevantes ($p = 0.352$).

Estos hallazgos validaron empíricamente que, al aplicar el juego de roles, los estudiantes aprendieron a regular sus emociones, reflexionar sobre sus acciones y argumentar éticamente sus decisiones, elementos que coinciden con el desarrollo de la autorregulación moral y social descrita por Vygotsky.

Además, en la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable, se observó un progreso significativo ($t = -10.195$; $p = 0.000$), lo cual demuestra que el juego de roles también favoreció la adquisición de valores de respeto, igualdad de género y autocuidado, reafirmando la función social del aprendizaje propuesta por este autor.

En conjunto, los resultados estadísticos y teóricos confirman que el juego de roles potencia la interacción social dentro de la ZDP, promueve la construcción de la identidad personal y colectiva y fortalece la capacidad del niño para comprender su entorno social y cultural.

De esta manera, los fundamentos teóricos de Piaget y Vygotsky se corroboraron empíricamente: el aprendizaje activo, el intercambio simbólico y la reflexión ética fueron las bases que explican el impacto significativo de la intervención.

En síntesis, los resultados de las pruebas t de Student mostraron mejoras altamente significativas ($p = 0.000$) en todas las dimensiones de la competencia construye su identidad, con tamaños del efecto grandes (d entre 1.4 y 3.4). Estos valores respaldan que el juego de roles constituye una estrategia pedagógica eficaz y coherente con los postulados del aprendizaje constructivista y sociocultural, ya que permite a los niños asimilar, reflexionar y transformar su experiencia social en aprendizaje significativo.

5.2. EN RELACIÓN CON LA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Frente a la interrogante ¿De qué manera el juego de roles desarrolla la competencia Construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N.º 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?, los resultados empíricos dieron una respuesta objetiva y medible.

Los puntajes obtenidos en el pretest reflejaron bajos niveles de desarrollo de la competencia en ambos grupos: el 63% del grupo experimental y el 68% del grupo control se encontraban en niveles no satisfactorios. Luego de la intervención pedagógica, los resultados del post test mostraron un incremento significativo en el grupo experimental, donde el 87% de los estudiantes alcanzó un nivel satisfactorio, en contraste con el grupo control, que solo alcanzó un 32%.

Estos hallazgos evidencian que el juego de roles generó un impacto positivo y medible en la formación de la identidad personal, la autorregulación emocional y la reflexión ética de los estudiantes. Por tanto, la investigación da respuesta afirmativa al problema planteado, demostrando que la estrategia aplicada fue efectiva para fortalecer la competencia.

5.3. EN RELACIÓN CON EL OBJETIVO GENERAL Y LA INTERPRETACIÓN DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

El objetivo general de esta investigación fue determinar de qué manera el juego de roles desarrolla la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N.º 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.

De acuerdo con los resultados obtenidos mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas, se observó una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del pretest y el post test del grupo experimental ($t = -16.736$; $p = 0.000$), mientras que en el grupo control la diferencia no fue significativa ($t = 0.163$; $p = 0.873$). Este resultado permitió rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1), confirmando que el juego de roles mejoró significativamente la competencia.

De forma específica, las hipótesis por capacidades también fueron confirmadas:

Se valora a sí mismo: mejora significativa ($t = -6.843$; $p = 0.000$).

Autorregula sus emociones: incremento notable ($t = -11.161$; $p = 0.000$).

Reflexiona y argumenta éticamente: progreso sustancial ($t = -9.518$; $p = 0.000$).

Vive su sexualidad de manera plena y responsable: mejora significativa ($t = -10.195$; $p = 0.000$).

En todos los casos, los valores p fueron menores a 0.05, y los intervalos de confianza al 95% no incluyeron el valor cero, lo que refuerza la validez estadística de las diferencias. Asimismo, los tamaños del efecto (d de Cohen) oscilaron entre 1.40 y 3.42, considerados muy grandes, lo que evidencia que la intervención tuvo un impacto sustancial en el desarrollo de la competencia.

En conjunto, los resultados demostraron que los estudiantes del grupo experimental incrementaron sus puntajes promedio en todas las dimensiones evaluadas, mientras que el grupo control no presentó mejoras significativas. De esta forma, se cumplió el objetivo general y se comprobó la hipótesis de investigación: el juego de roles constituye una estrategia pedagógica eficaz para el desarrollo integral de la competencia construye su identidad.

CONCLUSIONES

Se determinó que el juego de roles desarrolló significativamente la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N.º 32004 San Pedro – Huánuco, 2024. Este resultado se evidenció en el incremento del nivel de logro del grupo experimental, que pasó del 37% en el pretest al 87% en el post test, demostrando una mejora del 50%. Asimismo, la prueba t de Student arrojó una media de -10.41667 con un valor $p = 0.000$, indicando una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del pre y post test. Estos resultados confirman que el juego de roles favoreció el desarrollo integral de la competencia.

Se identificó un nivel bajo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024. Según la Tabla 15, el 63% de los estudiantes del grupo experimental y el 68% del grupo control se encontraban en la escala No, mientras que solo el 37% y 32%, respectivamente, se ubicaron en la escala Sí. Esto evidenció que la mayoría de los estudiantes se encontraban en la etapa de Inicio respecto al desarrollo de su identidad personal.

Se determinó que el juego de roles mejora el desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro. De acuerdo con los resultados de la Tabla 8 y Figura 5, el 86% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó la escala Sí tras la intervención. La prueba t de Student mostró una media de -2.16667 y un valor $p = 0.000$, lo que indica una diferencia altamente significativa entre los puntajes del pre y post test, confirmando la eficacia del juego de roles para fortalecer la autoestima y el autoconocimiento.

Se determinó que el juego de roles mejora desarrollo de la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria. Esto es respaldado por los resultados de la Tabla 9 y Figura 6, el 84% de los estudiantes se ubicó en la escala Sí luego de la aplicación de las sesiones. La prueba t de Student arrojó una media de -2.87500 con un valor $p = 0.000$, demostrando una diferencia estadísticamente significativa. Estos resultados

confirman que la estrategia permitió a los estudiantes manejar sus emociones de forma adecuada y fortalecer su autocontrol.

Se determinó que el juego de roles mejora el desarrollo de la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria. Esto es respaldado por los resultados de la Tabla 10 y Figura 7 evidenciaron que el 88% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó la escala Sí después de la intervención. La prueba t de Student presentó una media de -2.66667 con un valor $p = 0.000$, lo que demuestra una mejora significativa entre las mediciones pre y post test, evidenciando el desarrollo del razonamiento moral y la reflexión ética a través de la dramatización.

Se determinó que el juego de roles mejora el desarrollo de la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024. Esto es respaldado por los resultados de la Tabla 11 y Figura 8, el 90% de los estudiantes del grupo experimental se ubicó en la escala Sí tras la intervención, reflejando un progreso notable. La prueba t de Student mostró una media de -2.70833 con un valor $p = 0.000$, confirmando diferencias altamente significativas entre el pretest y el post test. Esto demuestra que el juego de roles promovió el respeto, la igualdad de género y la toma de decisiones responsables en los estudiantes.

Se identificó un nivel alto de la competencia construye su identidad después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de primaria. Esto es respaldado por los resultados de la Tabla 20, el 87% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó la escala Sí y solo el 13% permaneció en No. Este resultado evidenció que la mayoría de los estudiantes se ubicaron en la escala de logro destacado durante el post test, confirmando el impacto positivo del juego de roles en el fortalecimiento de la identidad personal, emocional y social.

RECOMENDACIONES

Al director de la Institución Educativa N.º 32004 San Pedro, se recomienda implementar de manera sistemática y regular las actividades de juego de roles en el currículo de educación primaria, especialmente en el área de Personal Social. Para ello, se sugiere integrar sesiones de juego de roles en el horario semanal como parte de las actividades regulares de clase, destinando un tiempo específico una o dos veces por semana para su desarrollo. Con esta medida, se espera que los estudiantes continúen fortaleciendo una identidad sólida y positiva, al mismo tiempo que mejoran sus habilidades de interacción social, empatía y autorreflexión.

A los docentes de la Institución Educativa N.º 32004 San Pedro, se recomienda realizar actividades de seguimiento enfocadas en la reflexión personal y el reconocimiento mutuo después de las sesiones de juego de roles. Para ello, el docente puede organizar espacios de diálogo grupal donde los estudiantes expresen cómo se sintieron al asumir determinados roles y qué aprendieron sobre sí mismos. Esta práctica permite que los estudiantes interioricen los aprendizajes obtenidos, fortalezcan su autoconfianza y desarrollen la capacidad de valorar sus propias habilidades y las de sus compañeros.

A los docentes de la Institución Educativa N.º 32004 San Pedro, se recomienda diseñar sesiones de aprendizaje basadas en juegos de roles orientadas a la gestión emocional, de modo que los estudiantes practiquen la autorregulación en situaciones sociales y personales. Para ello, se sugiere crear escenarios simulados en los que los alumnos enfrenten situaciones cotidianas como resolver conflictos, manejar la frustración o pedir ayuda ante una dificultad. De esta forma, los estudiantes podrán identificar, expresar y controlar sus emociones en un entorno seguro, fortaleciendo su capacidad de autogestión emocional dentro y fuera del aula.

A los docentes de la Institución Educativa N.º 32004 San Pedro, se recomienda incorporar proyectos de aprendizaje basados en dilemas éticos y morales, que permitan a los estudiantes reflexionar y argumentar sobre decisiones y valores éticos. Estas actividades pueden incluir experiencias de trabajo colaborativo donde se analicen situaciones que requieran toma de

decisiones fundamentadas en valores como la justicia, el respeto y la responsabilidad, utilizando el juego de roles para representar diversas perspectivas. Con ello, se espera que los estudiantes desarrollen una visión ética crítica y reflexiva, aplicable en su vida escolar y personal.

A los docentes de la Institución Educativa N.º 32004 San Pedro, se recomienda organizar reuniones periódicas de reflexión y planificación docente orientadas a fortalecer la capacidad de los estudiantes para vivir su sexualidad de manera plena y responsable. Estas reuniones pueden realizarse mensualmente, permitiendo analizar los avances, dificultades y logros observados durante las actividades de juego de roles. El intercambio de experiencias entre docentes fomentará una mejora continua en las prácticas pedagógicas, garantizando un aprendizaje adaptado a las necesidades del grupo y promoviendo una educación integral basada en el respeto, la confianza y la igualdad.

A los docentes de la institución Educativa N ° 32004 San Pedro, se recomienda que realicen reuniones periódicas de reflexión y planificación en equipo para mejorar la capacidad de los estudiantes para vivir su sexualidad de manera plena y responsable. En estas reuniones, pueden realizarse una vez al mes para discutir los avances en el desarrollo de la capacidad de vivir la sexualidad de manera plena y responsable. En estas reuniones, se deben compartir los resultados y observaciones de las actividades de juego de roles realizadas con los estudiantes, así como las dificultades y logros observados en el aula. Con ello se espera que, mediante la colaboración y el intercambio de experiencias, los docentes puedan fortalecer sus prácticas, asegurando un aprendizaje continuo y adaptado a las necesidades de cada grupo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, J. L., y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología*. (1.^a ed.). Enfoques Consulting.
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Arroba, G. A., y López, M. I. (2022). *El dibujo infantil en el desarrollo de la identidad en niños y niñas de educación inicial II*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio digital UTA.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34836>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. (3.^a ed.). Grupo Editorial Patria.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Bonifacio, E. (2022). *Estrategias didácticas para promover el logro de la competencia Construye su Identidad en un estudiante con inclusión del C.E.G.N.E. Santa Ana*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. Repositorio Institucional UCSS.
https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1642/Bonifacio_Elizabeth_trabajo_suficiencia_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calero, M. (1998). *Educación jugando, colección para educadores* (1.^a ed.). Editorial San Marcos.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4634/VILENA%20TAPIA.pdf?sequence=1>
- Calero, P. M. (2000). *Educación jugando* (1.^a ed.). San Marcos.
<https://sbiblio.uandina.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=7019>
- Cobo, G., y Valdivia, S. M. (2017). *Juego de roles* (1.^a ed.). Pontificia Universidad Católica del Perú.
[https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20\(1\).pdf?sequence=1](https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20(1).pdf?sequence=1)

- Condori, C. C., y Cutimbo, L. N. (2022). *Talleres de coeducación para la competencia construye su identidad en niñas y niños de 4 años de La I.E.I. N° 103 Juan Pablo Cabrera – 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional UNAP. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/18999>
- DeMille, S. (2023). *Crisis de identidad adolescente: causas, problemas y comportamientos comunes*. Threepeakstreatment: <https://threepeakstreatment.com/residential-treatment-for-teens/teenage-identity/crisis-issues/>
- García, C. (2020). *Los mejores juegos de rol para niños y sus beneficios*. Codelearn: <https://codelearn.es/blog/los-mejores-juegos-de-rol-para-ninos-y-sus-beneficios/>
- García, J. (2020). *Desarrollo de la identidad en niños de cuatro y cinco años en el centro infantil Nube Amor*. [Tesis de pregrado, Universidad de las Américas]. Repositorio Digital UDLA. <https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/11957/1/UDLA-EC-TLEP-2020-01.pdf>
- Gomez, I. I. (2021). *Intervención pedagógica en el desarrollo de la identidad personal y autoformación de escolares*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizan]. Repositorio institucional UNHEVAL. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/8834>
- González, C. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 52(1), 299-320. <https://rlee.iberomex.mx/index.php/rlee/article/view/478>
- González, I. I. (2024). *Dimensiones de Identidad en la Educación Temprana*. LibreTexts. [https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Educacion_de_la_Primer_Infancia/Dimensiones_de_Diversidad_en_la_Educacion_Temprana_\(Cuadros\)/00%3A_Front_Matter/03%3A_Table_of_Contents](https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Educacion_de_la_Primer_Infancia/Dimensiones_de_Diversidad_en_la_Educacion_Temprana_(Cuadros)/00%3A_Front_Matter/03%3A_Table_of_Contents)
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1ª ed.). McGraw Hill Education.

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

- Ipiates, N. N. (2023). *Juegos tradicionales en el desarrollo del ámbito de identidad y autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años de edad*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Institucional UCE. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/3f50ebc4-2ea4-48b6-a520-52b6374971c2>
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Tecnología en marcha*, 18(1), 66-73. <https://www.redalyc.org/pdf/6998/699878318007.pdf>
- Lucas, S. (2023). *Los juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Huánuco – 2023*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <https://repositorio.udh.edu.pe/handle/20.500.14257/6530>
- Mardell, B., Ryan, J., Krechevsky, M., Baker, M., Schulz, T. S., y Liu-Constant, Y. (2023). *Una pedagogía del juego: Apoyar el aprendizaje lúdico en las aulas y los colegios*. Proyecto Zero. https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Pedagogy%20of%20Play%20Spanish%20Translation%20Final_Jan%202024.pdf
- Medina, M., Rojas, R. B., Loaiza, R., y Martel, C. (2023). *Metodología de la investigación técnicas e instrumentos de investigación (1.ª)*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/90/133/157>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programas curricular de Educación primaria*. Resolución Ministerial N.º 649-2016-MINEDU. https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/106-inclusion/Programa_curricular_de_educacion_Primeria_parte_1.pdf
- Ministerio de Educación. (2020). *¿Que significa la competencia?* MINEDU: <https://amautaenlinea.com/blog/que-significa-la-competencia-construye-su-identidad-escribe-diversos-tipos-de-textos-en-lengua->

materna-crea-proyectos-desde-los-lenguajes-artisticos-se-comunica-oralment/

Ministerio de Educación. (2022). *Procesos didácticos del área de personal social*. MINEDU: <https://guiadocente.net/procesos-didacticos-del-area-de-personal-social/>

Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. MINEDU: <https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

Ministerio de Educación. (2023). *Estudio sobre Habilidades Sociales y Emocionales*. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/10/Resultados-SSES-2023.pdf>

Ministerio de Educación. (2024). *Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje*. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadosenla2024/>

Muñoz, C., y Sandes, J. (2020). *Identidad y autonomía. Orientaciones Técnico-Pedagógicas para el nivel de Educación Parvularia*. División de Políticas Educativas Subsecretaría de Educación Parvularia. <https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2020/08/Identidad-y-autonomia.pdf>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2024). *Habilidades sociales y emocionales para una vida mejor. Resultados de la Encuesta de la OCDE sobre Habilidades Sociales y Emocionales 2023*. https://www.oecd.org/en/publications/social-and-emotional-skills-for-better-lives_35ca7b7c-en.html

Padilla, J. (2023). *¿Qué es la identidad personal y cómo se construye? La mente es maravillosa*: <https://lamenteesmaravillosa.com/que-es-identidad-personal-como-se-construye/>

Piaget, J. (1971). *Epistemología y psicología de la identidad (1.ªed.)*. Paidós. <https://www.amazon.es/EPISTEMOLOG%C3%8DA-PSICOLOG%C3%8DA-IDENTIDAD-SINCLAIR-Hermine/dp/B00LSSIW80>

Quijano, J. B. (2021). *La asamblea en aula para desarrollar la competencia: construye su identidad en los niños de 05 años de la institución educativa N° 33073 de Santa Rosa Baja, Huánuco – 2018*. [Tesis de

- pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <https://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2910?show=full>
- Quiroz, B. S., y Valencia, M. E. (2021). Las actividades lúdicas en el ámbito de identidad y autonomía en niños de 4 a 5 años. *Revista Multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica*, 8(3), 215–239. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1473>
- Rivera, N. Y. (2018). *Juegos y roles y la expresión oral en estudiantes de la institución educativa del nivel inicial N° 1787 Satipo*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/2282>
- Rodríguez, C. (2020). *Como trabajar la identidad en niños. 8 pautas para favorecerla y lograr su bienestar*. Educa y Aprende: <https://educayaprende.com/desarrollo-de-la-identidad-en-ninos/>
- Rodríguez, K., y Paredes, K.. (2025). La Influencia de la Dinámica Familiar y el Entorno Educativo en la Formación de la Identidad y el Autoconcepto de los Adolescentes de 15 Años de Edad. *Revista Reincisol*, 4(8), 4059-4080. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(8\)4059-4080](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(8)4059-4080)
- Rosales, S. I. (2022). *Juego de roles para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes del 5to grado de la Institución Educativa N° 65123-B del Distrito de Raimondi-Provincia de Atalaya, 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/29188>
- Sipion, S. D. (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/123456789/2905>
- Soto, N. N. (2021). *Identidad personal y clima escolar en estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de una Institución Educativa de Ica*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional UNH. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/4553>

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos Psicológicos superiores*.
Editorial crítica.
http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Falcón Galvan, A. P. (2026). *Juego de roles para desarrollar la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH. url: <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32004 SAN PEDRO – HUÁNUCO, 2024

problema	objetivos	hipótesis	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera el juego de roles desarrolla la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?</p>	<p>Determinar de qué manera el juego de roles desarrolla la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>- Identificar el nivel de la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024</p>	<p>HGi: El juego de roles mejora la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024</p> <p>HGo: El juego de roles no mejora la competencia construye su identidad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</p> <p>Hi1: El nivel de la competencia construye su identidad se encuentra en la escala de logro destacado en los estudiantes del del tercer grado de primaria de la Institución Educativa</p>	<p>Variable independiente: Juego de roles</p>	Vivencia de experiencias	<p>1. Participa activamente en la representación de personajes diversos.</p> <p>2. Se involucra emocionalmente en la interpretación de roles.</p> <p>3. Demuestra empatía hacia los personajes representados.</p> <p>4. Explora nuevas formas de comportamiento a través de los roles asignados.</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Enfoque de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de investigación Cuasi experimental</p>
				Reflexión a partir de experiencias	<p>5. Analiza las acciones y decisiones tomadas durante el juego de roles.</p> <p>6. Reflexiona sobre las similitudes y diferencias entre su propia identidad y la de los personajes interpretados.</p> <p>7. Identifica los valores y creencias implícitos en los roles desempeñados.</p> <p>8. Compara sus experiencias en el juego de roles con situaciones de la vida real.</p>	
				Transferencias a otras situaciones	<p>9. Utiliza estrategias aprendidas durante el juego</p>	

<p>- ¿Cómo el juego de roles desarrolla la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?</p> <p>- ¿Cómo el juego de roles desarrolla la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?</p> <p>- ¿Cómo el juego de roles desarrolla la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004</p>	<p>- Aplicar el juego de roles para mejorar el desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.</p> <p>- Aplicar el juego de roles para mejorar el desarrollo de la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.</p> <p>- Aplicar el juego de roles para mejorar el desarrollo de la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de</p>	<p>32004 San Pedro – Huánuco, 2024</p> <p>Ho1: El nivel de la competencia construye su identidad se encuentra en la escala de inicio en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.</p> <p>Hi2: El juego de roles mejora la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.</p> <p>Ho2: El juego de roles no mejora la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.</p> <p>Hi3: El juego de roles mejora la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa</p>	<p>Variable dependiente: Competencia Construye su identidad</p>	<p>Se valora a sí mismo</p>	<p>para resolver problemas en diferentes situaciones.</p> <p>10. Generaliza los conocimientos adquiridos a través de los roles interpretados a nuevas experiencias.</p> <p>11. Adapta comportamientos y actitudes practicadas en el juego a situaciones cotidianas.</p> <p>12. Identifica oportunidades para aplicar aprendizajes del juego de roles en diversas áreas de su vida.</p> <p>1. Identifica y acepta sus características físicas, como el color de piel, tipo de cabello y estatura, al observarse en el espejo.</p> <p>2. Reconoce las cualidades que lo hacen ser único(a).</p> <p>3. Identifica sus valores personales y actúa en coherencia con ellos en situaciones cotidianas.</p> <p>4. Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase.</p> <p>5. Describe una manifestación cultural (una danza, un plato típico o una celebración especial) propia de su familia que le genere conexión con sus raíces.</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>San Pedro – Huánuco, 2024? - ¿Cómo el juego de roles desarrolla la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024? - ¿Cuál es el nivel de la competencia construye su identidad después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024?</p>	<p>primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024 - Aplicar el juego de roles para mejorar el desarrollo de la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024 - Identificar el nivel de influencia de la competencia construye su identidad después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.</p>	<p>32004 San Pedro – Huánuco, 2024. Ho3: El juego de roles no mejora la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024. Hi4: El juego de roles mejora la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024. Ho4: El juego de roles no mejora la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024. Hi5: El juego de roles mejora la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer</p>		<p>Autorregula sus emociones</p>	<p>6. Expresa su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás. 7. Regula su comportamiento de manera consciente y constructiva cuando experimenta frustración. 8. Practica la comunicación asertiva usando yo en lugar de tú para transmitir sus sentimientos. 9. Examina las situaciones que le generan miedo, identificando las causas que lo provocan y cómo afecta su bienestar emocional. 10. Utiliza la estrategia de respirar profundamente para regular su enojo.</p>	
				<p>Reflexiona y argumenta éticamente</p>	<p>11. Argumenta de manera coherente por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto. 12. Explica la importancia de los valores en la sociedad. 13. Reflexiona sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados. 14. Actúa de manera ética expresando sus puntos de vista de manera respetuosa, escuchando a los demás y defendiendo sus argumentos.</p>	

		<p>grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.</p> <p>Ho5: El juego de roles no mejora la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.</p> <p>Hi6: El nivel de la competencia construye su identidad mejora después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.</p> <p>Ho6: El nivel de la competencia construye su identidad no mejora después de la aplicación del juego de roles en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 32004 San Pedro – Huánuco, 2024.</p>		<p>Vive su sexualidad de manera plena y responsable</p>	<p>15. Comprende la importancia de no agarrar un objeto de su compañero sin su permiso porque afecta la confianza.</p> <p>16. Establece límites personales cuando trabaja en equipo.</p> <p>17. Reconoce las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género.</p> <p>18. Promueve la igualdad de género al tratar a mujeres y hombres de manera equitativa.</p> <p>19. Cuestiona de manera crítica los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación.</p> <p>20. Reconoce la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrenta a situaciones de vulnerabilidad personal.</p>	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

ANEXO 2
INSTRUMENTO
LISTA DE COTEJO
(PRE TEST)

GRADO..... **SECCIÓN**.....**FECHA**.....
EDAD: **SEXO**.....

Calificación: **No y Si**

Marque con una X la alternativa de respuesta que se adecue a su criterio.

ITEMS	NO	SI
Se valora a sí mismo		
1. Identifica y acepta sus características físicas, como el color de piel, tipo de cabello y estatura, al observarse en el espejo.		
2. Reconoce las cualidades que lo hacen ser único(a).		
3. Identifica sus valores personales y actúa en coherencia con ellos en situaciones cotidianas.		
4. Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase.		
5. Describe una manifestación cultural (una danza, un plato típico o una celebración especial) propia de su familia que le genere conexión con sus raíces.		
Autorregula sus emociones		
6. Expresa su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás.		
7. Regula su comportamiento de manera consciente y constructiva cuando experimenta frustración.		
8. Practica la comunicación asertiva usando yo en lugar de tú para transmitir sus sentimientos.		
9. Examina las situaciones que le generan miedo, identificando las causas que lo provocan y cómo afecta su bienestar emocional.		
10. Utiliza la estrategia de respirar profundamente para regular su enojo.		
Reflexiona y argumenta éticamente		
11. Argumenta de manera coherente por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto.		
12. Explica la importancia de los valores en la sociedad.		
13. Reflexiona sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados		
14. Actúa de manera ética expresando sus puntos de vista de manera respetuosa, escuchando a los demás y defendiendo sus argumentos.		
15. Comprende la importancia de no agarrar un objeto de su compañero sin su permiso porque afecta la confianza.		
Vive su sexualidad de manera plena y responsable		
16. Establece límites personales cuando trabaja en equipo.		
17. Reconoce las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género.		
18. Promueve la igualdad de género al tratar a mujeres y hombres de manera equitativa.		
19. Cuestiona de manera crítica los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación.		
20. Reconoce la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrenta a situaciones de vulnerabilidad personal.		

**LISTA DE COTEJO
(POST TEST)**

GRADO..... **SECCIÓN**.....**FECHA**.....
EDAD: **SEXO**.....

Calificación: **No y Si**

Marque con una X la alternativa de respuesta que se adecue a su criterio.

ITEMS	NO	SI
Se valora a sí mismo		
1. Identifica y acepta sus características físicas, como el color de piel, tipo de cabello y estatura, al observarse en el espejo.		
2. Reconoce las cualidades que lo hacen ser único(a).		
3. Identifica sus valores personales y actúa en coherencia con ellos en situaciones cotidianas.		
4. Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase.		
5. Describe una manifestación cultural (una danza, un plato típico o una celebración especial) propia de su familia que le genere conexión con sus raíces.		
Autoregula sus emociones		
6. Expresa su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás.		
7. Regula su comportamiento de manera consciente y constructiva cuando experimenta frustración.		
8. Practica la comunicación asertiva usando yo en lugar de tú para transmitir sus sentimientos.		
9. Examina las situaciones que le generan miedo, identificando las causas que lo provocan y cómo afecta su bienestar emocional.		
10. Utiliza la estrategia de respirar profundamente para regular su enojo.		
Reflexiona y argumenta éticamente		
11. Argumenta de manera coherente por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto.		
12. Explica la importancia de los valores en la sociedad.		
13. Reflexiona sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados		
14. Actúa de manera ética expresando sus puntos de vista de manera respetuosa, escuchando a los demás y defendiendo sus argumentos.		
15. Comprende la importancia de no agarrar un objeto de su compañero sin su permiso porque afecta la confianza.		
Vive su sexualidad de manera plena y responsable		
16. Establece límites personales cuando trabaja en equipo.		
17. Reconoce las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género.		
18. Promueve la igualdad de género al tratar a mujeres y hombres de manera equitativa.		
19. Cuestiona de manera crítica los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación.		
20. Reconoce la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrenta a situaciones de vulnerabilidad personal.		



ANEXO 3

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

01

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“Descubriendo nuestra diversidad”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. **Grado** : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. **Docente de aula** : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. **Docente de práctica** : Salas Viscarra, Alain
 1.5. **Estudiante de práctica** : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. **Fecha** : **Tiempo:** 60 min
 1.7. **Área Curricular** : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad Se valora a sí mismo	Identifica y acepta sus características físicas, como el color de piel, tipo de cabello y estatura, al observarse en el espejo.	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar el espacio para la actividad. Revisar los roles asignados a los estudiantes.	Cartulinas con los roles asignados. Espejo para que los estudiantes observen sus características físicas.

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:




- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	La docente da la bienvenida a los estudiantes con entusiasmo y les saluda con una sonrisa. Para iniciar la sesión, les dice: "¡Queridos estudiantes! Hoy exploraremos la maravillosa diversidad que nos rodea. La docente comienza la sesión mostrando a los estudiantes una serie de imágenes que representan diferentes características físicas, como color de piel, tipo de cabello y estatura. Les explica que hoy van a explorar la diversidad física a través de un emocionante juego de roles donde podrán ser diferentes personajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes que representan diferentes características físicas (color de piel, tipo de cabello, estatura). • Proyector o pizarra para mostrar las imágenes. • Espacio cómodo y bien iluminado para la presentación. 	3 min
Recuperación de saberes previos	Después de mostrar las imágenes, la docente pregunta a los estudiantes qué observan en las imágenes y qué piensan sobre la diversidad física. Los estudiantes comparten sus ideas y experiencias previas sobre el tema, facilitando así la conexión con la actividad principal.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra o papelógrafo para registrar las ideas de los estudiantes. • Marcadores o tizas para escribir en la pizarra. • Sillas dispuestas en círculo para facilitar la interacción. 	4 min
Conflicto cognitivo	Para generar un conflicto cognitivo, la docente plantea preguntas desafiantes que invitan a los estudiantes a reflexionar sobre la diversidad física. Por ejemplo, puede preguntarles: "¿Por qué es importante respetar las diferencias físicas de los demás?" o "¿Cómo te sentirías si alguien se burlara de ti por tu apariencia?" Estas preguntas estimulan la reflexión y preparan a los estudiantes para la actividad principal de la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas desafiantes relacionadas con la diversidad física. • Posibles respuestas a las preguntas para guiar la discusión. • Espacio abierto para que los estudiantes expresen sus opiniones. 	3 min



<p>DESARROLLO</p> <p>Construcción del nuevo conocimiento</p>	<p>APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <p>Actividad: "Descubriendo Nuestra Diversidad"</p> <p>La docente comienza la actividad explicando a los estudiantes que van a participar en un emocionante juego de roles que les permitirá identificar y aceptar sus propias características.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivencia de experiencias <p>Objetivo: Los estudiantes reconocerán y aceptarán sus características físicas únicas a través del juego de roles y la observación.</p> <ul style="list-style-type: none"> – La docente prepara un set de espejos y materiales de arte (papel, crayones, marcadores, etc.) en el aula. – Divide a los estudiantes en grupos pequeños y le proporciona un espejo a cada grupo. – Cada estudiante se observa en el espejo y toma nota de sus características físicas (color de piel, tipo de cabello, estatura, etc.). – Luego, los estudiantes dibujan un autorretrato destacando sus características físicas. <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Después de la observación, la docente asigna roles específicos a los estudiantes para representar en una situación dada. Por ejemplo: Princesa Tiana Características: Piel oscura, cabello rizado. Descripción: Tiana es una princesa trabajadora y decidida que sueña con tener su propio restaurante. Caballero Valoroso Características: Piel clara, cabello corto y lacio. Descripción: Un caballero valiente y noble que protege a su reino con coraje y justicia. Hada Brillante Características: Piel clara, cabello largo y brillante (puede ser de cualquier color). 	<ul style="list-style-type: none"> • Espejos • Disfraces y accesorios que representen diferentes características físicas (pelucas de colores, prendas de vestir variadas, maquillaje). • Espacio amplio para que los estudiantes actúen y se muevan libremente. • Escenarios o decoraciones que ayuden a ambientar las situaciones de juego de roles. • Pizarra o papelógrafo para registrar las reflexiones de los estudiantes. • Marcadores o tizas para escribir en la pizarra. • Espacio cómodo para la discusión grupal. • Hojas de papel y lápices para que los 	<p>40 min</p>
----------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------

	<p>Descripción: Un hada mágica que usa su brillo para iluminar caminos y ayudar a los necesitados.</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo tendrá la tarea de actuar una pequeña escena basada en el personaje asignado, utilizando disfraces y accesorios proporcionados por la docente. - Durante la actividad, la docente observa y facilita la interacción entre los estudiantes, fomentando la expresión creativa y la empatía hacia los personajes representados. <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión a partir de experiencias <p>Objetivo: Los estudiantes reflexionarán sobre sus experiencias de juego de roles y sobre la diversidad de características físicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de la representación de roles, la docente guía a los estudiantes en una reflexión grupal. Les hace preguntas como "¿Cómo se sintieron al interpretar su personaje?", "¿Qué aprendieron sobre sí mismos durante la actividad?" y "¿Qué similitudes y diferencias notaron entre sus propias características físicas y las de los personajes que interpretaron?" - Los estudiantes comparten sus experiencias y pensamientos, promoviendo la autoconciencia y la comprensión de la diversidad física. <ul style="list-style-type: none"> • Transferencias a otras situaciones <p>Objetivo: Los estudiantes aplicarán lo aprendido sobre la diversidad física a situaciones de la vida real,</p>	<p>estudiantes anoten ideas sobre cómo aplicar lo aprendido en situaciones reales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espacio para la presentación y discusión de las ideas compartidas por los estudiantes. • Posibles escenarios de la vida real para discutir y aplicar conceptos aprendidos.
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



	<p>promoviendo la inclusión y el respeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para finalizar, la docente plantea escenarios de la vida real donde los estudiantes pueden aplicar lo aprendido sobre la diversidad física. Por ejemplo, les pregunta cómo podrían mostrar respeto hacia alguien que tiene características físicas diferentes en el patio de recreo o en la comunidad. - Los estudiantes comparten ideas y estrategias para promover la inclusión y la aceptación de la diversidad física en diferentes contextos. - La docente refuerza la importancia de valorar y respetar las diferencias entre las personas, promoviendo un ambiente escolar inclusivo y comprensivo. 		
Aplicación del nuevo conocimiento	<p>Los estudiantes serán desafiados a aplicar lo aprendido en situaciones prácticas. Se les presentarán escenarios de la vida cotidiana donde deberán poner en práctica la valoración de la diversidad física, mostrando respeto y aceptación hacia las características físicas de sus compañeros. A través de actividades interactivas y dinámicas, los estudiantes tendrán la oportunidad de demostrar su comprensión y habilidades para identificar y valorar la diversidad física en diferentes contextos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escenarios de la vida cotidiana representados en imágenes o tarjetas. • Hojas de papel y lápices. • Marcadores o bolígrafos para escribir en las tarjetas o en las hojas de papel. • Espacio amplio para la realización de actividades grupales. 	10 min

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	Se invita a los estudiantes a reflexionar individualmente sobre lo aprendido durante la sesión y a identificar una acción que puedan realizar para promover la valoración de la diversidad física en su entorno.
Evaluación	Guía de observación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registran los avances en la identificación y valoración de la diversidad física por parte de los estudiantes.



- Dificultades: Se identifican las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar confianza en sus propias características físicas.
- Reforzamiento: Se planifican actividades para reforzar la valoración de la diversidad física en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar*

en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente. Obtenido de <https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

VI. ANEXOS

GUION DEL JUEGO DE ROLES “Descubriendo nuestra diversidad”

(La escena comienza con Princesa Tiana y Caballero Valoroso en la sala del trono. En el centro de la sala hay un gran espejo dorado.)

Princesa Tiana:

(Observándose en el espejo)

¡Mira, Caballero Valoroso! Este espejo parece especial. Refleja no solo nuestra apariencia, sino algo más profundo.

Caballero Valoroso:

(Con curiosidad)

Tienes razón, Princesa Tiana. Me pregunto qué secretos guarda este espejo. Tal vez el Hada Brillante sepa algo al respecto.

Hada Brillante:

(Entrando con una luz brillante)

¡Hola, amigos! Veo que han encontrado el Espejo Mágico. Este espejo revela la verdadera belleza y valor de cada uno de nosotros, más allá de lo que se ve a simple vista.

(Los tres personajes se colocan frente al espejo y se observan detenidamente.)

Princesa Tiana:

(Sonriendo)



Veo mi piel oscura y mi cabello rizado, y estoy orgullosa de cómo me veo. Este espejo me recuerda que mi verdadero valor está en mi bondad y mi determinación.

Caballero Valoroso:

(Reflexionando)

Mi cabello corto y mi estatura media no definen mi valor. Soy valiente y justo, y eso es lo que realmente importa.

Hada Brillante:

(Resplandeciendo)

Mi cabello largo y brillante es hermoso, pero lo que realmente me hace especial es la luz que traigo a la vida de los demás con mi magia y mi bondad.

(Los tres personajes se toman de las manos y se enfrentan al público.)

Princesa Tiana:

Aceptar nuestras características físicas es el primer paso para ver nuestra verdadera belleza. Cada uno de nosotros es único y valioso tal como somos.

Narrador (Docente):

Así, Princesa Tiana, Caballero Valoroso y Hada Brillante aprendieron a aceptar y celebrar sus características físicas, comprendiendo que su verdadero valor radica en su interior. Y así, el castillo mágico se llenó de amor y aceptación, donde cada uno brillaba con su propia luz.

Fin



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

FICHA DE APLICACIÓN N° 01

APELLIDOS Y NOMBRES:

Instrucciones: Lee cuidadosamente cada pregunta.

Marca la respuesta correcta o completa las actividades según se indique.

Trabaja de manera individual y con atención.

¡Buena suerte!

Preguntas:

¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor tu color de piel?

- A. Clara
- B. Media
- C. Oscura

¿Qué tipo de cabello tienes?

- A. Liso
- B. Rizado
- C. Ondulado
- D. Otro: _____

¿Cuál es tu estatura aproximada?

- A. Baja
- B. Promedio
- C. Alta

Completa la frase: "Me siento cómodo/a con mis características físicas porque..."

Imagina que estás en una situación donde alguien se burla de tu apariencia física. ¿Cómo responderías o qué harías al respecto?

Actividades Prácticas:

Dibuja un autorretrato que refleje tus características físicas.

Escribe una lista de al menos tres cosas que te gustan de ti mismo/a físicamente.

1. _____
2. _____
3. _____



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N.º 01

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Identifica y acepta sus características físicas, como el color de piel, tipo de cabello y estatura, al observarse en el espejo.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“Descubriendo mi Singularidad: Un Viaje de Autoconocimiento”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. Grado : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. Docente de aula : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. Docente de práctica : Salas Viscarra, Alain
 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Se valora a sí mismo	Reconoce las cualidades que lo hacen ser único(a).	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar el espacio y los materiales necesarios para la actividad planificada. Asegurar que el ambiente sea propicio para el desarrollo de la actividad. Revisar y tener listos los roles asignados a los estudiantes para el juego de roles.	Cartulinas con los roles asignados a cada estudiante. Estas cartulinas contendrán la descripción del personaje que cada estudiante representará durante el juego de roles. Un espejo grande para que los estudiantes puedan observar y reflexionar sobre sus características físicas. El espejo servirá como herramienta para fomentar la autoexploración y la autoaceptación de las cualidades únicas de cada estudiante.

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



Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- Promover un ambiente de respeto y aceptación.
- Estimular la participación activa de los estudiantes.
- Proporcionar apoyo emocional si es necesario.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	La docente saluda a los estudiantes con entusiasmo y les presenta el tema del día: descubrir qué hace a cada uno único y especial. Les motiva a participar activamente en el juego de roles que tendrán más adelante.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación visual o historia corta que resalte la importancia de reconocer y valorar las cualidades únicas de cada persona. • Proyector, pizarra o cartelera. 	3 min
Recuperación de saberes previos	Se invita a los estudiantes a compartir qué creen que los hace únicos. La docente registra las respuestas en la pizarra para generar un ambiente de reflexión y autoexploración.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de grupo donde compartan sus ideas sobre lo que los hace únicos. • Pizarra para registrar las respuestas. 	4 min
Conflicto cognitivo	Se plantean preguntas desafiantes como: "¿Por qué es importante conocer y valorar nuestras propias cualidades?" para estimular la reflexión y preparar el terreno para la actividad principal.	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas desafiantes relacionadas con la diversidad física. • Posibles respuestas a las preguntas para guiar la discusión. • Espacio abierto para que los estudiantes expresen sus opiniones. 	3 min
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<p>APLICACIÓN DE "JUEGO DE ROLES"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivencia de experiencias <p>Objetivo: Los estudiantes identificarán y apreciarán las cualidades que los hacen únicos a través del juego de roles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente organiza el espacio de la clase para facilitar la actividad de juego de roles. - Distribuye cartulinas con los roles asignados a cada estudiante y 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio adecuado para la actividad. • Cartulinas con roles asignados. 	40 min



	<p>situaciones planteadas. Utiliza preguntas guía para promover la reflexión, como "¿Qué aprendiste sobre ti mismo/a durante el juego de roles?" o "¿Cómo te sentiste al representar a tu personaje?"</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus emociones y reflexionar sobre la importancia de aceptarse a sí mismos y a los demás tal como son. <ul style="list-style-type: none"> Transferencias a otras situaciones <p>Objetivo: Los estudiantes aplicarán lo aprendido sobre la importancia de reconocer y valorar las cualidades únicas en situaciones cotidianas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Para promover la transferencia del aprendizaje a situaciones cotidianas, la docente guía a los estudiantes en una actividad práctica. Se trabaja en grupos pequeños para identificar situaciones de la vida real donde puedan aplicar lo aprendido durante el juego de roles. Por ejemplo, discuten cómo podrían apoyar a un amigo que se siente inseguro por su apariencia física en el patio de recreo. La docente proporciona orientación y retroalimentación mientras los estudiantes exploran formas de aplicar los conceptos aprendidos en diferentes contextos. 		
<p>Aplicación del nuevo conocimiento</p>	<p>La docente guiará a los estudiantes en una discusión sobre cómo pueden llevar lo experimentado en el juego de roles a su vida diaria. Los estudiantes trabajarán en grupos pequeños o parejas para identificar situaciones similares a las representadas durante el juego de roles y discutirán estrategias para aplicar los conceptos aprendidos en esas situaciones. La docente brindará orientación y retroalimentación mientras los estudiantes exploran formas de poner en práctica la autoaceptación</p>	<ul style="list-style-type: none"> Papel y lápiz para tomar notas. Cartulinas o pizarras para registrar ideas y conclusiones del grupo. Rotuladores o marcadores para escribir en las cartulinas. Espacio adecuado para la discusión en grupos pequeños. 	<p>10 min</p>



	y la valoración de la diversidad física en su entorno escolar y social.		
--	-------------------------------------------------------------------------	--	--

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido durante la sesión y cómo pueden seguir desarrollando su confianza en sí mismos en el futuro.
Evaluación	Guía de observación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se observan avances en la identificación y valoración de las cualidades únicas por parte de los estudiantes.
- Dificultades: Algunos estudiantes pueden mostrar dificultades para expresar confianza en sus propias características físicas.
- Reforzamiento: Se planifican actividades adicionales para seguir fortaleciendo la valoración de la diversidad física en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades realizadas y se identifican áreas de mejora para futuras sesiones.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de <https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

VI. ANEXOS

GUION DEL JUEGO DE ROLES

“Descubriendo mi Singularidad: Un Viaje de Autoconocimiento”

Personajes:

- Estudiante Inseguro
- Amigo Apoyador



- Compañero Positivo

Escenario: Un salón de clases donde los estudiantes interactúan y reflexionan sobre sus cualidades únicas.

Acto Único

(La escena comienza en un salón de clases con el Estudiante Inseguro sentado solo, mirando hacia abajo con preocupación.)

Estudiante Inseguro: (Mirando sus manos)

- A veces me siento diferente a los demás. No creo que tenga cualidades especiales.

Amigo Apoyador: (Aproximándose con una sonrisa)

- ¡Hola! ¿Te sientes bien? Recuerda, todos tenemos algo único.

Estudiante Inseguro: (Suspirando)

- No estoy seguro. No veo nada especial en mí.

Compañero Positivo: (Entrando a la escena)

- ¡Claro que sí! Tienes una gran creatividad. Siempre tienes las mejores ideas en arte.

Amigo Apoyador:

- Y eres muy bueno resolviendo problemas. Recuerda el proyecto de ciencias.

Estudiante Inseguro: (Sonriendo tímidamente)

- Gracias. Tal vez sí tengo cualidades especiales.

Narrador (Docente):

- Todos tenemos algo que nos hace únicos. Aprender a reconocerlo y valorarlo es importante. ¡Celebremos nuestras diferencias!

(Los tres personajes se abrazan y sonríen, mostrando unidad y aceptación.)

Fin



FICHA DE APLICACIÓN N ° 02

APELLIDOS Y NOMBRES:

Instrucciones:

Lee cuidadosamente cada pregunta.

Marca la respuesta correcta o completa las actividades según se indique.

Trabaja de manera individual y con atención.

¡Buena suerte!

Preguntas:

1. Completa el dibujo:

Dibuja una caricatura tuya y agrega elementos que te hagan único/a. Pueden ser tus características físicas, tus pasatiempos favoritos, o cualquier cosa que te haga especial. ¡Sé creativo/a!

2. Tres cosas únicas:

Escribe tres cosas que te hagan especial y único/a. Pueden ser cosas que te gusten, tus talentos o incluso una peculiaridad divertida que tengas. ¡No hay respuestas incorrectas!

1. _____
2. _____
3. _____

3. Palabras que te describen:

Escribe al menos tres palabras que te describan a ti mismo/a. Pueden ser adjetivos que te hagan sentir orgulloso/a de ti mismo/a. ¿Eres amable, inteligente, creativo/a? ¡Dinos cómo te sientes!

4. Crea tu superhéroe:

Imagina que eres un superhéroe o superheroína. ¿Cómo sería tu traje? ¿Cuál sería tu superpoder? ¿Qué cualidades únicas tendrías para ayudar a los demás?

5. Completa la frase:

Completa la frase: Lo que más me gusta de mí es

¡Haz una lista de al menos tres cosas que te encanten de ti mismo/a!

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

LISTA DE COTEJO N.º 02

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Reconoce las cualidades que lo hacen ser único(a).	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

(NIVEL PRIMARIA)

03



TÍTULO DE LA SESIÓN

“Descubriendo nuestros valores: Un viaje de autoconocimiento”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. Grado : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. Docente de aula : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. Docente de práctica : Salas Viscarra, Alain
 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad Se valora a sí mismo	Identifica sus valores personales y actúa en coherencia con ellos en situaciones cotidianas.	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar el espacio y los materiales necesarios para la actividad planificada. Asegurar que el ambiente sea propicio para el desarrollo de la actividad. Revisar y tener listos los roles asignados a los estudiantes para el juego de roles.	Cartulinas con roles asignados. Objetos simbólicos para representar valores. Espacio amplio y cómodo para la actividad.

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- Fomentar un ambiente de respeto y empatía para que los estudiantes se sientan seguros al expresar sus opiniones y emociones.



- Incentivar la participación activa y el intercambio de ideas entre los estudiantes.
- Proporcionar retroalimentación constructiva que promueva el desarrollo personal de cada estudiante.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	La docente comienza la sesión con una actividad energizante para motivar a los estudiantes y prepararlos para el aprendizaje. Utiliza una canción pegajosa sobre la importancia de la autoconfianza y la identidad personal. La canción se reproduce a través de un dispositivo de audio conectado a los altavoces del aula. Mientras suena la música, la docente invita a los estudiantes a levantarse y seguir los pasos de una coreografía simple que refuerce el mensaje de la canción.	<ul style="list-style-type: none"> • Reproductor de música. • Canción 	3 min
Recuperación de saberes previos	Después de la actividad de motivación, la docente guía a los estudiantes en una breve reflexión sobre experiencias pasadas relacionadas con la autoconfianza y la expresión de la identidad personal. Utiliza preguntas abiertas para animar a los estudiantes a compartir anécdotas personales y ejemplos concretos de situaciones en las que se hayan sentido seguros de sí mismos o hayan mostrado autenticidad. Los estudiantes participan levantando la mano y compartiendo sus experiencias con el resto de la clase.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de grupo donde compartan sus ideas sobre lo que los hace únicos. • Pizarra para registrar las respuestas. 	4 min
Conflicto cognitivo	Para generar un conflicto cognitivo, la docente plantea una pregunta desafiante que estimula la reflexión crítica y promueve el pensamiento divergente. Por ejemplo, podría preguntar: "¿Qué harías si te encuentras en una situación en la que tienes que defender tus valores personales, pero enfrentas la presión de tus amigos para actuar de manera diferente?" Esta pregunta invita a los estudiantes a considerar diferentes perspectivas y a explorar la relación	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas desafiantes. • Espacio abierto para que los estudiantes expresen sus opiniones. 	3 min



	entre la autoconfianza y la influencia del entorno social.		
--	------------------------------------------------------------	--	--

<p>DESARROLLO</p> <p>Construcción del nuevo conocimiento</p>	<p>APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivencia de experiencias <p>Objetivo: Los estudiantes representarán situaciones cotidianas que implican la expresión de sus valores personales y la autoconfianza.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente organiza el aula de manera que los estudiantes puedan moverse libremente para actuar. - Posterior a ello forma grupos de 4 estudiantes. <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <p>Asignación de roles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente reparte tarjetas con roles específicos a cada estudiante. Ejemplos de roles: <p>Defensor de un amigo: Un estudiante defiende a su amigo que está siendo tratado injustamente.</p> <p>Amigo tratado injustamente: Un estudiante que está siendo tratado injustamente.</p> <p>Expresador de opiniones: Un estudiante expresa su opinión sobre un tema importante en una discusión grupal.</p> <p>Respetuoso de las diferencias: Un estudiante muestra respeto hacia las diferencias culturales de un compañero.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente explica claramente el contexto de cada situación y los objetivos del juego de roles, enfatizando la importancia de actuar en coherencia con sus valores personales. - Los estudiantes asumen sus roles y representan las situaciones asignadas, enfrentando los desafíos y resolviendo los conflictos de manera coherente con sus valores personales. <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión a partir de experiencias 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio amplio para la representación de las situaciones. • Tarjetas con roles asignados. <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra o papelógrafo. • Marcadores. <ul style="list-style-type: none"> • Hojas de papel. • Marcadores. 	<p>40 min</p>
----------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------



	<p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles.</p> <ul style="list-style-type: none">- La docente facilita una discusión grupal para que los estudiantes compartan sus experiencias.- Preguntas abiertas: La docente utiliza preguntas abiertas para fomentar la autoevaluación y el análisis crítico: ¿Cómo te sentiste al asumir tu rol? ¿Qué valores personales expresaste durante la actividad? ¿Qué estrategias utilizaste para enfrentar los desafíos? ¿Qué aprendiste sobre ti mismo/a y sobre tus compañeros?- Los estudiantes comparten sus respuestas y reflexionan sobre la importancia de actuar en coherencia con sus valores personales. <p>• Transferencias a otras situaciones</p> <p>Objetivo: Los estudiantes identifican y aplican los valores y la autoconfianza desarrollados en la actividad en su vida diaria.</p> <ul style="list-style-type: none">- Los estudiantes se dividen en grupos pequeños para discutir situaciones de la vida diaria donde puedan aplicar los valores y la autoconfianza desarrollados.- Los estudiantes identifican ejemplos concretos de situaciones cotidianas, como ayudar a un compañero en dificultades, expresar sus opiniones con respeto en casa, o mostrar empatía hacia las diferencias culturales.- Cada grupo propone estrategias para actuar en coherencia con sus valores personales en las situaciones identificadas.- Los grupos presentan sus conclusiones y estrategias al resto de la clase, promoviendo un aprendizaje compartido y consolidando los conocimientos adquiridos.		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



<p>Aplicación del nuevo conocimiento</p>	<p>Después de explorar y reflexionar sobre las experiencias vividas en el juego de roles, los estudiantes se embarcan en una emocionante aventura creativa llamada "La Isla de la Autoconfianza". La docente presenta a la clase un escenario imaginario donde cada estudiante es un valiente explorador en busca de tesoros escondidos en una isla misteriosa. Sin embargo, para superar los desafíos y encontrar los tesoros, los exploradores deben demostrar su confianza en sí mismos y en sus habilidades.</p> <p>La actividad comienza con la presentación del escenario y la asignación de roles a cada estudiante, como "El Navegante", "El Cartógrafo" o "El Rescatador". Cada rol tiene habilidades únicas que los estudiantes deben utilizar para avanzar en la historia y superar los obstáculos que encontrarán en su camino.</p> <p>La docente guía a los estudiantes a través de una serie de desafíos creativos que requieren coraje, determinación y autoconfianza para ser superados. Por ejemplo, podrían enfrentarse a un puente colgante sobre un abismo, donde deben tomar decisiones valientes para cruzarlo juntos como equipo. Otro desafío podría ser resolver acertijos que ponen a prueba su autoconocimiento y capacidad para tomar decisiones basadas en sus valores personales.</p> <p>Durante la actividad, la docente fomenta la colaboración, el pensamiento crítico y la autoevaluación, proporcionando oportunidades para que los estudiantes reflexionen sobre cómo sus acciones reflejan su confianza en sí mismos y en sus compañeros. Al finalizar la aventura, los estudiantes comparten sus experiencias y aprendizajes, celebrando el crecimiento de su autoconfianza y la importancia de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas con el escenario de la Isla de la Autoconfianza. • Tarjetas con roles asignados. • Objetos simbólicos para representar los tesoros. • Elementos de apoyo visual, como imágenes o mapas. 	<p>10 min</p>
-------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------



	actuar en coherencia con sus valores personales.		
--	--------------------------------------------------	--	--

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	Los estudiantes escriben en sus cuadernos una reflexión personal sobre lo que aprendieron durante la sesión, incluyendo cómo se sienten respecto a sus valores personales y cómo planean actuar en coherencia con ellos.
Evaluación	Guía de observación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registran los avances en la identificación y valoración de los valores personales por parte de los estudiantes.
- Dificultades: Se identifican las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar confianza en sí mismos en situaciones desafiantes.
- Reforzamiento: Se planifican actividades adicionales para reforzar la autoconfianza y el desarrollo de valores en futuras sesiones.
- Evaluación de Estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades realizadas y se identifican áreas de mejora para optimizar el aprendizaje de los estudiantes.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de <https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

VI. ANEXOS

GUION DEL JUEGO DE ROLES



“Descubriendo nuestros valores”

Personajes

1. Defensor de un amigo
2. Amigo tratado injustamente
3. Expresador de opiniones
4. Respetuoso de las diferencias



Escena 1: En el recreo

El escenario es el patio de la escuela durante el recreo. El Amigo tratado injustamente está jugando solo, mientras otros estudiantes están en grupos. El Defensor de un amigo nota que otros estudiantes están hablando mal de su amigo.

Defensor de un amigo: (Acercándose a los estudiantes que están hablando mal) "¡Oigan! No está bien hablar mal de alguien solo porque es diferente. Todos tenemos nuestras cualidades únicas. Por favor, dejen de hacerlo."

Estudiantes que hablan mal: (Con tono burlón) "¿Y quién te crees que eres para decirnos qué hacer?"

Defensor de un amigo: "Soy su amigo, y es importante defender a quienes están siendo tratados injustamente. Todos merecemos respeto."

Los estudiantes que hablan mal se alejan, avergonzados. El Defensor de un amigo se acerca al Amigo tratado injustamente.

Defensor de un amigo: "No te preocupes por ellos. Todos tenemos cosas que nos hacen especiales. ¿Por qué no jugamos juntos?"

Amigo tratado injustamente: (Sonriendo) "Gracias por defenderme. A veces es difícil recordar mis cualidades cuando otros me tratan mal."

FICHA DE APLICACIÓN N° 03

APELLIDOS Y NOMBRES:

Instrucciones:

Lee cada situación y selecciona la respuesta que mejor refleje cómo actuarías tú en esa situación. Marca con una "X" la opción que elijas.

Situación 1:

Durante el recreo, tus amigos están jugando fútbol en el patio, pero ves a un compañero nuevo sentado solo en un banco, aparentemente triste. ¿Qué haces?



- A) Te unes a tus amigos y sigues jugando, ignorando al compañero.
- B) Te acercas al compañero nuevo, le preguntas si está bien y si quiere unirse a ustedes.
- C) Ignoras al compañero nuevo y continúas haciendo tus propias actividades.

Situación 2:

Tu maestra deja su teléfono en el escritorio mientras sale de la clase por un momento. El teléfono empieza a sonar y ves que es una llamada importante. ¿Qué harías?

- A) Ignoras el teléfono y esperas a que regrese la maestra.
- B) Contestas la llamada y le dices a la persona que llame que la maestra está ocupada y que llame más tarde.
- C) Contestas la llamada y hablas con la persona como si fueras la maestra.

Situación 3:

Estás en casa con tu hermano menor y tus padres te han dejado a cargo mientras van de compras. Tu hermano quiere ver su programa de televisión favorito, pero tú quieres jugar en la computadora. ¿Qué decides hacer?

- A) Dejas que tu hermano vea su programa mientras tú juegas en la computadora.
- B) Le dices a tu hermano que puedes ver la televisión juntos por un rato y luego alternar con tu tiempo en la computadora.
- C) Ignoras los deseos de tu hermano y juegas en la computadora sin importarte lo que él quiera.

Situación 4:

Tus amigos están hablando sobre hacer trampa en un próximo examen para obtener mejores calificaciones. ¿Qué haces?

- A) Te unes a ellos y planeas cómo hacer trampa juntos.
- B) Les dices a tus amigos que eso está mal y que prefieres estudiar para el examen juntos.
- C) Te mantienes callado y no dices nada, pero decides no hacer trampa tú mismo.

Situación 5:

Estás en la cafetería y ves que alguien deja caer su billetera al suelo sin darse cuenta. ¿Qué haces?

- A) Recoges la billetera y te la guardas para ti mismo.
- B) Levantas la billetera y buscas a la persona para devolvérsela.
- C) Ignoras la billetera y sigues con tus propios asuntos.

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N.º 03

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Identifica sus valores personales y actúa en coherencia con ellos en situaciones cotidianas	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		



5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

04

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“Descubriendo mi Fortaleza”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : Institución Educativa 32004 San Pedro
1.2. **Grado** : 3ero de primaria **Sección:** “G”
1.3. **Docente de aula** : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
1.4. **Docente de práctica** : Salas Viscarra, Alain



- 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad Se valora a sí mismo	Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase.	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que lo hacen sentirse orgulloso de sí mismo, reconociéndose como una persona valiosa con características propias.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de búsqueda de la excelencia.	Los estudiantes participan activamente en las actividades propuestas. Muestran curiosidad por aprender y expresan sus ideas con seguridad y respeto hacia sus compañeros.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar el espacio para la actividad. Revisar los materiales necesarios para el juego de roles. Familiarizarse con los roles asignados y las situaciones a representar.	Cartulinas con los roles asignados. Disfraces y accesorios para el juego de roles. Espacio amplio para la realización de las actividades. Hojas de registro de observación.

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- Crear un ambiente seguro y respetuoso donde los estudiantes se sientan cómodos para expresar sus ideas.
- Garantizar que los roles asignados sean equitativos y que todas las voces sean escuchadas durante el desarrollo de la actividad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	La docente comienza la sesión con entusiasmo, saludando a los estudiantes y creando un ambiente cálido y acogedor. Para captar la atención de los niños, iniciar con una	• Canción "Yo soy"	3 min



	breve canción relacionada con la autoconfianza y la expresión de ideas, "Yo soy", mientras invita a los estudiantes a seguir el ritmo con palmas y movimientos corporales.	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio adecuado para realizar movimientos corporales. 	
Recuperación de saberes previos	Después de la canción, la docente invita a los estudiantes a compartir sus experiencias previas relacionadas con expresar ideas en público. Puede hacer preguntas como: "¿Alguna vez se han sentido nerviosos al hablar en clase?" o "¿Qué hacen ustedes para sentirse más seguros cuando tienen que hablar en frente de sus compañeros?"	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra o papelógrafo para registrar las ideas de los estudiantes. • Marcadores o tizas para escribir en la pizarra. 	4 min
Conflicto cognitivo	Para estimular la reflexión, la docente plantea preguntas desafiantes que invitan a los estudiantes a pensar sobre la importancia de la seguridad al expresar ideas en clase. Por ejemplo, podría preguntar: "¿Por qué creen que es importante sentirse seguros al expresar nuestras ideas en clase?" o "¿Cómo creen que nos beneficiaría sentirnos más seguros al hablar en público?"		3 min
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<p>APLICACIÓN DE "JUEGO DE ROLES"</p> <p>La docente empleará la estrategia del juego de roles para trabajar el indicador "Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase". Esta actividad se desarrollará en tres etapas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivencia de experiencias <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para simular situaciones de expresión de ideas en clase, fortaleciendo su seguridad en sí mismos</p> <ul style="list-style-type: none"> – La docente organiza el aula para facilitar la interacción en grupos pequeños. – La docente divide a la clase en grupos pequeños y asigna roles específicos a cada estudiante, con personajes creativos: <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Capitán del barco: Un estudiante que lidera la discusión y toma decisiones importantes. • Explorador valiente: Un estudiante que siempre está dispuesto a compartir nuevas ideas y descubrimientos. • Inventor ingenioso: Un estudiante que propone soluciones creativas a los problemas. • Sirena tímida: Un estudiante que tiene ideas valiosas, pero es más reservado al compartirlas. • Tripulación del barco: Otros estudiantes que participan en la 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces y accesorios para el juego de roles. • Espacio amplio para la realización de las representaciones. • Hojas de papel y lápices para tomar notas durante la reflexión. • Posibles escenarios de la vida real para aplicar lo aprendido. 	40 min



	<p>discusión y apoyan las ideas de sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none">– Cada grupo realiza una breve representación de una situación en la que se comparte una idea en un entorno de aventura. La docente observa las interacciones y proporciona retroalimentación constructiva sobre la seguridad en la expresión de ideas. <ul style="list-style-type: none">• Reflexión a partir de experiencias Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden estrategias para sentirse más seguros al expresar sus ideas. <ul style="list-style-type: none">– Después de las representaciones, se llevará a cabo una reflexión grupal.– La docente utiliza preguntas abiertas para fomentar la reflexión y el análisis crítico: ¿Cómo te sentiste al expresar tus ideas como Capitán del barco, Explorador valiente, Inventor ingenioso o Sirena tímida? ¿Qué estrategias utilizaste para sentirte más seguro al hablar? ¿Qué aprendiste de las diferentes situaciones representadas?– Se destacan los comportamientos que reflejan seguridad en sí mismo y se discuten formas de mejorar la autoconfianza en clase. <ul style="list-style-type: none">• Transferencias a otras situaciones Objetivo: Los estudiantes aplican lo aprendido en situaciones reales de clase, demostrando seguridad al expresar sus ideas. <ul style="list-style-type: none">– La docente plantea escenarios hipotéticos donde los estudiantes deben demostrar seguridad al expresar sus ideas ante sus compañeros y el profesor. Ejemplo de escenarios: Presentar una opinión sobre un tema discutido en clase.– Se fomenta la participación activa y se refuerza la importancia de la seguridad en sí mismo como una habilidad útil en múltiples contextos.– La docente proporciona retroalimentación positiva y constructiva para ayudar a los estudiantes a mejorar su autoconfianza al expresarse.	<ul style="list-style-type: none">• Pizarra o papelógrafo para registrar ideas y conclusiones• Marcadores o tizas para escribir en la pizarra.	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



Aplicación del nuevo conocimiento	Ejercicio de presentación rápida: Cada estudiante tendrá un máximo de dos minutos para presentar una idea o pensamiento frente al grupo. La docente asignará un tema relacionado con el contenido del curso o un tema de interés para los estudiantes. Durante su presentación, los estudiantes practicarán la seguridad en sí mismos al expresar sus ideas en un entorno de apoyo y respeto. La docente proporcionará retroalimentación positiva después de cada presentación, destacando los aspectos fuertes de la expresión y brindando sugerencias para mejorar la seguridad en la expresión verbal.	<ul style="list-style-type: none"> • Temas de presentación relacionados con el currículo escolar o temas de interés para los estudiantes. • Espacio adecuado para la realización de las presentaciones. • Reloj para controlar el tiempo de cada presentación 	10 min
------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido y establecen metas personales para mejorar su seguridad al expresar ideas en clase.
Evaluación	Guía de observación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registran avances en la confianza y seguridad de los estudiantes al expresar sus ideas en clase.
- Dificultades: Algunos estudiantes pueden mostrar resistencia inicial al participar en el juego de roles debido a la timidez.
- Reforzamiento: Se planifican actividades adicionales para reforzar la seguridad en la expresión de ideas en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se evalúa la efectividad del juego de roles como herramienta para desarrollar la seguridad en sí mismo al expresar ideas en clase. Se identifican áreas de mejora para futuras sesiones.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>



Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

García, P. (2020, 13 de septiembre). *Yo Soy - Canción para fortalecer la confianza en sí mismo* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/wDQhB8Du4Uw?si=cDf0eLhU9laGjqSL>

VI. ANEXOS

GUION DEL JUEGO DE ROLES

“Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase”

Personajes

1. **Capitán del barco:** Un estudiante que lidera la discusión y toma decisiones importantes.
2. **Explorador valiente:** Un estudiante que siempre está dispuesto a compartir nuevas ideas y descubrimientos.
3. **Inventor ingenioso:** Un estudiante que propone soluciones creativas a los problemas.
4. **Sirena tímida:** Un estudiante que tiene ideas valiosas, pero es más reservado al compartirlas.
5. **Tripulación del barco:** Otros estudiantes que participan en la discusión y apoyan las ideas de sus compañeros.

Guion

Escena: A bordo del barco 'Conocimiento'

El escenario es la cubierta de un barco imaginario llamado 'Conocimiento'. El Capitán del barco está de pie frente a su tripulación, listo para liderar una importante discusión sobre cómo navegar hacia una nueva isla descubierta.

Capitán del barco: (Con voz firme y segura) "Tripulación, hemos descubierto una nueva isla llamada 'Aprendizaje'. Necesitamos decidir cómo llegar allí de la manera más segura y rápida. Explorador Valiente, ¿qué has encontrado en tus expediciones?"

Explorador valiente: (Con entusiasmo) "Capitán, he encontrado un mapa que muestra varios caminos hacia la isla. Creo que deberíamos tomar la ruta del norte, ya que es más corta y parece menos peligrosa."

Capitán del barco: "Excelente idea, Explorador Valiente. Ahora, Inventor Ingenioso, ¿tienes alguna solución creativa para los obstáculos que podríamos encontrar en el camino?"

Inventor ingenioso: (Mostrando un dibujo de un dispositivo) "Sí, Capitán. He diseñado un artilugio que nos ayudará a cruzar las aguas turbulentas. Este dispositivo puede estabilizar el barco y asegurar una travesía segura."



Capitán del barco: "Eso suena muy útil, Inventor Ingenioso. Sirena Tímida, ¿qué opinas de estas ideas? Tu perspectiva siempre es valiosa."

Sirena tímida: (Hablando suavemente, pero con confianza creciente) "Creo que tanto la ruta del norte como el artilugio son buenas ideas. Sin embargo, también deberíamos considerar llevar provisiones adicionales por si el viaje toma más tiempo de lo esperado."

Capitán del barco: "Excelente sugerencia, Sirena Tímida. Apreciamos tu aporte. Tripulación, ¿alguien tiene algo más que añadir?"

Tripulación del barco: (Asintiendo y levantando las manos) "Estamos de acuerdo con las ideas presentadas. Creemos que, con el liderazgo del Capitán y la colaboración de todos, podemos llegar a la isla de Aprendizaje de manera segura."

Conclusión:

El Capitán del barco se dirige a toda la tripulación con una sonrisa.

Capitán del barco: "Gracias a todos por sus valiosas contribuciones. Juntos, hemos demostrado que trabajando en equipo y expresando nuestras ideas con seguridad, podemos superar cualquier desafío. Ahora, ¡a navegar hacia la isla de Aprendizaje!"

Narrador (Docente): "Hoy hemos visto cómo es importante expresar nuestras ideas con seguridad y escuchar las de los demás. Al actuar con confianza y en colaboración, podemos lograr grandes cosas juntos."



FICHA DE APLICACIÓN N.º 04

APELLIDOS Y NOMBRES:

Instrucciones:

Lee cuidadosamente cada pregunta.

Marca la respuesta que consideres correcta o completa las actividades según se indique.

Trabaja de manera individual y con atención.

¡Buena suerte!

Preguntas:

¿Cómo te sientes al expresar tus ideas en clase?

- A. Seguro/a
- B. Nervioso/a
- C. Indiferente

¿Por qué es importante expresar tus ideas en clase?

- A. Porque me ayuda a aprender.
- B. Porque así puedo enseñar a mis compañeros.
- C. Porque me gusta llamar la atención.

¿Qué harías si no estás seguro/a de una respuesta en clase?

- A. Pedir ayuda a la docente.
- B. No decir nada.
- C. Inventar una respuesta.

¿Qué te ayuda a sentirte más seguro/a al expresar tus ideas en clase?

- A. Practicar en casa lo que quiero decir.
- B. Escuchar a mis compañeros.
- C. Nada, siempre me siento inseguro/a.

¿Qué piensas hacer para mejorar tu seguridad al expresarte en clase?

Actividades Prácticas:

Dibuja una cara feliz si te sientes seguro/a al expresar tus ideas en clase, una cara triste si te sientes inseguro/a y una cara neutral si te sientes indiferente.

Escribe una frase sobre cómo te sientes al expresarte en clase y compártela con un compañero/a.



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N.º 04

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Muestra seguridad en sí mismo al expresar sus ideas en clase.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

05

(NIVEL PRIMARIA)



TÍTULO DE LA SESIÓN

“Explorando nuestras raíces culturales”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. Grado : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. Docente de aula : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. Docente de práctica : Salas Viscarra, Alain
 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad Se valora a sí mismo	Describe una manifestación cultural (una danza, un plato típico o una celebración especial) propia de su familia que le genere conexión con sus raíces.	Comparte las manifestaciones culturales, tradiciones y costumbres propias de su familia que lo hacen sentirse orgulloso de su origen.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque transversal intercultural.	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar el espacio para la actividad. Revisar los materiales y recursos necesarios. Preparar materiales visuales que representen diferentes manifestaciones culturales.	Imágenes o videos de manifestaciones culturales. Papelógrafos y marcadores. Música tradicional de diferentes culturas. Hojas de papel y lápices para los estudiantes.

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- Fomentar un ambiente de respeto y apertura hacia las diferentes culturas representadas en el aula.
- Estimular la participación activa de los estudiantes en las actividades propuestas.



- Proporcionar oportunidades para que los estudiantes compartan sus propias experiencias culturales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	La docente da la bienvenida a los estudiantes con entusiasmo y les comenta que hoy van a embarcarse en un viaje emocionante para explorar las raíces culturales que cada uno tiene en su familia.		3 min
Recuperación de saberes previos	La docente invita a los estudiantes a compartir alguna experiencia relacionada con manifestaciones culturales que hayan vivido en sus familias. Puede hacer preguntas como: ¿Alguna vez han participado en una celebración especial en su familia? ¿Qué tradiciones o costumbres practican en sus hogares? ¿Qué les gusta más de las festividades o eventos culturales que celebran en sus familias?	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de grupo donde compartan sus ideas sobre lo que los hace únicos. • Pizarra para registrar las respuestas. • Preguntas desafiantes. • Espacio abierto para que los estudiantes expresen sus opiniones. 	4 min
Conflicto cognitivo	Para generar reflexión, la docente plantea una pregunta que invite a los estudiantes a pensar en la importancia de conocer y valorar sus raíces culturales. Por ejemplo: ¿Por qué creen que es importante conocer y compartir nuestras tradiciones familiares?		3 min
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<p>APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <p>La docente organiza una actividad de juego de roles para que los estudiantes puedan experimentar y comprender mejor las manifestaciones culturales propias de sus familias. El desarrollo del juego de roles se divide en los siguientes procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivencia de experiencias <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para recrear manifestaciones culturales de sus familias, fortaleciendo su conexión con sus raíces.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio adecuado para la actividad. • Tarjetas con roles asignados. 	40 min



	<p>– La docente organiza el aula para facilitar la representación teatral improvisada.</p> <p>Se da inicio al juego de roles</p> <p>– La docente asigna a cada estudiante un personaje relacionado con una manifestación cultural específica de su familia, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bailarín de danza tradicional: Un estudiante que representa una danza típica de su familia. • Cocinero de plato típico: Un estudiante que actúa la preparación de un plato tradicional familiar. • Celebrante de festividad especial: Un estudiante que recrea una celebración familiar importante. <p>– Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bailarín de danza tradicional: El estudiante muestra pasos de una danza típica de su cultura, explicando su origen y significado. • Cocinero de plato típico: El estudiante simula la preparación de un plato tradicional, describiendo los ingredientes y el proceso de preparación. • Celebrante de festividad especial: El estudiante recrea una escena de una festividad familiar, explicando su importancia y las tradiciones asociadas. <p>– Durante la actividad, la docente observa y guía el juego de roles, asegurándose de que cada estudiante tenga la oportunidad de participar y expresarse libremente.</p> <p>• Reflexión a partir de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden más sobre sus raíces culturales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitación de discusión grupal. • Tarjetas con los roles asignados para cada estudiante. • Espacio adecuado para la representación teatral. • Disfraces o accesorios que representen las manifestaciones culturales asignadas. • Papel y lápices para la reflexión grupal. • Espacio para la discusión y aplicación a otras situaciones. 	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



	<ul style="list-style-type: none"> - Después de la representación de roles, la docente facilita una reflexión grupal sobre las experiencias vividas. Les hace preguntas como: ¿Cómo se sintieron al representar la manifestación cultural de su familia? ¿Qué aprendieron sobre su cultura y sus raíces durante la actividad? ¿Qué aspectos de la manifestación cultural les generaron mayor conexión con sus raíces? - Los estudiantes comparten sus experiencias y reflexiones, promoviendo así la autoconciencia y el aprecio por su identidad cultural. • Transferencias a otras situaciones - Para finalizar, la docente invita a los estudiantes a pensar en cómo pueden aplicar lo aprendido sobre sus manifestaciones culturales en otras situaciones de su vida diaria. - Los estudiantes comparten ideas y estrategias para promover la valoración de su cultura y sus raíces en diferentes contextos, como la escuela, la comunidad o la familia. - La docente refuerza la importancia de valorar y celebrar la diversidad cultural, promoviendo así un ambiente escolar inclusivo y respetuoso. 		
<p>Aplicación del nuevo conocimiento</p>	<p>Presentación de la actividad: La docente explica rápidamente la actividad, indicando que cada estudiante compartirá una manifestación cultural en solo 2 minutos. Les recuerda que pueden elegir entre una danza, un plato típico o una celebración especial que sea importante para su familia. Preparación rápida: Los estudiantes toman unos minutos para pensar en una manifestación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reloj para controlar el tiempo. • Papel y lápices para tomar notas rápidas. • Espacio adecuado para la presentación y discusión. 	<p>10 min</p>



	<p>cultural específica que deseen compartir en clase. Pueden tomar notas breves para recordar los puntos clave que desean mencionar durante su presentación. Exposición y compartición: Uno por uno, los estudiantes tienen 2 minutos para compartir su manifestación cultural con el resto de la clase. Durante la presentación, explican brevemente en qué consiste la manifestación cultural, cómo se celebra en su familia y qué significado tiene para ellos. Diálogo rápido:</p> <p>Después de cada presentación, se permite un breve espacio para que los compañeros hagan preguntas rápidas o compartan sus impresiones. La docente guía la conversación para asegurarse de que todos tengan la oportunidad de participar dentro del tiempo asignado. Reflexión final:</p> <p>Al finalizar las presentaciones, la docente invita a los estudiantes a reflexionar rápidamente sobre lo que aprendieron y cómo se relaciona la manifestación cultural con sus propias raíces.</p>		
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	Los estudiantes reflexionarán sobre lo aprendido y escribirán en una hoja lo que más les llamó la atención sobre las manifestaciones culturales exploradas.
Evaluación	Guía de observación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrará el progreso en la descripción de manifestaciones culturales propias por parte de los estudiantes, evidenciando una mayor conexión con sus raíces culturales.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes al expresar con detalle y claridad las manifestaciones culturales de su familia, así como al relacionarlas con su identidad personal.



- Reforzamiento: Se diseñarán actividades adicionales para fortalecer la conexión emocional de los estudiantes con sus raíces culturales, fomentando un mayor sentido de pertenencia y orgullo hacia su identidad cultural.
- Evaluación de estrategias: Se analizará la efectividad del juego de roles como herramienta para explorar y comprender las manifestaciones culturales, identificando posibles ajustes para optimizar su aplicación en futuras sesiones.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Ministerio de Educación. (2023). Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente. Obtenido de <https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html> Lazo, E. (2019, 20 de junio). *Manifestaciones Culturales Perú* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/kSSXAgQQSZ8?si=9-MoUP4PfOWUJktb>

VI. ANEXOS

FICHA DE APLICACIÓN N.º 05

APELLIDOS Y NOMBRES:

Observa detenidamente las siguientes imágenes y responde las siguientes preguntas:



¿Qué están haciendo las personas que aparecen en las imágenes?

Respuesta: _____

¿Qué crees que serán esas comidas que aparecen en una de las imágenes?

Respuesta: _____

En tu comunidad, ¿tiene sus propias celebraciones, costumbres o tradiciones? ¿Por qué crees que es importante mantenerlas?

Respuesta: _____

Recuerda responder con claridad y detenimiento cada pregunta.

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N.º 05

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Describe una manifestación cultural (una danza, un plato típico o una celebración especial) propia de su familia que le genere conexión con sus raíces.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		



6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

06

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“La alegría compartida: Juguemos y aprendamos juntos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Institución Educativa 32004 San Pedro
- 1.2. Grado : 3ero de primaria **Sección:** “G”
- 1.3. Docente de aula : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
- 1.4. Docente de práctica : Salas Viscarra, Alain
- 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
- 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
- 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN



PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Expresa su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás.	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, reconociendo sus causas y consecuencias y las regula haciendo uso de diversas estrategias.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque transversal orientación al bien común	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar el espacio y los materiales necesarios para la actividad planificada. Asegurar que el ambiente sea propicio para el desarrollo de la actividad. Revisar y tener listos los roles asignados a los estudiantes para el juego de roles.	Cartulinas. Lápices de colores. Hojas de papel. Marcadores.

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- Crear un ambiente de confianza y respeto.
- Fomentar la participación activa de los estudiantes.
- Guiar la expresión de la emoción de alegría de manera respetuosa y considerada.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	La docente inicia la sesión con una canción alegre y movida, invitando a los estudiantes a bailar y cantar juntos. Esto genera un ambiente de entusiasmo y prepara a los estudiantes para la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> • Parlante o reproductor de música. • Canción "La felicidad". 	3 min



<p>Recuperación de saberes previos</p>	<p>Luego de la canción, la docente invita a los estudiantes a sentarse en círculo y les pregunta sobre situaciones que los hacen sentir alegres. Puede utilizar preguntas como: "¿Qué actividades te hacen sentir feliz?", "¿Con quién te gusta compartir momentos divertidos?".</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio amplio para movimiento. 	<p>4 min</p>
<p>Conflicto cognitivo</p>	<p>Se presentará a los estudiantes una situación hipotética en la que uno de sus compañeros expresa su alegría de forma irrespetuosa hacia los demás. Se les pedirá que reflexionen sobre cómo podrían manejar esa situación de manera adecuada.</p>		<p>3 min</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>Construcción del nuevo conocimiento</p>	<p>APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <p>Los estudiantes participarán en un juego de roles donde simularán diversas situaciones que les generen alegría y practicarán expresar esta emoción de manera respetuosa y considerada hacia sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivencia de experiencias <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para expresar su alegría de manera respetuosa y considerada hacia los demás utilizando personajes de animales.</p> <ul style="list-style-type: none"> – La docente organiza el aula para facilitar la interacción en grupos pequeños. <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – La docente asigna roles a los estudiantes y presenta diferentes situaciones que generen alegría, utilizando personajes de animales. Ejemplos de roles y situaciones: <ul style="list-style-type: none"> • León ganador del premio: Un león que gana un premio importante. • Conejo receptor de buena calificación: Un conejo que recibe una excelente calificación en una prueba. • Panda amigo compartiendo un momento especial: Dos pandas que comparten un momento de alegría juntos. – Representación: Cada grupo actúa una escena, expresando su emoción de alegría de manera respetuosa y considerada hacia los demás personajes. Por ejemplo: 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con roles asignados. • Escenarios para las representaciones. • Espacio adecuado para las actividades. 	<p>40 min</p>

- El **León ganador del premio** felicita a sus compañeros animales por sus esfuerzos y comparte su alegría sin jactarse.
- El **Conejo receptor de buena calificación** agradece a su maestro animal y a sus amigos por su apoyo.
- Los **Pandas amigos compartiendo un momento especial** expresan su felicidad compartiendo un abrazo y palabras de aprecio.



- **Reflexión a partir de experiencias**

Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre cómo expresar su alegría de manera respetuosa y considerada hacia los demás.

- Después de cada representación, se abre un espacio de reflexión donde los estudiantes comparten cómo se sintieron al expresar su alegría y cómo impactó en los demás.
- La docente utiliza preguntas abiertas para fomentar la reflexión y el análisis crítico:
 - ¿Cómo te sentiste al expresar tu alegría durante la actividad?
 - ¿Cómo reaccionaron los demás personajes a tu expresión de alegría?
 - ¿Qué aprendiste sobre expresar emociones positivas de manera respetuosa?
- Los estudiantes comparten sus respuestas y reflexionan sobre la importancia de expresar emociones positivas de manera respetuosa y considerada hacia los demás.

- **Transferencias a otras situaciones**

Objetivo: Los estudiantes aplican lo aprendido sobre la expresión de alegría en situaciones cotidianas.

- Se discutirán ejemplos de situaciones cotidianas donde los estudiantes puedan aplicar lo



	<p>aprendido, como celebrar un logro personal o participar en actividades grupales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes proponen maneras de expresar su alegría de manera respetuosa en diferentes contextos. Ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> • Felicitar a un amigo por su éxito sin compararse. • Celebrar en grupo y asegurarse de incluir a todos en la celebración. • Mostrar agradecimiento a quienes les apoyaron en sus logros. - La docente refuerza la importancia de expresar emociones de manera respetuosa, destacando cómo esto contribuye a un ambiente positivo y de apoyo mutuo. 		
Aplicación del nuevo conocimiento	<p>Para la aplicación del nuevo conocimiento, se realizará una actividad breve donde los estudiantes tendrán la oportunidad de expresar su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia sus compañeros en un contexto diferente al juego de roles.</p> <p>Actividad: Los estudiantes formarán un círculo y compartirán un momento alegre que hayan vivido recientemente. Luego, expresarán su emoción de alegría de manera respetuosa y considerada hacia los demás compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y lápiz para tomar notas. 	10 min

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	Los estudiantes reflexionarán sobre cómo expresaron su alegría durante la actividad y cómo podrían hacerlo de manera respetuosa en el futuro.
Evaluación	Guía de observación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registran los avances en la expresión respetuosa de la emoción de alegría.
- Dificultades: Se identifican las dificultades encontradas por los estudiantes al expresar su alegría de manera considerada hacia los demás.
- Reforzamiento: Se planifican actividades adicionales para reforzar la expresión respetuosa de emociones.



- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades realizadas y se identifican áreas de mejora para futuras sesiones.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Musikitos. (2022, 03 de agosto). *Canción de la Felicidad* [Video]. YouTube.
https://youtu.be/R4Xf9b9wPnU?si=a5y_qW9QvXM6pESg

VI. ANEXOS

GUION DEL JUEGO DE ROLES

“Expresa su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás”

Personajes

1. **León ganador del premio:** Un león que gana un premio importante.
2. **Conejo receptor de buena calificación:** Un conejo que recibe una excelente calificación en una prueba.
3. **Pandas amigos compartiendo un momento especial:** Dos pandas que comparten un momento de alegría juntos.

Escena: La Gran Celebración en la Selva

El escenario es un claro en la selva decorado para una gran celebración. Los animales se han reunido para celebrar varios logros y compartir momentos especiales. El ambiente está lleno de alegría y camaradería.

Narrador (Docente): "En el corazón de la selva, los animales se han reunido para celebrar sus logros y momentos especiales juntos."

León ganador del premio: (De pie en un podio improvisado, sosteniendo un trofeo) "Queridos amigos de la selva, estoy muy feliz de recibir este premio. Quiero felicitar a todos ustedes por sus esfuerzos. Cada uno de nosotros ha trabajado duro, y este trofeo es para todos. Gracias por su apoyo."

Animales de la selva: (Aplaudiendo y vitoreando) "¡Felicidades, León!"

Conejo receptor de buena calificación: (Sosteniendo una hoja con su calificación, se acerca al maestro y a sus amigos) "Gracias, maestro, por todo su apoyo. Estoy muy contento con mi calificación. También quiero agradecer a mis amigos por estudiar conmigo y ayudarme. Sin ustedes, no lo habría logrado."

Maestro Animal: (Sonriendo) "Muy bien hecho, Conejo. Estamos todos muy orgullosos de ti."

Amigos del Conejo: "¡Excelente trabajo, Conejo! ¡Estamos muy contentos por ti!"

Pandas amigos compartiendo un momento especial: (Abrazándose y sonriendo) "Hoy ha sido un día increíble. Estoy muy feliz de pasar este tiempo contigo, amigo."

Panda 1: "Eres el mejor amigo que podría tener. Gracias por siempre estar ahí para mí."

Panda 2: "¡Sí, siempre! Nuestra amistad es muy especial. ¡Vamos a seguir celebrando juntos!"



Conclusión:

El narrador se dirige a toda la clase.

Narrador (Docente): "Hoy hemos aprendido cómo expresar nuestra alegría de manera respetuosa y considerada. Ya sea ganando un premio, recibiendo una buena calificación o compartiendo un momento especial con un amigo, siempre podemos celebrar nuestras alegrías con gratitud y respeto hacia los demás."



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

FICHA DE APLICACIÓN N.º 06

APELLIDOS Y NOMBRES:

Instrucciones:

Observa las siguientes situaciones y completa las actividades según corresponda.

Situaciones:

Tu equipo de fútbol gana un partido importante.

Tu mejor amigo te cuenta una noticia emocionante.

Te enteras de que tu compañero de clase cumplió años.

Actividades:

a) Escribe cómo te sentirías en cada situación.

b) Piensa en una forma respetuosa y considerada de expresar tu alegría en cada caso.

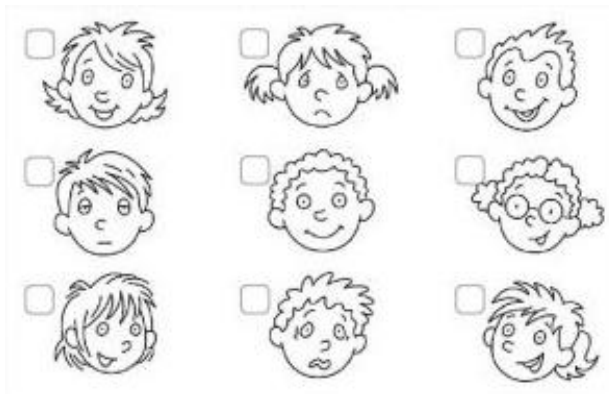
c) Comparte tus respuestas con un compañero y escucha las suyas.

Preguntas:

¿Por qué es importante expresar nuestras emociones de manera respetuosa?

¿Cómo te sientes cuando alguien te comparte una buena noticia?

Marca las caras que expresan alegría:





VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N.º 06

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Expresa su emoción de alegría de forma respetuosa y considerada hacia los demás.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

07

(NIVEL PRIMARIA)



TÍTULO DE LA SESIÓN

“El Viaje de la Autoregulación”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. Grado : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. Docente de aula : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. Docente de práctica : Salas Viscarra, Alain
 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Regula su comportamiento de manera consciente y constructiva cuando experimenta frustración.	Identifica sus emociones (ira, tristeza y frustración) ante una situación de conflicto. Participa activamente en el juego de roles, expresando y reconociendo emociones.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque transversal búsqueda de la excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario, la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar el espacio para la actividad. Revisar los roles asignados a los estudiantes.	Pizarra o papelógrafo. Marcadores o tizas de colores. Tarjetas con situaciones de frustración. Hojas de dibujo y colores. Caja de "Herramientas de Auto regulación" (puede incluir juguetes antiestrés, pelotas de esponja, etc.).

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.

- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO Motivación</p>	<p>Actividad: La docente iniciará la sesión con una dinámica llamada La Rueda de las Emociones. Previamente, habrá preparado una gran rueda de papel con diferentes emociones escritas en segmentos separados. La rueda estará dividida en colores para representar distintos niveles de intensidad emocional. La docente invitará a un estudiante al frente y, junto con él, girará la rueda. El estudiante detendrá la rueda y leerá la emoción que aparezca. Luego, compartirá una experiencia personal en la que haya experimentado esa emoción. 😊 😞 😡 😠</p> <p>La dinámica de La Rueda de las Emociones busca despertar el interés de los estudiantes y crear un ambiente de confianza para hablar sobre sus sentimientos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rueda de las emociones (papel grande con segmentos de emociones escritas). • Marcadores de diferentes colores. • Silla para el estudiante invitado al frente. 	3 min
<p>Recuperación de saberes previos</p>	<p>A través de la actividad, se recupera el conocimiento previo de los estudiantes sobre las emociones y se les anima a compartir experiencias personales.</p>		4 min
<p>Conflicto cognitivo</p>	<p>Al enfrentarse a situaciones emocionales diversas, los estudiantes pueden experimentar un conflicto cognitivo que los lleve a reflexionar sobre sus propias emociones y las de los demás.</p>		3 min



<p>DESARROLLO</p> <p>Construcción del nuevo conocimiento</p>	<p>APLICACIÓN DE JUEGO DE ROLES</p> <p>En esta parte de la sesión, los estudiantes participarán en un juego de roles diseñado para ayudarles a comprender y practicar la regulación consciente y constructiva del comportamiento cuando experimentan frustración. El juego de roles simulará situaciones cotidianas en las que los estudiantes puedan sentirse frustrados y les brindará la oportunidad de practicar estrategias para manejar esta emoción de manera positiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivencia de experiencias <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para experimentar y manejar situaciones de frustración de manera consciente y constructiva utilizando personajes imaginarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente organiza el aula para facilitar la interacción en grupos pequeños. - La docente divide a los estudiantes en grupos pequeños y asigna roles específicos para cada situación. Ejemplos de roles y situaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Dragón excluido: Un dragón que quiere unirse al grupo pero es excluido. • Líder del grupo de unicornios: Un unicornio que toma decisiones sobre quién puede unirse al grupo. • Miembros del grupo de unicornios: Otros unicornios que forman parte del grupo de juego. - Representación: Cada grupo lleva a cabo la escena, experimentando diferentes niveles de frustración. Los estudiantes representan situaciones como: <ul style="list-style-type: none"> • El Dragón excluido pide unirse al grupo de unicornios y es rechazado. • El Líder del grupo de unicornios decide quién puede participar en el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con roles escritos para cada situación. • Espacio adecuado para llevar a cabo los juegos de roles. • Pizarra o papelógrafo para registrar ideas y conclusiones. 	<p>40 min</p>
----------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------



	<ul style="list-style-type: none"> • Los Miembros del grupo de unicornios reaccionan ante la situación de inclusión o exclusión. • Reflexión a partir de experiencias Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden estrategias para manejar la frustración. <ul style="list-style-type: none"> – Después de cada juego de roles, se llevará a cabo una sesión de reflexión guiada. Preguntas guía: La docente utiliza preguntas abiertas para fomentar la reflexión y el análisis crítico: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sentiste durante la situación de exclusión o inclusión? ¿Qué estrategias utilizaste para manejar tu frustración? ¿Qué aprendiste de esta experiencia? – Se fomenta la escucha activa y el respeto mutuo durante esta discusión. Los estudiantes comparten sus experiencias y reflexionan sobre la importancia de regular su comportamiento de manera consciente y constructiva. • Transferencias a otras situaciones Objetivo: Los estudiantes aplican lo aprendido sobre la regulación de la frustración en situaciones cotidianas. <ul style="list-style-type: none"> – Los estudiantes identifican cómo pueden aplicar las estrategias aprendidas en situaciones similares en su vida diaria fuera del aula. Ejemplos de situaciones: – Resolver un conflicto con un amigo en el patio de recreo. – La docente facilita una discusión sobre cómo pueden usar estas habilidades en diferentes contextos. Los estudiantes proponen maneras de manejar su frustración de manera constructiva y consciente. – Refuerzo de comportamientos positivos: La docente refuerza la importancia de regular el 		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



	comportamiento de manera consciente y constructiva, destacando cómo esto contribuye a un ambiente positivo y de apoyo mutuo.		
Aplicación del nuevo conocimiento	Para aplicar el nuevo conocimiento, la docente dividirá a los estudiantes en parejas y les pedirá que elijan una situación de frustración que hayan experimentado recientemente. Luego, cada pareja representará la situación utilizando las estrategias aprendidas durante el juego de roles. Después de la representación, se realizará una breve discusión en clase para compartir las experiencias y reflexiones.	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con situaciones de frustración para que los estudiantes elijan. • Pizarra o papelógrafo para registrar ideas y conclusiones 	10 min

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	Los estudiantes reflexionarán sobre lo aprendido durante la sesión y cómo pueden aplicar las estrategias de autoregulación en su vida diaria.
Evaluación	Guía de observación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se evaluará el nivel de comprensión de los estudiantes sobre la autoregulación y su capacidad para aplicar las estrategias aprendidas.
- Dificultades: Se identificarán las situaciones o conceptos que los estudiantes encontraron más desafiantes durante la sesión.
- Reforzamiento: Se diseñarán actividades adicionales para reforzar los conceptos de autoregulación y manejo de la frustración.
- Evaluación de estrategias: Se analizará la efectividad de las estrategias utilizadas durante la sesión y se propondrán ajustes para futuras actividades.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de <https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>



VI. ANEXOS

GUION DEL JUEGO DE ROLES "El Viaje de la Autoregulación"

Escena: El Claro Mágico del Bosque

El escenario es un claro mágico en el bosque, donde los unicornios suelen jugar. El Dragón excluido se acerca al grupo de unicornios que están jugando alegremente.

Dragón excluido: (Aproximándose tímidamente) "Hola, unicornios. ¿Puedo unirme a su juego? Me encantaría jugar con ustedes."

Líder del grupo de unicornios: (Mirando al Dragón con desconfianza) "No estoy seguro, Dragón. Este es un juego solo para unicornios."

Miembro del grupo de unicornios 1: (Susurrando al líder) "Pero Dragón parece amistoso. Tal vez podríamos darle una oportunidad."

Miembro del grupo de unicornios 2: (Asintiendo) "Sí, podría ser divertido jugar con alguien nuevo."

Narrador (Docente): "El Dragón siente una ola de frustración al escuchar que no puede unirse al juego. Sin embargo, decide manejar sus emociones de manera consciente y constructiva."

Dragón excluido: (Respirando hondo y hablando con calma) "Entiendo que tienen sus reglas, pero me gustaría mucho jugar con ustedes. ¿Podemos encontrar una manera de hacerlo posible?"

Líder del grupo de unicornios: (Reflexionando) "Bueno, Dragón, aprecio que hayas manejado esto con calma. Tal vez podamos intentar incluirte en nuestro juego. ¿Qué opinan los demás?"

Miembro del grupo de unicornios 1: "¡Sí, vamos a intentarlo! Puede ser divertido."

Narrador (Docente): "Los unicornios deciden incluir al Dragón en su juego, y todos comienzan a jugar juntos felizmente."

FIN



FICHA DE APLICACIÓN N.º 07

APELLIDOS Y NOMBRES:

Aprendiendo a Afrontar la Frustración

Objetivo: Aprender a identificar y manejar la frustración de manera constructiva.

Instrucciones:

Lee el siguiente texto:

"En un día soleado, Luis fue al parque con sus amigos. Estaban emocionados por jugar al fútbol juntos. Luis estaba especialmente ansioso por jugar porque había estado practicando mucho en casa. Comenzaron el juego, y al principio todo iba bien. Sin embargo, cuando Luis intentó marcar un gol, el portero del otro equipo lo detuvo. Esto sucedió varias veces, y Luis se sintió cada vez más frustrado. Finalmente, decidió dejar de jugar y se sentó en el banco, sintiéndose muy triste"



Responde las siguientes preguntas:

¿Qué deseaba Luis?

¿Cómo crees que se sentirá después de lo que le pasó?

- Enojado.
- Triste.
- Feliz.

¿Qué crees que debe hacer Luis?

- Dejar de jugar.
- Tratar de calmarse y cambiar los pensamientos negativos.
- Pensar que siempre le irá mal.

¿Cómo te sientes cuando pierdes un juego y qué deberías hacer?

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN



LISTA DE COTEJO N.º 07

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Regula su comportamiento de manera consciente y constructiva cuando experimenta frustración.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

08

(NIVEL PRIMARIA)



TÍTULO DE LA SESIÓN

“Descubriendo mi voz asertiva”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Institución Educativa 32004 San Pedro
- 1.2. Grado : 3ero de primaria **Sección:** “G”
- 1.3. Docente de aula : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
- 1.4. Docente de práctica : Salas Viscarra, Alain
- 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
- 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
- 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Practica la comunicación asertiva usando "yo" en lugar de "tú" para transmitir sus sentimientos.	Los estudiantes expresan las emociones asignadas a través de expresiones faciales y corporales de manera efectiva. Los estudiantes participan activamente en la reflexión sobre las emociones experimentadas durante el juego de roles.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar el espacio de clase para actividades grupales. Revisar los materiales necesarios: tarjetas con situaciones de comunicación, papel y lápices.	Tarjetas con situaciones de comunicación. Papel y lápices.

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.



- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	La docente comenzará la sesión con una dinámica de juego de roles llamada "El Círculo de la Comunicación". Los estudiantes se sentarán en círculo y la docente introducirá una pelota. Cuando un estudiante recibe la pelota, deberá expresar una emoción utilizando la comunicación asertiva, como "Me siento feliz porque hoy aprendimos algo nuevo". Esta actividad ayudará a crear un ambiente de confianza y apertura para la sesión.	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota o algún objeto para la dinámica del "Círculo de la Comunicación". 	3 min
Recuperación de saberes previos	Después de la dinámica de motivación, la docente preguntará a los estudiantes sobre sus experiencias previas con la comunicación. Algunas preguntas podrían ser: ¿Qué significa comunicarse de manera asertiva? ¿Alguna vez te has sentido frustrado/a al hablar con alguien? ¿Por qué? ¿Cómo te sientes cuando puedes expresar tus sentimientos de manera clara y respetuosa?	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra o papel para registrar las respuestas de los estudiantes durante la recuperación de saberes previos. • Tarjetas con situaciones hipotéticas para el conflicto cognitivo. 	4 min
Conflicto cognitivo	Para generar conflicto cognitivo, la docente planteará situaciones hipotéticas donde los estudiantes deberán decidir cómo expresarían sus sentimientos de manera asertiva. Por ejemplo, "Imagina que estás en el parque y un amigo rompe tu juguete accidentalmente. ¿Cómo le dirías que te sientes de manera respetuosa?"		3 min
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	APLICACIÓN DE "JUEGO DE ROLES" Descripción del juego: Antes de iniciar esta actividad, la docente explicará a los estudiantes que van a participar en un juego de roles donde simularán diversas		



	<p>situaciones sociales para practicar la comunicación asertiva. Se les recordará la importancia de expresar sus sentimientos de manera respetuosa y constructiva.</p> <p>Vivencia de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para practicar la comunicación asertiva usando "yo" en lugar de "tú" para transmitir sus sentimientos, utilizando personajes ficticios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente organiza el aula para facilitar la interacción en grupos pequeños. <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente divide a los estudiantes en grupos pequeños y asigna roles específicos para cada situación. Ejemplos de roles y situaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Hada molesta: Un hada que está molesta porque no fue invitada a una fiesta en el bosque. • Duende anfitrión: Un duende que organizó la fiesta. • Elfo observador: Un elfo que observa la conversación y toma nota de la comunicación asertiva. - Representación: Cada grupo simula una conversación entre los personajes, donde deben practicar la comunicación asertiva usando "yo" en lugar de "tú" para transmitir sus sentimientos. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> • Hada molesta: "Yo me siento triste porque no fui invitada a la fiesta. Me gustaría saber por qué no me incluyeron." • Duende anfitrión: "Lo siento si te hice sentir excluida. No fue mi intención. Vamos a asegurarnos de incluirte en la próxima fiesta." • Elfo observador: Observa y da retroalimentación sobre cómo los personajes se comunican utilizando "yo" en lugar de "tú". <p>Reflexión a partir de experiencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con roles asignados para cada situación. • Pizarra o papel para registrar las reflexiones de los estudiantes. • Lápices o marcadores para que los estudiantes anoten sus ideas durante la reflexión. 	40 min
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------



	<p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden estrategias para mejorar su comunicación asertiva usando "yo" en lugar de "tú".</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de cada simulación, se abrirá un espacio para que los estudiantes compartan cómo se sintieron al interpretar sus roles y cómo creen que podrían haber expresado sus sentimientos de manera más asertiva. - La docente utiliza preguntas abiertas para fomentar la reflexión y el análisis crítico: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sentiste al interpretar tu papel? ¿Crees que pudiste expresar tus sentimientos de manera respetuosa usando "yo" en lugar de "tú"? ¿Qué podrías haber dicho o hecho de manera diferente para usar más "yo" en lugar de "tú"? - Los estudiantes comparten sus respuestas y reflexionan sobre la importancia de practicar la comunicación asertiva usando "yo" en lugar de "tú". <p style="text-align: center;">Transferencias a otras situaciones</p> <p>Objetivo: Los estudiantes aplican lo aprendido sobre la comunicación asertiva usando "yo" en lugar de "tú" en situaciones cotidianas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente guía a los estudiantes en una reflexión sobre cómo pueden aplicar lo aprendido en otras situaciones de su vida diaria. Ejemplos de situaciones: Expresar sus sentimientos a un miembro de la familia en casa. - Los estudiantes proponen maneras de utilizar la comunicación asertiva usando "yo" en lugar de "tú" en diferentes contextos. - La docente refuerza la importancia de practicar la comunicación asertiva usando "yo" en lugar de "tú", destacando cómo esto contribuye a relaciones positivas y respetuosas. 		
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



Aplicación del nuevo conocimiento	La docente organizará una actividad breve donde los estudiantes tendrán que resolver situaciones cotidianas utilizando la comunicación asertiva. Por ejemplo, podrían realizar un juego de roles donde practiquen cómo pedir ayuda a un compañero de clase de manera respetuosa y considerada.	Tarjetas con situaciones cotidianas para el juego de roles. Espacio adecuado para realizar la actividad sin interrupciones.	10 min
------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	Se invitará a los estudiantes a reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje durante la sesión de juego de roles enfocada en la práctica de la comunicación asertiva. Preguntas para la reflexión: ¿Qué aprendiste sobre la comunicación asertiva durante la sesión de juego de roles? ¿Cómo te sentiste al interpretar diferentes roles y practicar la expresión de tus sentimientos de manera respetuosa? ¿Identificaste algún desafío al aplicar la comunicación asertiva en las situaciones simuladas? ¿Cómo lo enfrentaste? ¿Qué estrategias crees que podrías utilizar en el futuro para mejorar tu habilidad para comunicarte de manera asertiva?
Evaluación	Guía de observación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se evaluará la capacidad de los estudiantes para utilizar el "yo" en lugar del "tú" al transmitir sus sentimientos.
- Dificultades: Se identificarán los obstáculos encontrados por los estudiantes al practicar la comunicación asertiva.
- Reforzamiento: Se diseñarán actividades adicionales para fortalecer la habilidad de comunicación asertiva.
- Evaluación de estrategias: Se evaluará la efectividad de las actividades y se identificarán áreas de mejora para futuras sesiones.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de <https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>



VI. ANEXOS

FICHA DE APLICACIÓN N.º 08

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES: Lee cada situación y responde las preguntas utilizando la comunicación asertiva. Recuerda usar "yo" en lugar de "tú" para expresar tus sentimientos.

Situación 1:

Contexto: El hada está molesta porque no fue invitada a una fiesta en el bosque.

1. ¿Cómo se siente el Hada molesta?
2. ¿Cómo podría el Hada expresar sus sentimientos de manera asertiva usando "yo"?

Respuesta:

1. El Hada se siente _____.
2. Yo me siento _____ porque no fui invitada a la fiesta. Me gustaría saber por qué no me incluyeron.

Situación 2:

Contexto: El Duende anfitrión organizó la fiesta y escucha al Hada molesta.

1. ¿Cómo se siente el Duende al escuchar al Hada molesta?
2. ¿Cómo podría el Duende responder de manera asertiva usando "yo"?

Respuesta:

1. El Duende se siente _____.
2. Yo lo siento si te hice sentir excluida. No fue mi intención. Vamos a asegurarnos de incluirte en la próxima fiesta.



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N.º 08

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Practica la comunicación asertiva usando "yo" en lugar de "tú" para transmitir sus sentimientos.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“Explorando nuestros miedos: ¡Al rescate de la valentía!”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. Grado : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. Docente de aula : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. Docente de práctica : Salas Viscarra, Alain
 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Examina las situaciones que le generan miedo, identificando las causas que lo provocan y cómo afecta su bienestar emocional.	Los estudiantes expresan las emociones asignadas a través de expresiones faciales y corporales de manera efectiva. Los estudiantes participan activamente en la reflexión sobre las emociones experimentadas durante el juego de roles.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Antes de la sesión, se deberá revisar el plan de la actividad, preparar los materiales necesarios, y asegurarse de crear un ambiente seguro y de confianza para que los estudiantes se sientan cómodos al compartir sus miedos y preocupaciones.	Pizarra o papelógrafo y marcadores. Tarjetas o papel y lápices para actividades individuales. Hojas de trabajo impresas con ejemplos de situaciones generadoras de miedo. Materiales para el juego de roles.

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:



- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	<p>Para iniciar la sesión, se llevará a cabo una dinámica motivacional que involucre a todos los estudiantes y los prepare para explorar el tema de los miedos de manera positiva. La docente utilizará una canción alegre y pegajosa relacionada con el valor de la valentía para crear un ambiente positivo y estimulante.</p> <p>Actividad: La docente comenzará la sesión invitando a los estudiantes a levantarse de sus asientos y formar un círculo en el centro del aula. Luego, reproducirá la canción "¡Sí Que Puedes!". Mientras suena la música, los estudiantes podrán moverse al ritmo de la canción. ¿Qué nos hace sentir valientes? ¿Qué crees que significa ser valiente?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reproductor de música y altavoces para la canción motivacional. • Papel y lápices para la actividad de recuperación de saberes previos. • Tarjetas o papel para escribir las respuestas a la situación hipotética. 	3 min
Recuperación de saberes previos	<p>Después de la actividad de motivación, la docente preguntará a los estudiantes sobre situaciones que han enfrentado en las que hayan sentido miedo y cómo han lidiado con esas emociones.</p> <p>Preguntas: ¿Recuerdas alguna vez en la que hayas sentido miedo? ¿Qué situación te generó ese miedo? ¿Cómo reaccionaste cuando enfrentaste ese miedo? ¿Qué estrategias utilizaste para sentirte más valiente?</p>		4 min
Conflicto cognitivo	<p>La docente planteará una situación hipotética que despierte la reflexión sobre los diferentes aspectos de los miedos y la valentía.</p> <p>Situación Hipotética: "Imagina que estás en una excursión con tus amigos y se pierden en el</p>		3 min



	bosque. Empieza a anochecer y comienzas a escuchar ruidos extraños a tu alrededor. ¿Cómo te sentirías en esta situación? ¿Qué harías para superar tu miedo y ayudar a tus amigos?"		
<p>DESARROLLO</p> <p>Construcción del nuevo conocimiento</p>	<p>APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <p>En esta fase, los estudiantes participarán en un juego de roles diseñado para explorar y comprender situaciones relacionadas con el manejo del miedo. A través de la vivencia de experiencias simuladas, la reflexión sobre esas experiencias y la transferencia a otras situaciones, los estudiantes fortalecerán su comprensión y habilidades para enfrentar los miedos de manera constructiva.</p> <p>Vivencia de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para examinar situaciones que les generan miedo, identificando las causas y cómo afectan su bienestar emocional, utilizando personajes basados en fábulas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente organiza el aula para facilitar la interacción en grupos pequeños. <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente divide a los estudiantes en grupos pequeños y asigna roles específicos relacionados con situaciones de miedo comunes en el entorno escolar o familiar. Ejemplos de personajes y situaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Conejito temeroso: Un conejo que tiene miedo a hablar en público. • Ratón asustado: Un ratón que teme a los gatos. • Ciervo inquieto: Un ciervo que se asusta fácilmente con ruidos fuertes. • León observador: Un león que observa y da retroalimentación sobre cómo los personajes enfrentan sus miedos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con roles asignados para cada grupo. • Espacio adecuado para la realización de las actividades de juego de roles. • Hojas de papel y lápices para la reflexión escrita después de la actividad. • Pizarra o papelógrafo para registrar las ideas principales surgidas durante la discusión en grupo. 	<p>40 min</p>



	<p>Representación: Cada grupo simula una conversación entre los personajes, donde deben examinar las situaciones que les generan miedo, identificar las causas y discutir cómo afecta su bienestar emocional. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conejito temeroso: "Yo me siento muy nervioso cuando tengo que hablar en público porque temo que me juzguen."• Ratón asustado: "Yo tengo miedo a los gatos porque me siento vulnerable y pequeño."• Ciervo inquieto: "Yo me asusto con los ruidos fuertes porque no sé qué los provoca y me siento inseguro."• León observador: Observa y da retroalimentación sobre cómo los personajes manejan sus miedos. <p>Reflexión a partir de experiencias Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles, identifican las causas de sus miedos y aprenden estrategias para enfrentar sus miedos.</p> <ul style="list-style-type: none">– Después de cada representación, se llevará a cabo una sesión de reflexión en conjunto.– La docente utiliza preguntas abiertas para fomentar la reflexión y el análisis crítico: ¿Qué estrategias utilizaste para enfrentar tu miedo simulado? ¿Qué causas identificaste que provocan tu miedo? ¿Cómo afecta este miedo a tu bienestar emocional?– Los estudiantes comparten sus pensamientos y emociones de manera abierta y respetuosa, discutiendo cómo sus miedos impactan su bienestar emocional. <p>Transferencias a otras situaciones Objetivo: Los estudiantes aplican lo aprendido sobre el manejo del miedo en situaciones cotidianas.</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes identifican situaciones en sus vidas donde sienten miedo y reflexionan sobre cómo podrían usar las estrategias aprendidas para afrontarlo. Ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> • Miedo a hablar en público en la escuela. • Miedo a ciertos animales en el hogar o parque. • Miedo a sonidos fuertes en la comunidad. - Los estudiantes proponen maneras de aplicar lo aprendido en diferentes contextos, como en casa, en la escuela o en actividades extracurriculares. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> • Practicar hablar en público en pequeños grupos antes de una presentación. • Exponerse gradualmente a animales temidos con apoyo de familiares. • Usar tapones para los oídos o estar en compañía de alguien de confianza durante eventos con sonidos fuertes. - La docente organiza nuevas actividades de juego de roles donde los estudiantes puedan practicar enfrentarse a sus miedos en diferentes contextos. La docente refuerza la importancia de examinar los miedos, identificar las causas y aplicar estrategias para manejar el miedo de manera asertiva y constructiva, destacando cómo esto contribuye a su bienestar emocional. 		
<p>Aplicación del nuevo conocimiento</p>	<p>Los estudiantes realizarán una actividad de role-playing en parejas, donde practicarán la comunicación asertiva utilizando "yo" en lugar de "tú" para transmitir sus sentimientos. Cada pareja recibirá una situación hipotética donde uno de los estudiantes expresará sus sentimientos utilizando un enfoque asertivo, mientras que el otro actuará como receptor y practicará escuchar y responder de manera empática y comprensiva.</p>	<p>Tarjetas con situaciones hipotéticas. Espacio adecuado para la realización de las actividades en parejas. Hojas de retroalimentación.</p>	<p>10 min</p>

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	Se realizará una breve reflexión individual y grupal sobre lo aprendido durante la sesión, animando a los estudiantes a pensar en cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida diaria y cómo se sintieron al explorar sus miedos.
Evaluación	Guía de observación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y comprensión de las situaciones que generan miedo, así como en la capacidad de expresar y gestionar emociones.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes al enfrentar sus miedos y expresar sus emociones.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la autoestima y la capacidad de afrontar los miedos de manera positiva.
- Evaluación de estrategias: Se reflexionará sobre la efectividad de las estrategias utilizadas durante la sesión y se identificarán áreas de mejora para futuras actividades similares.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

El Kanka. (2018, 18 de enero). *El Kanka - Sí Que Puedes* [Video]. YouTube.
https://youtu.be/fgTb2xLQYk4?si=oLxdhl-_xMZQQ4ae

VI. ANEXOS

FICHA DE APLICACIÓN N° 09

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES:

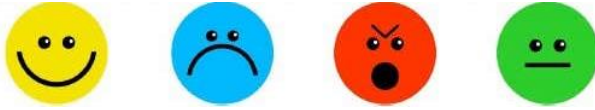
Lee la situación y responde las preguntas. Presta atención a las imágenes y luego responde.

Daniela iba muy contenta a su escuela; la acompañaba una gran sonrisa, ya que le gusta mucho aprender y jugar con sus amigos y amigas. De pronto, en el camino, apareció un perro y le ladró. Eso le dio mucho miedo, y su corazón empezó a latir más rápido. Felizmente, el dueño del perro se dio cuenta de que Daniela se había asustado, y se llevó a su perro.





¿Cómo se sentía Daniela cuando iba a la escuela?



¿Qué sintió Daniela cuando apareció el perro?



¿Cómo su cuerpo manifestó la emoción que ella sintió?

Ahora recuerda una situación en la que sentiste miedo.

¿Cómo se manifestó esa emoción en tu cuerpo?

¿Alguien te ayudó a que te sintieras mejor? ¿Quién?

II. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N.º 09

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Examina las situaciones que le generan miedo, identificando las causas que lo provocan y cómo afecta su bienestar emocional.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		



6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

10

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“El Poder de la Respiración Profunda para Regular el Enojo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. **Grado** : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. **Docente de aula** : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. **Docente de práctica** : Salas Viscarra, Alain
 1.5. **Fecha** : Falcón Galvan , Angela Pilar **Tiempo:** 60 min
 1.6. **Área Curricular** : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y	DESEMPEÑOS (CRITERIOS)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
---------------	------------------------	---------------------------



CAPACIDADES	DE EVALUACIÓN)	
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Utiliza la estrategia de respirar profundamente para regular su enojo.	Los estudiantes demuestran la capacidad de identificar momentos de enojo durante los juegos de roles. Los estudiantes practican y utilizan la técnica de respiración profunda para calmarse antes de continuar con la interacción.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparación del espacio: Asegurar que el aula o el área de juego esté libre de distracciones y sea un entorno seguro para la actuación. Asignación de roles: Decidir previamente los roles que cada estudiante interpretará en las diferentes situaciones de conflicto. Instrucción sobre la técnica de respiración profunda: Enseñar y practicar con los estudiantes la técnica de respiración profunda que utilizarán durante el juego de roles. Materiales: Preparar cualquier material adicional necesario para las dramatizaciones (disfraces, objetos de utilería, etc.).	Fichas de roles y guiones breves para cada escena de conflicto. Carteles o tarjetas con instrucciones de la técnica de respiración profunda. Disfraces y objetos de utilería para hacer más realistas las dramatizaciones. Una libreta o pizarra para registrar las reflexiones de los estudiantes.

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

0III. SECUENCIA DIDÁCTICA

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



<p>INICIO Motivación</p>	<p>Comenzar la sesión con una breve charla sobre la importancia de aprender a manejar el enojo. Utilizar un cuento o una anécdota que destaque cómo la respiración profunda puede ayudar a calmarse en situaciones difíciles. Ejemplo: "Hoy vamos a aprender una técnica especial que nos ayuda a sentirnos mejor cuando estamos muy enojados."</p>		<p>3 min</p>
<p>Recuperación de saberes previos</p>	<p>Preguntar a los estudiantes si alguna vez han sentido mucho enojo y qué hicieron para calmarse. Anotar sus respuestas en la pizarra para luego relacionarlas con la técnica de respiración profunda.</p>		<p>4 min</p>
<p>Conflicto cognitivo</p>	<p>Presentar una situación común de conflicto (sin resolución) y preguntar cómo se sienten los personajes involucrados y qué podrían hacer para calmarse. Guiar la discusión hacia la idea de que respirar profundamente puede ser una estrategia útil.</p>	<p>Fichas de roles y guiones breves para cada escena de conflicto.</p>	<p>3 min</p>
<p>DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento</p>	<p>APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <p>Vivencia de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para practicar la estrategia de respirar profundamente para regular el enojo.</p> <p>Escenario: Disputa en el Patio de Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes se encontrarán en una simulación de un conflicto común en el patio de recreo, donde dos amigos, Ana y Juan, discuten acaloradamente por un juguete. <p>Se da inicio al juego de roles</p> <p>Roles: Ana: Estudiante que quiere jugar con el juguete. Juan: Estudiante que está utilizando el juguete. Observadores: Resto de la clase que observarán y tomarán notas sobre cómo se desarrolla la escena.</p> <p>Desarrollo del Juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> Inicio del Conflicto: Ana se acerca a Juan y le pide el juguete. Juan 	<ul style="list-style-type: none"> Carteles o tarjetas con instrucciones de la técnica de respiración profunda. Disfraces y objetos de utilería para hacer más realistas las 	<p>40 min</p>



	<p>se niega a dárselo. La discusión se intensifica, y ambos empiezan a elevar la voz y mostrar signos de enojo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Intervención: El docente interviene, recordando a los estudiantes que utilicen la estrategia de respirar profundamente para calmarse antes de continuar la discusión. Ana y Juan deben aplicar la técnica de respiración profunda: inhalar lentamente por la nariz, mantener la respiración unos segundos, y exhalar suavemente por la boca. <p>Actuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes en el rol de Ana y Juan practican la respiración profunda en medio del conflicto, mostrando cómo la técnica les ayuda a calmarse. Observadores: Los demás estudiantes observan cómo cambia la dinámica cuando Ana y Juan aplican la respiración profunda. <p>Reflexión a partir de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden la eficacia de la respiración profunda para regular el enojo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Después de la actuación, los estudiantes se reúnen en un círculo para reflexionar sobre lo sucedido. Se les pregunta a los niños que actuaron: ¿Cómo se sintieron antes y después de utilizar la técnica de respiración profunda? ¿Qué cambios notaron en sus emociones y comportamiento tras aplicar la respiración profunda? Se les pregunta a los otros niños que observaron la actuación: ¿Qué observaron en la actitud de Ana y Juan antes y después de la respiración profunda? ¿Cómo afectó la respiración profunda a la resolución del conflicto? Se promueve un diálogo abierto y respetuoso donde todos los 	<p>dramatizaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Una libreta o pizarra para registrar las reflexiones de los estudiantes. 	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



	<p>estudiantes puedan compartir sus pensamientos y reflexiones sobre la importancia de utilizar la respiración profunda para regular el enojo.</p> <p style="text-align: center;">Transferencias a otras situaciones</p> <p>Objetivo: Los estudiantes aplican lo aprendido sobre la respiración profunda para manejar el enojo en situaciones cotidianas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se facilita una discusión sobre la relevancia de la respiración profunda en diferentes situaciones de enojo en la vida cotidiana. ¿En qué otras situaciones fuera del aula pueden utilizar la técnica de respiración profunda para manejar su enojo? ¿Cómo pueden recordar utilizar esta estrategia cuando sientan que se están enojando? • Los estudiantes desarrollan estrategias concretas para aplicar la respiración profunda en diversas situaciones, como en casa, con amigos o en actividades extracurriculares cuando sientan enojo. <ul style="list-style-type: none"> – En casa: Cuando discuten con un hermano o hermana. – Con amigos: Al enfrentarse a desacuerdos durante juegos. – En clase: Al sentirse frustrados con una tarea difícil • Cada estudiante escribe un breve plan de acción sobre cómo implementará la técnica de respiración profunda en su vida diaria, identificando situaciones específicas donde puede ser útil. <p>Este juego de roles permite a los estudiantes no solo practicar la estrategia de respirar profundamente para regular el enojo en un entorno controlado, sino también reflexionar sobre su eficacia y planificar cómo aplicarla en su vida cotidiana.</p>		
<p>Aplicación del nuevo conocimiento</p>	<p>Los estudiantes participarán en el juego de roles representando situaciones de conflicto donde experimentarán enojo. Cada vez que</p>		<p>10 min</p>



	sientan que el enojo aumenta, deben utilizar la técnica de respiración profunda para calmarse antes de continuar con la escena		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	¿Cómo te sentiste cuando utilizaste la respiración profunda durante el juego de roles? ¿Crees que la técnica de respiración profunda te ayudó a manejar tu enojo? ¿Por qué? ¿En qué otras situaciones crees que podrías utilizar la respiración profunda para calmarte?
Evaluación	Ficha de aplicación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y expresión de emociones por parte de los estudiantes durante el juego de roles y la reflexión posterior.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar ciertas emociones o para utilizar expresiones corporales y faciales de manera efectiva.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la identificación y expresión de emociones en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de

<https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

VI. ANEXOS



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

FICHA DE APLICACIÓN N° 10

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES: Lee las siguientes preguntas y responde:



¿Por qué son importantes las emociones?

Todos podemos enojarnos, pero _____

¿Cuáles son los daños del enojo?

¿Cómo controlar el enojo?

Reconocemos a la persona enojada por su rostro,

¿Cómo es la cara de enojado?





VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 10

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Utiliza la estrategia de respirar profundamente para regular su enojo.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“Decisiones Éticas en Acción”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. **Grado** : 3ero de primaria **Sección:** “G ”
 1.3. **Docente de aula** : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. **Docente de práctica** : Salas Viscarra, Alain
 1.5. **Estudiante de práctica** : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. **Fecha** : **Tiempo:** 60 min
 1.7. **Área Curricular** : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Argumenta de manera coherente por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto.	Explicaciones coherentes sobre las decisiones tomadas en situaciones éticas. Participación activa y reflexiva en las discusiones grupales. Aplicación de estrategias éticas en situaciones hipotéticas y reales.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar los escenarios éticos que se utilizarán durante los juegos de roles. Asignar roles a los estudiantes y explicarles la importancia de la actividad. Crear un ambiente seguro y respetuoso para la discusión abierta y honesta.	Carteles con los escenarios éticos. Materiales de papelería (papel, lápices) para que los estudiantes tomen notas. Fichas de roles para los estudiantes. Espacio adecuado para realizar las dramatizaciones.

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:



- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	Iniciar la sesión con una breve actividad donde los estudiantes comparten ejemplos de decisiones difíciles que han tomado en el pasado y cómo se sintieron al respecto. Mostrar un breve video o contar una historia donde un personaje toma una decisión ética difícil y explicar por qué fue correcta o incorrecta.	Video o historia	3 min
Recuperación de saberes previos	Presentar un dilema ético sencillo sin dar la "respuesta correcta". Pedir a los estudiantes que voten sobre la mejor solución y explicar sus razones, generando curiosidad y disposición para explorar más. Preguntar a los estudiantes si han enfrentado dilemas éticos y qué decisiones tomaron. Discutir brevemente los valores que consideraron al tomar sus decisiones.	Ficha de preguntas	4 min
Conflicto cognitivo	Dilema Ético: "Imagina que encuentras un teléfono móvil caro en el parque. No hay nadie alrededor y no hay manera de saber a quién pertenece en ese momento. Tienes tres opciones: Llevarte el teléfono a casa y esperar a que alguien lo reclame. Entregar el teléfono en la oficina de objetos perdidos del parque. Ignorar el teléfono y seguir con tu día como si no lo hubieras visto. ¿Qué harías y por qué?"		3 min
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	APLICACIÓN DE "JUEGO DE ROLES" Vivencia de experiencias		



	<p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para tomar decisiones éticas y argumentar por qué consideran que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear varias situaciones que requieran una decisión ética por parte de los estudiantes. Ejemplos: Escenario 1: Un amigo te pide que le ayudes a hacer trampa en un examen. Escenario 2: Encuentras dinero en el suelo del colegio y debes decidir si lo entregas a la oficina de objetos perdidos o lo guardas. Escenario 3: Ves a un compañero siendo intimidado y debes decidir si intervienes, informas a un adulto o te quedas callado. <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asignación de roles: Asignar a cada estudiante un rol en las diversas situaciones (por ejemplo, el amigo que pide ayuda, el estudiante que encuentra el dinero, el observador de la intimidación, etc.). • Los estudiantes representarán sus roles en las situaciones de conflicto ético. Durante la actuación, cada estudiante deberá tomar una decisión y explicar en voz alta por qué consideran que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto. <p>Reflexión a partir de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden a argumentar de manera coherente sobre sus decisiones éticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de cada dramatización, abrir un espacio de reflexión donde los estudiantes compartan cómo se sintieron durante la escena y cómo llegaron a su decisión. • Preguntas de guía: 	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles con los escenarios éticos. • Materiales de papelería (papel, lápices) para que los estudiantes tomen notas. • Fichas de roles para los estudiantes. • Espacio adecuado para realizar las dramatizaciones. 	<p>40 min</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------



	<p>¿Por qué decidiste actuar de esa manera? ¿Qué factores consideraste para tomar tu decisión? ¿Cómo te sentiste después de tomar tu decisión? ¿Qué opinas sobre la decisión tomada por los demás participantes?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deben argumentar de manera coherente las razones detrás de su comportamiento, mencionando aspectos como la honestidad, el respeto, la justicia, etc. • Ejemplo de preguntas para fomentar la argumentación: ¿Crees que tu decisión fue justa? ¿Por qué? ¿Tu comportamiento refleja respeto hacia los demás? ¿Cómo? ¿En qué medida tu decisión fue honesta? ¿Cómo hubiera sido diferente tu comportamiento si hubieras elegido otra opción? <p style="text-align: center;">Transferencias a otras situaciones</p> <p>Objetivo: Los estudiantes aplican las habilidades de argumentación ética en su vida cotidiana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar una discusión sobre cómo pueden aplicar las habilidades de argumentación ética en su vida cotidiana. Ejemplos de preguntas para la transferencia: ¿En qué otras situaciones podrías necesitar justificar tu comportamiento como correcto o incorrecto? ¿Cómo puedes usar las habilidades de argumentación ética en casa o con tus amigos? ¿Qué aprendiste de esta actividad que puedas utilizar en situaciones futuras? • Animar a los estudiantes a desarrollar estrategias concretas para evaluar y justificar sus decisiones éticas en situaciones desafiantes. Ejemplo de actividades: 		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



	Hacer una lista de preguntas que podrían hacerse antes de tomar una decisión importante (¿Es justo? ¿Es honesto? ¿Respeto a los demás?). <ul style="list-style-type: none"> • Practicar con situaciones hipotéticas y discutir en grupo las decisiones tomadas y las razones detrás de ellas. 		
Aplicación del nuevo conocimiento	Durante la actuación, cada estudiante toma una decisión y explica en voz alta por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto.		10 min

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	¿Qué aprendiste sobre la importancia de tomar decisiones éticas? ¿Cómo te sentiste al tener que justificar tu decisión frente a tus compañeros? ¿Qué fue lo más difícil de argumentar tu decisión?
Evaluación	Ficha de aplicación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y expresión de emociones por parte de los estudiantes durante el juego de roles y la reflexión posterior.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar ciertas emociones o para utilizar expresiones corporales y faciales de manera efectiva.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la identificación y expresión de emociones en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de
<https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>



VI. ANEXOS

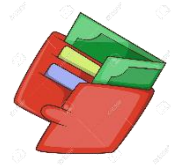
FICHA DE APLICACIÓN N° 11

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES: Lee atentamente el siguiente dilema ético y responde las preguntas relacionadas. Asegúrate de argumentar de manera coherente y fundamentada tu respuesta.

Dilema:

"Imagina que durante el recreo encuentras una billetera con dinero y documentos personales tirada en el patio de la escuela. No hay nadie alrededor y no sabes de quién es la billetera. Tienes tres opciones:



1. Guardarte la billetera y no decir nada a nadie.
2. Entregar la billetera a la oficina de la dirección de la escuela.
3. Dejar la billetera donde la encontraste y no hacer nada."

Pregunta 1:

¿Qué opción elegirías? Explica tu decisión de manera detallada.

Pregunta 2:

¿Por qué consideras que tu decisión es éticamente correcta o incorrecta? Argumenta tu respuesta mencionando valores como la honestidad, el respeto y la justicia.



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 11

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Argumenta de manera coherente por qué considera que su comportamiento es éticamente correcto o incorrecto.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

12

(NIVEL PRIMARIA)



TÍTULO DE LA SESIÓN

“La Importancia de los Valores en la Sociedad”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Institución Educativa 32004 San Pedro
- 1.2. Grado : 3ero de primaria **Sección:** “G”
- 1.3. Docente de aula : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
- 1.4. Docente de práctica : Salas Viscarra, Alain
- 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
- 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
- 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Explica la importancia de los valores en la sociedad	Los estudiantes demuestran comprensión y articulación clara sobre la importancia de los valores en la sociedad. Los estudiantes participan activamente en las dramatizaciones, usando disfraces y explicando el valor representado. Los estudiantes reflexionan críticamente sobre sus acciones y decisiones durante la actividad de juego de roles.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque transversal de derechos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar y organizar los escenarios de los juegos de roles. Seleccionar y asignar los roles a los estudiantes, asegurando que comprendan el valor que representarán. Preparar los disfraces y accesorios necesarios para cada escena. Elaborar preguntas de reflexión para la discusión posterior a cada actuación.	Disfraces y accesorios para cada personaje de los escenarios. Carteles o fichas con los valores a discutir (honestidad, respeto, solidaridad, etc.). Hojas de reflexión y bolígrafos. Espacio adecuado para la representación y discusión grupal.



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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	<p>Presentar el objetivo de la sesión y la importancia de comprender los valores en la sociedad.</p> <p>Narrar una breve historia que resalte un valor específico, generando interés y curiosidad entre los estudiantes.</p> <p>El Valor de la Honestidad</p> <p>En un pequeño pueblo, un niño llamado Lucas encontró una billetera llena de dinero mientras jugaba en el parque. Aunque tentado a quedarse con el dinero para comprar un juguete que quería, recordó las palabras de su abuela sobre la importancia de la honestidad.</p> <p>Lucas decidió llevar la billetera a la estación de policía. Los oficiales encontraron al dueño, un anciano llamado Sr. Martínez, quien estaba muy agradecido. Para agradecer a Lucas, el Sr. Martínez le regaló un libro de aventuras, y Lucas se sintió feliz por haber hecho lo correcto y por el aprecio que recibió.</p>	<p>Historia</p> <p>Pizarra</p>	3 min
Recuperación de saberes previos	<p>Preguntar a los estudiantes sobre su conocimiento y experiencias previas relacionadas con los valores.</p> <p>Invitar a los estudiantes a compartir ejemplos personales donde los valores jugaron un papel importante.</p>		4 min
Conflicto cognitivo	<p>Presentar dos breves videos o imágenes que muestren una situación con y sin el valor en cuestión (por ejemplo, una situación</p>	<p>Imágenes</p>	3 min



	<p>con honestidad y otra con deshonestidad). Pedir a los estudiantes que observen las diferencias y discutan cómo la presencia o ausencia del valor afecta la situación y a las personas involucradas. Facilitar una lluvia de ideas sobre las consecuencias de actuar con o sin el valor en cuestión.</p>		
<p>DESARROLLO</p> <p>Construcción del nuevo conocimiento</p>	<p>APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <p>Vivencia de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para entender la importancia de diferentes valores en la sociedad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear varias situaciones que resalten la importancia de diferentes valores en la sociedad. Ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> – Escenario 1: Honestidad en una tienda. – Escenario 2: Respeto en la escuela. – Escenario 3: Solidaridad en la comunidad. <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asignación de roles y disfraces: Asignar a cada estudiante un rol en las diversas situaciones y proporcionar disfraces para enriquecer la experiencia y hacerla más inmersiva. Ejemplos de disfraces: <ul style="list-style-type: none"> – Comerciante y cliente para el escenario de la tienda. – Profesor y estudiantes para el escenario en la escuela. – Vecinos y líderes comunitarios para el escenario en la comunidad. • Actuación: Los estudiantes representarán sus roles en las situaciones planteadas. Durante la actuación, cada estudiante deberá mostrar cómo se aplican los valores en la situación específica y explicar por qué son importantes. • Ejemplos de escenas: <ul style="list-style-type: none"> – Escenario 1: Un cliente encuentra dinero en el suelo 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces y accesorios para cada personaje de los escenarios. • Carteles o fichas con los valores a discutir (honestidad, respeto, solidaridad, etc.). • Hojas de reflexión y bolígrafos. • Espacio adecuado para la representación y discusión grupal. 	<p>40 min</p>



	<p>de la tienda y debe decidir si lo devuelve al comerciante.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escenario 2: Un estudiante nuevo es tratado con respeto por sus compañeros, quienes lo ayudan a integrarse en el aula. - Escenario 3: La comunidad se une para organizar una colecta de alimentos para ayudar a una familia necesitada. <p>Reflexión a partir de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y comprenden la importancia de los valores representados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de cada dramatización, abrir un espacio de reflexión donde los estudiantes compartan cómo se sintieron durante la escena y cómo observaron la importancia de los valores representados. <p>¿Por qué decidiste actuar de esa manera en la escena? ¿Qué valor consideras que fue el más importante en tu actuación? ¿Por qué? ¿Cómo crees que tu comportamiento afectó a los demás personajes en la escena? ¿Qué opinas sobre la importancia del valor representado en la vida real?</p> <p>Transferencias a otras situaciones</p> <p>Objetivo: Los estudiantes aplican los valores aprendidos en sus actividades cotidianas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar una discusión sobre cómo pueden aplicar los valores aprendidos en sus actividades cotidianas. ¿Cómo puedes practicar la honestidad en tu vida diaria? ¿Qué acciones puedes tomar para mostrar respeto en tu escuela o en casa? • Animar a los estudiantes a desarrollar estrategias concretas para incorporar los valores en su vida diaria y explicar su 		
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



	importancia a otros. Crear una lista de valores importantes y escribir ejemplos de cómo pueden practicarlos cada día.		
Aplicación del nuevo conocimiento	Los estudiantes representan los escenarios usando disfraces, enfocándose en un valor específico.		10 min

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	¿Qué valor consideras más importante en la escena que actuaste? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste al representar y defender ese valor? ¿Cómo crees que los valores influyen en nuestra vida diaria y en la sociedad en general?
Evaluación	Ficha de aplicación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y expresión de emociones por parte de los estudiantes durante el juego de roles y la reflexión posterior.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar ciertas emociones o para utilizar expresiones corporales y faciales de manera efectiva.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la identificación y expresión de emociones en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de <https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

VI. ANEXOS



FICHA DE APLICACIÓN N° 12

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES: Lee y responde las siguientes preguntas:

1. Lee las indicaciones y responde.


Contesta con una V si el concepto es verdadero y una F si el concepto es falso.

- 1) Los valores éticos son formas de actuar bien o mal de una persona.
- 2) El respeto consiste en tratar a todas las personas con amabilidad.
- 3) La solidaridad, sin significa decir y actuar con la verdad, sin engaños o falsedades.
- 4) Los valores éticos son amistad, amor, respeto, lealtad, responsabilidad y honestidad.
- 5) La honradez se refiere a no tomar nada que no nos pertenezca.

2. Escribe qué valor representa la imagen







Respeto
Libertad
Tolerancia
Igualdad
Solidaridad
Lealtad
Moralidad

Elige uno de los valores que te representan como persona y explica su importancia:



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 12

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Explica la importancia de los valores en la sociedad	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		



(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“El Deber Cumplido”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. **Grado** : 3ero de primaria **Sección:** “G ”
 1.3. **Docente de aula** : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. **Docente de práctica** : Salas Viscarra, Alain
 1.5. **Estudiante de práctica** : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. **Fecha** : **Tiempo:** 60 min
 1.7. **Área Curricular** : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Reflexiona sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados.	Los estudiantes participan activamente en la representación de roles relacionados con el cumplimiento de deberes asignados.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque transversal de derechos	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Los estudiantes participan activamente en la representación de roles relacionados con el cumplimiento de deberes asignados.	Los estudiantes participan activamente en la representación de roles relacionados con el cumplimiento de deberes asignados.

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.



- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	Se presenta una breve introducción sobre la importancia del cumplimiento de los deberes asignados en la vida académica y personal. Se destaca cómo el cumplimiento de responsabilidades contribuye al éxito y desarrollo personal.		3 min
Recuperación de saberes previos	Se invita a los estudiantes a compartir experiencias previas relacionadas con el cumplimiento de deberes escolares. Se les anima a reflexionar sobre cómo se sintieron al cumplir con estas responsabilidades y las consecuencias de no hacerlo.		4 min
Conflicto cognitivo	<p>Presentar una breve historia que resalte un conflicto relacionado con el cumplimiento de deberes:</p> <p>"Ana tenía que entregar un proyecto muy importante para la escuela. Había planeado trabajar en él durante el fin de semana, pero sus amigos la invitaron a una fiesta. Ana decidió ir a la fiesta y dejar el proyecto para el domingo por la tarde. Sin embargo, el domingo tuvo un imprevisto familiar y no pudo terminar su proyecto. Al día siguiente, se sintió muy mal al no poder entregar su trabajo a tiempo y se dio cuenta de la importancia de haber cumplido con su deber cuando tenía tiempo."</p> <p>Preguntar a los estudiantes cómo se hubiera sentido Ana si hubiera gestionado mejor su tiempo. Invitar a los estudiantes a pensar en situaciones similares que hayan enfrentado y cómo podrían haber actuado de manera diferente para cumplir con sus deberes.</p>		3 min
DESARROLLO	APLICACIÓN DE "JUEGO DE ROLES"		



<p>Construcción del nuevo conocimiento</p>	<p>Vivencia de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para entender y reflexionar sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados a tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none">• El docente explica que cada estudiante representará un rol en el contexto del escenario. Algunos serán estudiantes responsables que han completado su proyecto a tiempo, mientras que otros serán estudiantes que enfrentan dificultades para cumplir con la fecha límite. <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Asignación de roles: Los estudiantes son asignados a diferentes roles, como el estudiante responsable que entrega su proyecto a tiempo, el estudiante que procrastina y deja todo para el último minuto, y el estudiante que enfrenta obstáculos externos que dificultan la entrega a tiempo.• Actuación: Cada estudiante representará su rol asignado, mostrando las acciones y emociones relacionadas con su situación. Los estudiantes interactuarán entre sí para resolver el dilema de la entrega a tiempo del proyecto escolar.• Se alienta a los estudiantes a explorar nuevas formas de comportamiento a través de los roles asignados, permitiéndoles experimentar diferentes perspectivas y enfoques para enfrentar el desafío de la entrega a tiempo del proyecto escolar. <p>Reflexión a partir de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados a tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Después de la representación, se abre un espacio para que los	<ul style="list-style-type: none">• Tarjetas con descripciones de roles y situaciones.• Espacio adecuado para la representación de los roles.• Papel y bolígrafos para tomar notas durante la reflexión	<p>40 min</p>
---------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------



	<p>estudiantes compartan sus experiencias y reflexiones sobre el proceso de entrega a tiempo del proyecto. ¿Cómo te sentiste al interpretar tu papel en el escenario?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué obstáculos enfrentaste para entregar el proyecto a tiempo? • ¿Qué estrategias utilizaste para superar los desafíos y cumplir con la fecha límite? <p style="text-align: center;">Transferencias a otras situaciones</p> <p>Objetivo: Los estudiantes aplican los aprendizajes del juego en situaciones cotidianas, mejorando la gestión del tiempo y el cumplimiento de responsabilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se discute cómo pueden aplicar los aprendizajes del juego en situaciones cotidianas, como la gestión del tiempo y el cumplimiento de responsabilidades en diferentes aspectos de sus vidas académicas y personales. • Los estudiantes son guiados en la identificación y desarrollo de estrategias efectivas para gestionar sus tareas y cumplir con los plazos establecidos, promoviendo una mejor organización y responsabilidad en su vida estudiantil. Algunas actividades incluyen: e destacan las estrategias de gestión del tiempo, organización y planificación que pueden aplicarse en situaciones similares en la vida real. 		
<p>Aplicación del nuevo conocimiento</p>	<p>Los estudiantes analizan las acciones y decisiones tomadas durante el juego de roles. Se les invita a reflexionar sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados y cómo esto impacta en su vida académica y personal.</p>		<p>10 min</p>

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	¿Cómo te sentiste al representar tu papel durante el juego de roles?
----------------------	----------------------------------------------------------------------



	¿Qué aprendiste sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados?
Evaluación	Ficha de aplicación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y expresión de emociones por parte de los estudiantes durante el juego de roles y la reflexión posterior.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar ciertas emociones o para utilizar expresiones corporales y faciales de manera efectiva.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la identificación y expresión de emociones en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de

<https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

VI. ANEXOS



FICHA DE APLICACIÓN N° 13

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES: Responde las siguientes preguntas seleccionando la alternativa que consideres más adecuada y justificando tu elección cuando se te indique.

1. ¿Por qué es importante cumplir con los deberes asignados?

- a) Porque ayuda a desarrollar la disciplina y la responsabilidad.
- b) Porque evitará que los profesores se enojen.
- c) Porque así puedes tener más tiempo libre para jugar.
- d) Porque es una forma de evitar castigos

2. ¿Qué puede suceder si no cumples con tus deberes asignados?

- a) Puede haber consecuencias negativas como bajas calificaciones.
- b) Nada, todo seguirá igual.
- c) Tendrás más tiempo para otras actividades.
- d) Los demás harán tu trabajo

3. Piensa en una ocasión en la que cumpliste con un deber asignado a tiempo.

¿Cómo te sentiste?

- a) Aliviado y satisfecho.
- b) Indiferente.
- c) Estresado porque fue difícil.
- d) Molesto porque prefería hacer otra cosa.



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 13

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Reflexiona sobre la importancia de cumplir con los deberes asignados.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“Debatiendo con Respeto”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. **Grado** : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. **Docente de aula** : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. **Docente de práctica** : Salas Viscarra, Alain
 1.5. **Estudiante de práctica** : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. **Fecha** : **Tiempo:** 60 min
 1.7. **Área Curricular** : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Actúa de manera ética expresando sus puntos de vista de manera respetuosa, escuchando a los demás y defendiendo sus argumentos.	Los estudiantes demuestran la capacidad de expresar sus opiniones de manera respetuosa. Los estudiantes escuchan activamente los puntos de vista de los demás. Los estudiantes defienden sus argumentos de manera ética y coherente.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar un conjunto de roles y situaciones de debate relevantes para los estudiantes. Informar a los estudiantes sobre los objetivos del juego de roles y la importancia de la ética en la comunicación. Asegurar que los estudiantes entienden el formato y las reglas del juego de roles.	Disfraces simples o etiquetas para identificar los roles (presidente, secretario, miembros con opiniones diversas). Fichas con argumentos preparados para cada rol. Hojas de papel y bolígrafos para tomar notas. Un espacio adecuado para que los estudiantes puedan interactuar cómodamente.



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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	Presentar una breve historia o anécdota sobre un personaje que enfrentó una situación donde tuvo que expresar su opinión de manera respetuosa y ética, y los resultados positivos de esa experiencia. Realizar una breve discusión sobre la importancia de la expresión ética en la comunicación y en la vida diaria.		3 min
Recuperación de saberes previos	Preguntar a los estudiantes si han tenido experiencias en las que tuvieron que defender sus puntos de vista. Pedir ejemplos de situaciones donde escucharon activamente a otros y cómo se sintieron en esas situaciones.		4 min
Conflicto cognitivo	Narrar una historia corta donde un grupo de amigos tiene que decidir entre varias opciones para un proyecto escolar, pero cada uno tiene una opinión diferente. Dejar la historia inconclusa y preguntar a los estudiantes cómo creen que deberían resolver el conflicto respetuosamente. Hacer preguntas que provoquen la reflexión, como: "¿Qué sucede si nadie escucha a los demás?", "¿Cómo nos sentimos cuando no nos respetan durante una discusión?"		3 min
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	APLICACIÓN DE "JUEGO DE ROLES" Vivencia de experiencias	• Disfraces simples	o



	<p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para aprender a expresar sus puntos de vista de manera respetuosa, escuchar a los demás y defender sus argumentos de manera ética.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente organiza el espacio de la clase para facilitar la actividad de juego de roles. • Les da la indicación de lo que realizarán <p>Escenario: Los estudiantes participan en una reunión de clase para decidir sobre una actividad escolar importante, como la elección de una excursión o un proyecto comunitario.</p> <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asignación de roles: Presidente del comité: Dirige la reunión y asegura que todos tengan la oportunidad de hablar. Secretario: Toma notas sobre los puntos discutidos y las decisiones tomadas. Miembros con diferentes opiniones: Estudiantes que tienen diferentes perspectivas sobre la actividad a elegir. <ul style="list-style-type: none"> • Cada estudiante debe preparar sus argumentos sobre la actividad que apoyan, considerando los pros y contras. • Los estudiantes se meten en sus roles, usando disfraces simples (como etiquetas con sus roles o sombreros diferentes). • Deben expresar sus puntos de vista apasionadamente pero respetuosamente. • Los estudiantes practican escuchar activamente a los demás, mostrando comprensión y respeto, incluso cuando no están de acuerdo. • Se fomentan expresiones como "Entiendo tu punto de vista" o "Respeto tu opinión, pero..." • Se anima a los estudiantes a probar diferentes enfoques para expresar sus puntos de vista y defender sus argumentos, como 	<p>etiquetas para identificar los roles (presidente, secretario, miembros con opiniones diversas).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fichas con argumentos preparados para cada rol. • Hojas de papel y bolígrafos para tomar notas. • Un espacio adecuado para que los estudiantes puedan interactuar cómodamente. 	<p>40 min</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------



	<p>usar ejemplos, datos, y apelaciones emocionales.</p> <p>Reflexión a partir de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden a actuar de manera ética en la comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none">• Después del debate, los estudiantes analizan las diferentes formas en que expresaron sus puntos de vista y defendieron sus argumentos.• Se discute qué estrategias fueron más efectivas y por qué.• Los estudiantes reflexionan sobre cómo se sintieron al asumir roles diferentes y cómo esto influye en su propia identidad y manera de ver el mundo.• Se identifican los valores y creencias que surgieron durante el debate, como la importancia del respeto, la tolerancia y la ética.• Los estudiantes comparan la dinámica del juego de roles con situaciones reales en su vida diaria donde deben expresar sus puntos de vista y escuchar a los demás. <p>Transferencias a otras situaciones</p> <p>Objetivo: Los estudiantes aplican las habilidades aprendidas en otras situaciones, mejorando su ética en la comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes discuten cómo pueden aplicar las habilidades aprendidas en otras situaciones, como debates familiares, discusiones con amigos o en actividades extracurriculares.• Se fomenta la idea de que los principios de respeto y escucha activa son aplicables en cualquier discusión o conflicto.• Los estudiantes identifican comportamientos específicos practicados durante el juego que pueden adoptar en sus interacciones cotidianas para		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



	<p>mejorar la comunicación y el respeto mutuo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes crean un plan de acción sobre cómo van a aplicar estos aprendizajes en su vida diaria, estableciendo metas concretas para mejorar su ética en la comunicación. 		
Aplicación del nuevo conocimiento	Los estudiantes expresan puntos de vista respetuosamente, escuchar activamente, y defender sus argumentos de manera ética.		10 min

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	<p>¿Cómo te sentiste al expresar tu punto de vista de manera respetuosa? ¿Qué estrategias utilizaste para escuchar activamente a tus compañeros? ¿Qué aprendiste sobre la importancia de actuar éticamente en una discusión?</p>
Evaluación	Ficha de aplicación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y expresión de emociones por parte de los estudiantes durante el juego de roles y la reflexión posterior.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar ciertas emociones o para utilizar expresiones corporales y faciales de manera efectiva.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la identificación y expresión de emociones en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de <https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>



VI. ANEXOS

GUION DEL JUEGO DE ROLES "Debatiendo con Respeto"

Escena: Reunión del Comité de Estudiantes

Los estudiantes están sentados en un círculo.

Presidente del comité: "Buenos días. Hoy decidiremos sobre nuestra próxima actividad escolar: una excursión a un parque natural o un proyecto comunitario. Empecemos escuchando las opiniones. ¿Quién quiere comenzar?"

Miembro 1: "Apoyo la excursión al parque natural. Será una gran oportunidad para aprender sobre la naturaleza y disfrutar al aire libre."

Presidente del comité: "Gracias. Ahora, escuchemos otra opinión. ¿Alguien más?"

Miembro 2: "Prefiero el proyecto comunitario. Ayudar a nuestra comunidad es importante y nos enseña valores como la solidaridad."

Presidente del comité: "Gracias. ¿Algún otro comentario?"

Miembro 3: "Aún no estoy seguro. Ambos proyectos suenan bien, pero quiero escuchar más argumentos antes de decidir."

Presidente del comité: "Bien. Miembro 1, ¿puedes detallar más los beneficios de la excursión?"

Miembro 1: "Sí. Aprenderemos sobre flora y fauna local con una guía. Es una experiencia educativa práctica."

Presidente del comité: "Gracias. Miembro 2, ¿puedes explicar el impacto del proyecto comunitario?"

Miembro 2: "Claro. Mejoramos nuestro entorno local y fortalecemos nuestras relaciones con los vecinos."

Presidente del comité: "Gracias. Secretario, resume los puntos discutidos."

Secretario: "La excursión ofrece beneficios educativos y recreativos; el proyecto comunitario promueve la solidaridad y el trabajo en equipo."

Presidente del comité: "Perfecto. Ahora, reflexionemos brevemente antes de votar."

Narrador (Docente): "Los estudiantes reflexionan sobre lo escuchado. Esta actividad les enseña a defender sus argumentos de manera respetuosa y ética, y a escuchar activamente a los demás."



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

FICHA DE APLICACIÓN N° 14

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES: Lee el siguiente caso y responde las preguntas a continuación:

Caso:

En una reunión de clase, los estudiantes están discutiendo sobre qué proyecto elegir para la feria escolar. Ana propone hacer un proyecto sobre reciclaje, mientras que Juan sugiere un proyecto sobre energías renovables. Ambos tienen buenos argumentos, pero empiezan a interrumpirse y a levantar la voz.

Preguntas:

a) ¿Qué deberían hacer Ana y Juan para manejar la situación de manera ética?

b) ¿Cómo pueden los otros estudiantes ayudar a facilitar una discusión respetuosa y productiva?



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 14

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Actúa de manera ética expresando sus puntos de vista de manera respetuosa, escuchando a los demás y defendiendo sus argumentos.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		



(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“Respetando la Propiedad de los Compañeros”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. **Grado** : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. **Docente de aula** : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. **Docente de práctica** : Salas Viscarra, Alain
 1.5. **Estudiante de práctica** : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. **Fecha** : **Tiempo:** 60 min
 1.7. **Área Curricular** : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Comprende la importancia de no agarrar un objeto de su compañero sin su permiso porque afecta la confianza.	Participación activa en el juego de roles, mostrando la capacidad de pedir permiso antes de tomar un objeto ajeno. Demostración de empatía hacia los compañeros al comprender cómo se sentirían si alguien tomara sus pertenencias sin permiso. Reflexión escrita o verbal sobre la importancia de pedir permiso y cómo esto fortalece la confianza entre compañeros.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque transversal de derechos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar los escenarios y roles para el juego. Informar a los estudiantes sobre la temática del juego de roles y los objetivos de aprendizaje. Organizar el espacio del aula para facilitar la representación de los roles.	Disfraces y accesorios para representar los roles (por ejemplo, mochilas, libros, juguetes). Cartulinas y marcadores para hacer etiquetas o identificadores de roles. Fichas de reflexión para que los estudiantes escriban sus pensamientos y conclusiones. Ejemplos de situaciones preescritas que involucren




Asignar los roles a los estudiantes y explicar las expectativas y reglas del juego.	pedir permiso y la confianza.
-------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------

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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	Narrar una breve historia o mostrar un video corto sobre alguien que toma un objeto sin permiso y las consecuencias que esto tiene en la confianza de la relación. Hacer preguntas abiertas para generar interés y curiosidad sobre el tema, como: "¿Alguna vez alguien tomó algo tuyo sin pedirlo? ¿Cómo te hizo sentir eso?"	Video o historias	3 min
Recuperación de saberes previos	Preguntar a los estudiantes sobre experiencias personales en las que hayan tenido que pedir permiso para usar algo ajeno. Discutir en grupo por qué es importante pedir permiso y cómo se sienten cuando se respeta o no su propiedad personal.		4 min
Conflicto cognitivo	Presentar un ejemplo donde un estudiante toma un objeto sin permiso, generando una discusión sobre las implicaciones de esta acción. ¿Qué harías en esta situación?  Proponer una situación en la que los estudiantes deben decidir si tomar un objeto sin permiso es correcto o incorrecto, fomentando el análisis y la discusión grupal.	Ficha de un caso	3 min



<p>DESARROLLO</p> <p>Construcción del nuevo conocimiento</p>	<p>APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <p>Vivencia de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para comprender la importancia de pedir permiso antes de tomar un objeto de un compañero y cómo esto afecta la confianza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escenario: Un animal, Tito el tigre, ve un lápiz bonito en el escritorio de su compañero, Paco el pavo real. Tito decide tomar el lápiz sin pedir permiso. <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Roles: <p>Tito el tigre: El animal que toma el lápiz sin permiso.</p> <p>Paco el pavo real: El compañero propietario del lápiz.</p> <p>Observadores: El resto de los estudiantes que observarán y analizarán la situación.</p> • Actuación: <ul style="list-style-type: none"> – Tito el tigre toma el lápiz de Paco el pavo real sin pedir permiso y comienza a usarlo. – Paco el pavo real se da cuenta y pregunta a Tito por qué tomó su lápiz sin permiso. – Tito y Paco actúan sus roles con sinceridad, mostrando cómo se sienten al tomar y perder un objeto sin permiso. – Tito reflexiona sobre cómo se sentiría si alguien tomara su objeto sin permiso. – Paco expresa sus sentimientos sobre la importancia de la confianza entre compañeros. • Se discuten y exploran diferentes maneras en que Tito podría haber manejado la situación correctamente, como pedir permiso antes de tomar el lápiz. <p>Reflexión a partir de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden sobre la importancia de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces y accesorios para representar los roles (por ejemplo, mochilas, libros, juguetes). • Cartulinas y marcadores para hacer etiquetas o identificadores de roles. • Fichas de reflexión para que los estudiantes escriban sus pensamientos y conclusiones. • Ejemplos de situaciones preescritas que involucren pedir permiso y la confianza. 	<p>40 min</p>
----------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------



	<p>pedir permiso y respetar la propiedad ajena.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de la actuación, se abre una discusión sobre las acciones de Tito y las consecuencias para la relación con Paco. ¿Por qué crees que Tito tomó el lápiz sin permiso? ¿Cómo se sintió Paco al ver que su lápiz fue tomado sin permiso? ¿Qué pudo haber hecho Tito de manera diferente? • Se compara cómo se sienten los estudiantes en situaciones similares y cómo sus identidades y valores se reflejan en sus acciones. • Los estudiantes identifican valores como el respeto a la propiedad ajena y la importancia de pedir permiso. • Se discuten situaciones reales donde pedir permiso es crucial y cómo afecta la confianza entre amigos y compañeros. <p style="text-align: center;">Transferencias a otras situaciones</p> <p>Objetivo: Los estudiantes aplican lo aprendido sobre el respeto a la propiedad en otras áreas de su vida, mejorando la confianza y las relaciones interpersonales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes discuten cómo aplicar lo aprendido sobre el respeto a la propiedad en otras áreas de su vida, como en casa o en actividades extracurriculares. • Se enfatiza la importancia de pedir permiso en diversas situaciones, no solo con objetos, sino también con el tiempo y el espacio de los demás. <p>Este juego de roles ayudará a los estudiantes a comprender de manera profunda y práctica la importancia de no tomar objetos sin permiso y cómo esta acción afecta la confianza entre compañeros, reforzando así comportamientos éticos y respetuosos en su vida diaria.</p>		
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



Aplicación del nuevo conocimiento	Los estudiantes entienden la importancia de pedir permiso a través del juego de roles. Al interpretar roles y enfrentarse a escenarios donde se ven tentados a tomar algo sin autorización, los estudiantes comprenden de manera más profunda cómo esta acción puede afectar la confianza y el respeto en las relaciones interpersonales.		10 min
------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	¿Qué aprendiste sobre la importancia de pedir permiso antes de tomar algo que no es tuyo? ¿Cómo crees que afecta la confianza entre compañeros cuando se toma un objeto sin permiso?
Evaluación	Ficha de aplicación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y expresión de emociones por parte de los estudiantes durante el juego de roles y la reflexión posterior.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar ciertas emociones o para utilizar expresiones corporales y faciales de manera efectiva.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la identificación y expresión de emociones en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de
<https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

VI. ANEXOS

GUION DEL JUEGO DE ROLES



“Respetando la Propiedad de los Compañeros”

Escena: El Aula de la Selva

Los estudiantes están en el aula. Tito el tigre ve un lápiz bonito en el escritorio de Paco el pavo real y decide tomarlo sin pedir permiso.

Tito el tigre: (Toma el lápiz y empieza a usarlo) "Este lápiz es realmente bonito."

Paco el pavo real: (Notando que su lápiz ha desaparecido) "Tito, ¿por qué tomaste mi lápiz sin pedirme permiso?"

Tito el tigre: (Sintiéndose incómodo) "Lo siento, Paco. No pensé que te importaría."

Paco el pavo real: "Me importa mucho porque es mi lápiz. Me siento mal cuando alguien toma mis cosas sin preguntar. La confianza entre compañeros es muy importante."

Tito el tigre: (Reflexionando) "Entiendo. Me sentiría mal si alguien tomara algo mío sin permiso. Lo siento mucho, Paco. Prometo pedir permiso la próxima vez."

Paco el pavo real: "Gracias, Tito. Aprecio que entiendas la importancia de la confianza."

Narrador (Docente): "Esta actividad nos muestra cómo nuestras acciones pueden afectar la confianza entre compañeros. Es importante siempre pedir permiso antes de tomar algo que no es nuestro."



FICHA DE APLICACIÓN N° 15

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES: Lee cada pregunta con atención y marca la respuesta que consideres correcta.

1. ¿Por qué es importante no tomar un objeto de un compañero sin su permiso?

- a) Porque es divertido.
- b) Porque muestra falta de respeto y afecta la confianza.
- c) Porque no importa lo que piensen los demás.
- d) Porque demuestra superioridad.

2. ¿Qué puede ocurrir si tomas un objeto de un compañero sin su permiso?

- a) Ganarás popularidad.
- b) Te sentirás orgulloso de ti mismo.
- c) Dañarás la confianza y la relación con tu compañero.
- d) Obtendrás más cosas.

3. Verdadero o Falso

- () Tomar un objeto sin permiso puede fortalecer la confianza entre compañeros.
- () Es importante pedir permiso antes de tomar algo que no es tuyo.
- () La confianza entre compañeros no se ve afectada por acciones como tomar objetos sin permiso.

4. Explica en tus propias palabras por qué es importante respetar la propiedad de los demás y pedir permiso antes de tomar algo que no nos pertenece.



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 15

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Comprende la importancia de no agarrar un objeto de su compañero sin su permiso porque afecta la confianza.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		



(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“Detén la Interrupción”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. Grado : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. Docente de aula : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. Docente de práctica : Salas Viscarra, Alain
 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Establece límites personales cuando trabaja en equipo.	Identificar situaciones en las que es necesario establecer límites personales al trabajar en equipo. Reflexionar sobre la importancia de establecer límites para promover una comunicación efectiva y un trabajo colaborativo.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque transversal de derechos	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Antes de la sesión, se debe preparar el escenario del juego de roles, seleccionando situaciones realistas donde los estudiantes puedan practicar el establecimiento de límites en equipos de trabajo. Además, se pueden repasar conceptos clave sobre la importancia del respeto y la comunicación efectiva en el trabajo en equipo.	Se necesitarán tarjetas con los roles asignados para cada situación, un espacio adecuado para las representaciones de los roles y materiales para registrar las reflexiones posteriores, como pizarras o papelógrafos.



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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	<p>Para iniciar la sesión de manera dinámica y motivadora, se organiza un juego interactivo como "El Desafío de los Límites". En este juego, los estudiantes se dividen en equipos y se les asigna una serie de desafíos divertidos que deben completar trabajando juntos.</p> <p>Cada desafío requerirá que establezcan límites personales claros y efectivos para alcanzar el objetivo. Por ejemplo, podrían enfrentarse a desafíos de construcción con bloques o resolver acertijos</p> <p>Al finalizar cada desafío, se reflexiona sobre la importancia de establecer límites en equipo para lograr un mejor desempeño y una colaboración efectiva.</p>		3 min
Recuperación de saberes previos	<p>Para recordar conceptos previos y preparar el terreno para el tema del día, se realiza una actividad de lluvia de ideas llamada "La Tormenta de Límites".</p> <p>En esta actividad, los estudiantes escribirían en tarjetas situaciones en las que han tenido que establecer límites personales en equipos, ya sea en el ámbito escolar, familiar o social. Luego, las tarjetas se colocarían en un tablero o pizarrón, y se discutirían en grupo las experiencias compartidas.</p> <p>Esto permitirá a los estudiantes reflexionar sobre la importancia de</p>	•	4 min



	establecer límites claros y respetuosos en diversas		
Conflicto cognitivo	Vamos a realizar una actividad llamada "La isla misteriosa". Les contaré a los estudiantes que están atrapados en una isla desierta y necesitan trabajar en equipo para sobrevivir y ser rescatados. Sin embargo, hay un pequeño problema: ¡alguien ha escondido el mapa del tesoro que los conducirá a la salida! Los estudiantes se dividirán en equipos y deberán seguir una serie de pistas para encontrar el mapa antes de que caiga la noche y la marea suba. Pero aquí está el giro: uno de los miembros de cada equipo está decidido a seguir su propia estrategia y no colaborar con los demás. Le preguntas a los estudiantes ¿Qué harías en esta situación?		3 min
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<p align="center">APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <p align="center">Vivencia de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para aprender a establecer límites personales de manera efectiva y respetuosa en un entorno de trabajo en equipo.</p> <p>– La docente explica el objetivo del juego de roles y la importancia de establecer límites personales para una comunicación efectiva en el trabajo en equipo.</p> <p align="center">Se da inicio al juego de roles</p> <p>Escenario 1: Un miembro del equipo está interrumpiendo constantemente las ideas de otros sin permitirles expresarse completamente, y otro estudiante necesita establecer un límite respecto a la comunicación efectiva.</p> <p>Asignación de roles: Estudiante A: El miembro del equipo que interrumpe constantemente. Estudiante B: El estudiante que necesita establecer un límite a la interrupción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los roles asignados para cada situación • un espacio adecuado para las representaciones de los roles 	40 min



	<p>Estudiante A interrumpe constantemente las ideas de otros durante la discusión del equipo.</p> <p>Estudiante B: "Es importante que todos tengamos la oportunidad de expresar nuestras ideas sin interrupciones. Me gustaría pedirte que permitas que cada persona termine de hablar antes de contribuir con tus ideas".</p> <p>Diálogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiante A: (Interrumpiendo) "Creo que deberíamos hacer esto de otra manera..." • Estudiante B: "Es importante que todos tengamos la oportunidad de expresar nuestras ideas sin interrupciones. Me gustaría pedirte que permitas que cada persona termine de hablar antes de contribuir con tus ideas." <p>– Los estudiantes actúan y la docente analiza el indicador.</p> <p>Reflexión a partir de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden sobre la importancia de establecer límites personales en el trabajo en equipo.</p> <p>– La docente abre una discusión guiada: Después de la dramatización, se abre un espacio de reflexión donde los estudiantes comparten sus experiencias y discuten cómo se sintieron al establecer o recibir límites personales en situaciones de interrupción.</p> <p>– Preguntas guía de la docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sentiste al establecer límites para detener la interrupción? ¿Qué estrategias encontraste más efectivas para comunicar tus necesidades de manera respetuosa? ¿Qué aprendiste sobre la importancia de la comunicación efectiva en el trabajo en equipo? <p>– Los estudiantes comparten sus pensamientos y reflexionan sobre cómo establecer límites personales puede mejorar la</p>		
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



	<p>comunicación y el trabajo en equipo.</p> <p>Transferencias a otras situaciones</p> <p>Objetivo: Los estudiantes aplican lo aprendido sobre el establecimiento de límites personales en diversas áreas de su vida, mejorando la comunicación y las relaciones interpersonales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se discute cómo los aprendizajes obtenidos durante el juego de roles pueden aplicarse en situaciones cotidianas, como en el trabajo, la escuela y las relaciones personales, para promover una comunicación más efectiva y respetuosa. • Después de identificar situaciones en las que podrían aplicar los aprendizajes del juego de roles, los estudiantes trabajan en grupos pequeños para desarrollar estrategias prácticas para establecer límites personales. Algunos ejemplos de estrategias podrían incluir: <ul style="list-style-type: none"> – Utilizar un lenguaje claro y directo para comunicar los límites de manera respetuosa. – Hacer uso de gestos corporales como mantener contacto visual y mantener una postura firme pero abierta. – Practicar la escucha activa para comprender las perspectivas de los demás mientras se establecen límites. 		
<p>Aplicación del nuevo conocimiento</p>	<p>Después de las representaciones de roles, se abre un espacio de reflexión donde los estudiantes discuten cómo se sintieron al establecer límites y cómo afectó la dinámica del equipo. Se destacan los aspectos positivos de una comunicación clara y respetuosa, así como las estrategias efectivas utilizadas.</p>		<p>10 min</p>

ACTIVIDADES DE CIERRE.

<p>Metacognición</p>	<p>Se plantean preguntas para promover la reflexión personal sobre el proceso, como:</p> <p>¿Cómo te sentiste al establecer límites durante el juego de roles?</p> <p>¿Qué estrategias encontraste más efectivas para comunicar tus límites de manera respetuosa?</p>
-----------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



	¿Cómo crees que estas habilidades pueden beneficiarte en tu vida diaria fuera del aula?
Evaluación	Ficha de aplicación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y expresión de emociones por parte de los estudiantes durante el juego de roles y la reflexión posterior.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar ciertas emociones o para utilizar expresiones corporales y faciales de manera efectiva.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la identificación y expresión de emociones en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de

<https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

VI. ANEXOS



FICHA DE APLICACIÓN N° 16

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES: Lee atentamente las preguntas y selecciona la respuesta correcta.

1. ¿Qué significa establecer límites personales en un equipo de trabajo?

- A) Definir las tareas que cada miembro debe realizar.
- B) Establecer las reglas para las reuniones.
- C) Comunicar claramente lo que es aceptable y lo que no es aceptable para ti dentro del equipo.
- D) Asignar responsabilidades a cada miembro del equipo.



2. ¿Por qué es importante establecer límites personales cuando se trabaja en equipo?

- A) Para imponer tu punto de vista sobre los demás.
- B) Para asegurarte de que el equipo siga tus instrucciones.
- C) Para mantener una comunicación respetuosa y evitar conflictos innecesarios.
- D) Para que todos los miembros del equipo se conviertan en amigos.

3. ¿Qué puede pasar si no estableces límites personales claros en un equipo de trabajo?

- A) Todo funcionará perfectamente.
- B) Podrías sentirte abrumado y resentido.
- C) Todos en el equipo te respetarán más.
- D) La comunicación en el equipo mejorará automáticamente.



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 16

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Establece límites personales cuando trabaja en equipo.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

17

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“Reconociendo y Actuando Contra el Acoso Sexual”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. Grado : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. Docente de aula : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. Docente de práctica : Salas Viscarra, Alain
 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Reconoce las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género.	Los estudiantes identificarán y verbalizarán las señales de acoso sexual en redes sociales, incluyendo aquellas relacionadas con la identidad de género. Los estudiantes demostrarán estrategias para proteger su privacidad e identidad de género en línea.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Informar a los estudiantes sobre el tema de la sesión y su importancia. Preparar un entorno seguro y respetuoso para la discusión de temas sensibles. Asignar roles a los estudiantes para el juego de roles y proporcionarles una breve descripción de sus personajes.	Dispositivos con acceso a internet para mostrar ejemplos de acoso en redes sociales. Folletos informativos sobre la privacidad y seguridad en línea. Papel, bolígrafos y fichas para que los estudiantes desarrollen su plan de acción personal. Una pizarra y marcadores para anotar puntos clave durante la discusión.





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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	<p>Presenta un breve video impactante sobre un caso de acoso sexual que resalte la importancia del tema, con énfasis en cómo puede afectar la identidad de género.</p> <p>Realiza una pequeña dinámica donde los estudiantes compartan situaciones incómodas que han vivido o escuchado en redes sociales (sin dar nombres o detalles específicos).</p>  <p><small>El abuso sexual infantil es un delito y no denunciarlo te hace cómplice. Llama al 9-1-1</small></p>	Video	3 min
Recuperación de saberes previos	<p>Pregunta a los estudiantes si han oído hablar de acoso sexual y qué entienden por ello.</p> <p>Invita a algunos estudiantes a compartir ejemplos de medidas de seguridad en línea que ya conocen y utilizan.</p>		4 min
Conflicto cognitivo	<p>Plantea la pregunta: "¿Qué harías si recibieras mensajes inapropiados en tus redes sociales de alguien que no conoces, especialmente si mencionan tu identidad de género?".</p> <p>Anota las respuestas en la pizarra y discute las posibles reacciones y sus consecuencias.</p>	Fichas de preguntas Pizarra	3 min

<p>DESARROLLO</p> <p>Construcción del nuevo conocimiento</p>	<p>APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <p>Vivencia de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para aprender a identificar y manejar las señales de acoso sexual en redes sociales, protegiendo su privacidad e identidad de género.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente explica qué es el acoso sexual y cómo puede manifestarse en el contexto de las redes sociales. El acoso sexual es cualquier comportamiento no deseado de naturaleza sexual que hace sentir a la persona acosada incómoda, intimidada o en peligro. En el contexto de las redes sociales, esto puede incluir el envío de mensajes, imágenes o videos inapropiados, comentarios sexuales, o intentos de obtener información personal que podría poner en riesgo la privacidad e identidad de género de la persona. Este tipo de acoso puede afectar profundamente cómo alguien se percibe a sí mismo y cómo interactúa con el mundo, especialmente si se relaciona con su identidad de género.  <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <p>Asignación de Roles:</p> <p>María: Recibe mensajes inapropiados en sus redes sociales de un desconocido.</p> <p>Descripción: María comienza a recibir mensajes privados en sus redes sociales de alguien que no conoce. Los mensajes son cada vez más personales y explícitos, solicitando fotos y detalles íntimos, y haciendo comentarios</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivos con acceso a internet para mostrar ejemplos de acoso en redes sociales. • Folletos informativos sobre la privacidad y seguridad en línea. • Papel, bolígrafos y fichas para que los estudiantes desarrollen su plan de acción personal. • Una pizarra y marcadores para anotar puntos clave durante la discusión. 	<p>40 min</p>
----------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------



	<p>sobre su identidad de género. María se siente incómoda y no sabe cómo manejar la situación.</p> <p>Juan: Amigo preocupado que nota cambios en el comportamiento de María.</p> <p>Descripción: Juan observa que su amiga María está más retraída, ansiosa y pasa menos tiempo con sus amigos. Al preguntar, María confiesa que está recibiendo mensajes perturbadores en línea, que incluyen comentarios sobre su identidad de género.</p> <p>Ana: consejera escolar que ofrece apoyo y recursos.</p> <p>Descripción: Ana escucha la situación y ofrece apoyo emocional, además de recursos y pasos concretos para proteger la privacidad y seguridad en línea de María, incluyendo cómo manejar el acoso relacionado con la identidad de género.</p> <p>Actuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ María recibe mensajes inapropiados y se siente incómoda. ○ Juan nota el cambio en María y le pregunta qué está pasando. ○ María explica la situación a Juan. ○ Ana escucha la situación y ofrece apoyo y recursos a María. <p>Reflexión a partir de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden sobre la importancia de identificar y manejar el acoso sexual en redes sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de la dramatización, reúne a los participantes para discutir: Identificación de Señales: ¿Qué señales de acoso sexual se identificaron en la situación presentada, especialmente relacionadas con la identidad de género? 		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Impacto Emocional: ¿Cómo se sintieron los personajes en cada rol?

Acciones Tomadas: ¿Qué acciones fueron tomadas por cada personaje? ¿Qué otras acciones podrían haber sido útiles?

Protección de Privacidad e Identidad de Género: ¿Cómo pueden protegerse mejor la privacidad y la identidad de género en las redes sociales?

Transferencias a otras situaciones

Objetivo: Los estudiantes aplican lo aprendido sobre la identificación y manejo del acoso sexual en redes sociales en diversas áreas de su vida.

- Presenta casos reales o ficticios de acoso sexual en redes sociales y pide a los participantes que identifiquen las señales de acoso en cada caso, prestando atención a cualquier mención de identidad de género.



- Discute cómo aplicar lo aprendido en situaciones similares que puedan enfrentar en sus vidas diarias.
- Pide a los participantes que desarrollen un plan de acción personal para enfrentar el acoso sexual en redes sociales. Este plan debe incluir:
 - Estrategias para proteger su privacidad e identidad de género (e.g., configuración de privacidad, bloqueo de usuarios, no compartir información personal).
 - Recursos y personas a las que pueden acudir en caso de necesitar ayuda (e.g., consejero/a escolar, línea de ayuda, amigos y familiares).



	<ul style="list-style-type: none"> Pasos a seguir si ellos o alguien que conocen es víctima de acoso (e.g., reportar el acoso a la plataforma de redes sociales, conservar evidencia, buscar apoyo). 		
Aplicación del nuevo conocimiento	Explica en detalle qué es el acoso sexual que podría poner en riesgo la privacidad e identidad de género.		10 min

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	¿Qué aprendiste sobre cómo reconocer las señales de acoso sexual en redes sociales, especialmente aquellas relacionadas con la identidad de género? ¿Cómo podrías aplicar lo que aprendiste hoy en tu vida diaria?
Evaluación	Ficha de aplicación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y expresión de emociones por parte de los estudiantes durante el juego de roles y la reflexión posterior.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar ciertas emociones o para utilizar expresiones corporales y faciales de manera efectiva.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la identificación y expresión de emociones en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>



Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

Instituto garante de derechos (2018). *El abuso sexual infantil es un delito y no denunciarlo te hace cómplice. Llama al 9-1-1*. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=5DaDWNW6aT4>

VI. ANEXOS

GUION DEL JUEGO DE ROLES

“Reconociendo y Actuando Contra el Acoso Sexual”

Escena: El aula de la escuela

María está sentada sola en un banco, mirando su teléfono con expresión preocupada.

María: (Mirando su teléfono) "Estos mensajes son tan incómodos."

Juan entra en la escena y se acerca a María.

Juan: "Hola, María. Te veo preocupada. ¿Todo bien?"

María: "No. He estado recibiendo mensajes inapropiados en mis redes sociales de alguien que no conozco."

Juan: "¿Mensajes inapropiados? Deberíamos hablar con la consejera Ana."

María y Juan se dirigen a la oficina de la consejera escolar, Ana.

Ana: "Hola, chicos. ¿Qué sucede?"

Juan: "María ha estado recibiendo mensajes perturbadores en línea y necesita ayuda."

Ana: "María, cuéntame sobre esos mensajes."

María: "Son cada vez más personales y explícitos. Me piden fotos y detalles íntimos."

Ana: "Lo siento mucho, María. Vamos a ajustar tu configuración de privacidad, bloquear y reportar a esa persona. Guarda todos los mensajes como evidencia. Estoy aquí para apoyarte."

María: "Gracias, Ana."

Narrador (Docente): "Esta actividad nos enseña a reconocer y manejar las señales de acoso sexual en las redes sociales. Siempre busquemos apoyo y protejamos nuestra privacidad."



FICHA DE APLICACIÓN N° 17

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES: Observa las imágenes y responde las preguntas basadas en el indicador proporcionado. Elige la opción correcta o escribe tus respuestas en el espacio designado.

1. Una persona está recibiendo mensajes insistentes en su teléfono de alguien que no conoce bien

¿Qué acción es la más apropiada a tomar?

- a) Ignorar los mensajes y esperar que la persona deje de escribir.
- b) Responder con un mensaje pidiendo que deje de contactar.
- c) Hablar con un adulto de confianza o un consejero escolar.
- d) Responder de manera agresiva.



2. Una persona está siendo seguida constantemente por alguien a quien ha pedido que la deje en paz.



¿Cuál es la mejor forma de actuar en esta situación?

- a) Confrontar a la persona que está siguiendo.
- b) Cambiar de ruta sin contarle a nadie.
- c) Informar a un amigo cercano y a un adulto de confianza.
- d) Publicar sobre la situación en redes sociales.



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 17

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Reconoce las señales de acoso sexual que podrían poner en riesgo su privacidad e identidad de género.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		



(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“Igualdad de Género en Acción”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. Grado : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. Docente de aula : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. Docente de práctica : Salas Viscarra, Alain
 1.5. Estudiante de práctica : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. Fecha : **Tiempo:** 60 min
 1.7. Área Curricular : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Promueve la igualdad de género al tratar a mujeres y hombres de manera equitativa.	Los estudiantes muestran igualdad en la distribución de responsabilidades y oportunidades entre los géneros representados. Los estudiantes se involucran en los roles asignados durante el juego de manera comprometida y respetuosa

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque transversal inclusivo o atención a la diversidad	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar los escenarios y roles que destacan situaciones donde se pueda promover la equidad de género. Asegurar que los estudiantes comprendan el propósito del juego y las expectativas de comportamiento durante la sesión.	Tarjetas con los roles asignados. Hojas de papel y marcadores para tomar notas durante la reflexión. Espacio adecuado para la representación de los roles y la discusión posterior.


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



Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	<p>El facilitador introduce el juego destacando la importancia de promover la igualdad de género en todas las interacciones y situaciones de la vida cotidiana. Se enfatiza que el juego brindará la oportunidad de experimentar y reflexionar sobre la equidad de género a través de situaciones prácticas.</p> <p>Posterior a ello la docente muestra un video:</p> 	Video	3 min
Recuperación de saberes previos	<p>Se realiza una breve discusión sobre qué significa la igualdad de género y por qué es importante promoverla en la sociedad. Los estudiantes comparten ejemplos de situaciones donde han observado o experimentado la falta de equidad de género y cómo eso puede afectar a las personas involucradas.</p>		4 min
Conflicto cognitivo	<p>Plantear a los estudiantes situaciones desafiantes donde deben tomar decisiones que fomenten la igualdad de género, como asignar roles y responsabilidades de manera equitativa entre hombres y mujeres en un proyecto de equipo. Esto permite que los estudiantes reflexionen sobre cómo aplicar el</p>		3 min



	principio de igualdad de género en sus interacciones diarias.		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<p style="text-align: center;">APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <p style="text-align: center;">Vivencia de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes representarán situaciones donde la igualdad de género sea puesta a prueba, destacando la importancia de tratar a mujeres y hombres de manera equitativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente indica de que se tratara el juego de roles el día de hoy y procede a formar grupos y repartir a cada grupo cualquiera de los escenarios para que actúen. • Escenario 1: Selección de Líderes para un Proyecto Escolar Personajes: Estudiante A (mujer) quiere ser la líder del proyecto. Estudiante B (hombre) también quiere ser el líder. Estudiantes C y D son compañeros de clase que deben votar y justificar su elección. • Guion: Estudiante A: "Tengo experiencia en liderar proyectos y me gustaría ser la líder de este grupo. Creo que puedo organizar bien nuestras tareas." Estudiante B: "Yo también quiero ser líder. Tengo buenas ideas y creo que puedo hacer un buen trabajo." Estudiantes C y D deben discutir y decidir quién debería ser el líder, basándose en las habilidades y no en el género. • Escenario 2: Distribución de Tareas en Casa Personajes: Padre: Asigna tareas domésticas. Hija: Desea compartir tareas equitativamente. Hijo: Tiene las mismas responsabilidades que la hija. Madre: Apoya la igualdad de género. • Guion: 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con los roles asignados. • Hojas de papel y marcadores para tomar notas durante la reflexión. • Espacio adecuado para la representación de los roles y la discusión posterior. 	40 min



	<p>Padre: "Hija, tú te encargarás de limpiar la casa mientras que tu hermano cortará el césped." Hija: "Papá, creo que deberíamos repartir las tareas de manera equitativa. Ambos podemos hacer todas las tareas, sin importar si son consideradas para hombres o mujeres." Madre: "Estoy de acuerdo. Es importante que ambos compartan las responsabilidades del hogar de manera justa." Hijo: "Sí, también creo que es justo que ambos hagamos todas las tareas."</p> <p>Reflexión a partir de experiencias Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden sobre la importancia de la igualdad de género.</p> <ul style="list-style-type: none">• Después de cada escenario, los estudiantes deben reflexionar sobre las decisiones tomadas: ¿Qué criterios utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se sintieron al interpretar sus roles? ¿Fueron justos en sus decisiones? ¿Por qué?• Los estudiantes discutirán cómo se sintieron en comparación con los personajes que interpretaron. ¿Alguna vez se han encontrado en una situación similar? ¿Cómo reaccionaron?• Los estudiantes identificarán los valores de igualdad, respeto y equidad presentes en las situaciones representadas.• Discutirán cómo estos valores se relacionan con sus propias creencias y comportamientos.• Los estudiantes compartirán experiencias personales donde la igualdad de género fue un tema relevante.• Compararán estas experiencias con las situaciones representadas en el juego de roles. <p>Transferencias a otras situaciones</p>		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



	<p>Objetivo: Los estudiantes aplican lo aprendido sobre la igualdad de género en diversas áreas de su vida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes identificarán momentos en su vida diaria donde pueden practicar y promover la igualdad de género. • Ejemplo: "¿Cómo puedes asegurarte de que tanto hombres como mujeres tengan las mismas oportunidades en tu grupo de amigos o equipo deportivo?" 		
Aplicación del nuevo conocimiento	Los estudiantes discuten las decisiones tomadas y cómo contribuyeron a promover la equidad de género. Se alienta a los estudiantes a compartir sus pensamientos y experiencias, y a identificar formas concretas en las que pueden aplicar lo aprendido en su vida diaria.		10 min

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	<p>¿Qué aprendiste sobre la equidad de género a través de este juego de roles?</p> <p>¿Cómo te sentiste al interpretar diferentes roles de género durante el juego?</p> <p>¿Qué estrategias podrías utilizar en el futuro para promover la igualdad de género en tus interacciones y decisiones?</p>
Evaluación	Ficha de aplicación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y expresión de emociones por parte de los estudiantes durante el juego de roles y la reflexión posterior.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar ciertas emociones o para utilizar expresiones corporales y faciales de manera efectiva.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la identificación y expresión de emociones en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de
<https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

VI. ANEXOS

FICHA DE APLICACIÓN N° 18

APELLIDOS Y NOMBRES:
INDICACIONES: Lee las siguientes preguntas y responde:

Observan y leen el caso de **Estela**. Luego responde:



Responden las siguientes preguntas en forma oral:

- ¿Qué opinas de lo que dice el niño a Estela?
- ¿Crees que hay juegos solo para niños o solo para niñas?
- ¿Qué le dirías al niño que no quiere dejar jugar a Estela?

Une con una línea lo que pueden realizar tanto niños como niñas:



Limpiar	reír	Aprender	Ordenar los juguetes	Llorar	Cocer u botón

Lee lo que les dicen a las niñas y niños. **Colorea** si estas o no de acuerdo y por qué.

	Tienes que ser valiente, los niños no lloran.	Estoy de acuerdo	No estoy de acuerdo
		Porque son varones	Porque todos sentimos tristeza y es normal que lo expresemos con el llanto
	Violeta, pon la mesa y después llamas a tus hermanos que están jugando.	Estoy de acuerdo	No estoy de acuerdo
		Porque es mujer y debe hacer las cosas de la casa.	Porque todos tenemos las mismas responsabilidades



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 18

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Promueve la igualdad de género al tratar a mujeres y hombres de manera equitativa.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

19

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“Desafiando Estereotipos de Género en los Medios”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. **Grado** : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. **Docente de aula** : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. **Docente de práctica** : Salas Viscarra, Alain
 1.5. **Estudiante de práctica** : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. **Fecha** : **Tiempo:** 60 min
 1.7. **Área Curricular** : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Cuestiona de manera crítica los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación.	Los estudiantes identifican estereotipos de género presentes en los medios de comunicación. Los estudiantes cuestionan críticamente la representación de género en los medios de comunicación.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque transversal inclusivo o atención a la diversidad	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar ejemplos de anuncios publicitarios, programas de televisión, películas u otras formas de medios que contengan estereotipos de género. Revisar las definiciones de estereotipos de género y cómo se manifiestan en los medios de comunicación.	Ejemplos de anuncios publicitarios, que contengan estereotipos de género. Papel y bolígrafo para tomar notas. Pizarra o tablero para escribir ideas clave durante la sesión.

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



Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:

- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	Presenta a los estudiantes ejemplos de anuncios publicitarios o fragmentos de programas de televisión que contengan estereotipos de género. Anima a los estudiantes a reflexionar sobre cómo estos estereotipos influyen en las percepciones y roles de género.	• Ejemplos de anuncios publicitarios, que contengan estereotipos de género.	3 min
Recuperación de saberes previos	Realiza preguntas para recordar a los estudiantes sobre lo que han aprendido previamente sobre estereotipos de género y su presencia en los medios de comunicación. Anima a compartir ejemplos que hayan observado fuera del aula.		4 min
Conflicto cognitivo	Plantea preguntas desafiantes que inviten a los estudiantes a cuestionar críticamente los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación. Por ejemplo: ¿Cómo crees que influyen los estereotipos de género en la forma en que nos percibimos a nosotros mismos y a los demás? ¿Qué impacto crees que tienen los estereotipos de género en la sociedad? ¿Qué cambios crees que podrían hacerse en los medios de comunicación para representar de manera más equitativa a mujeres y hombres?		3 min



<p>DESARROLLO</p> <p>Construcción del nuevo conocimiento</p>	<p>APLICACIÓN DE “JUEGO DE ROLES”</p> <p>Vivencia de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para identificar y cuestionar los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente explica qué son los estereotipos de género y cómo se manifiestan en los medios de comunicación. <p>Definición: Los estereotipos de género son ideas preconcebidas sobre cómo deben comportarse y qué roles deben asumir las personas basándose en su género. En los medios de comunicación, estos estereotipos se reflejan a través de anuncios, programas de televisión, películas, y otros contenidos que perpetúan roles tradicionales y limitantes para hombres y mujeres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparación de Escenarios: La docente crea escenarios que representen situaciones donde los estereotipos de género se presenten de manera prominente en los medios de comunicación, como anuncios publicitarios, programas de televisión, películas, etc. Ejemplo de escenario: Un anuncio de juguetes que muestra a niñas jugando solo con muñecas y a niños jugando con carros, perpetuando estereotipos de género. <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asignación de Roles: Asignar a cada estudiante un rol para representar en los escenarios. Pueden ser roles de personas involucradas en la creación o recepción de medios, como publicistas, ejecutivos de televisión, espectadores, etc. <p>Personajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiante A (Anunciante): Crea un anuncio de juguetes que refuerza estereotipos de género. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y bolígrafo para tomar notas. • Pizarra o tablero para escribir ideas clave durante la sesión. 	<p>40 min</p>
----------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------



	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante B (Crítico): Cuestiona el anuncio y propone cambios para eliminar los estereotipos. • Estudiantes C y D (Observadores): Observan y analizan la discusión. <p>Actuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiante A: "En este anuncio, las niñas juegan con muñecas y los niños con coches y herramientas." • Estudiante B: "¿Por qué solo las niñas juegan con muñecas y solo los niños con coches? Creo que deberíamos mostrar a niños y niñas jugando juntos con todos los juguetes." • Estudiante A: "Es verdad, todos los niños deberían poder jugar con cualquier juguete sin importar su género. Hagamos esos cambios." <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes representarán los escenarios asignados, actuando según los roles asignados y abordando los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación. <p>Reflexión a partir de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes reflexionan sobre las experiencias vividas durante el juego de roles y aprenden sobre la importancia de cuestionar los estereotipos de género en los medios de comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de cada representación, abrir un espacio para que los estudiantes reflexionen sobre los estereotipos de género presentes en el escenario y cómo afectan a las personas. • Fomentar preguntas como: ¿Qué estereotipos de género identificaron en la escena? ¿Cómo creen que estos estereotipos pueden afectar a las personas en la vida real? • Analizar el impacto de los estereotipos de género en la sociedad y en la percepción de uno mismo. Discutir cómo estos 		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



	<p>estereotipos pueden limitar las opciones y oportunidades de las personas.</p> <p>Transferencias a otras situaciones Objetivo: Los estudiantes aplican lo aprendido sobre la identificación y cuestionamiento de estereotipos de género en diversas áreas de su vida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar una discusión sobre cómo los estudiantes pueden cuestionar los estereotipos de género en su vida cotidiana, como al elegir qué programas de televisión ver, qué películas apoyar o qué productos consumir. • Animar a los estudiantes a desarrollar estrategias para desafiar los estereotipos de género en los medios de comunicación, como escribir cartas a empresas que perpetúan estereotipos o promover contenido que desafíe las normas de género. <p>Este juego de roles proporciona a los estudiantes la oportunidad de vivir experiencias, reflexionar sobre ellas y transferir lo aprendido a situaciones de la vida real, promoviendo una comprensión crítica de los estereotipos de género en los medios de comunicación.</p>		
Aplicación del nuevo conocimiento	<p>Divide a los estudiantes en grupos pequeños y pídeles que analicen un ejemplo específico de medios de comunicación que contenga estereotipos de género. Luego, solicita que discutan cómo podrían abordarse estos estereotipos y propongan alternativas más inclusivas y equitativas.</p>		10 min

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	<p>¿Qué aprendiste sobre los estereotipos de género en los medios de comunicación durante esta sesión?</p> <p>¿Cómo te sientes acerca de cuestionar críticamente los estereotipos de género después de participar en esta actividad?</p>
Evaluación	Ficha de aplicación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.



- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y expresión de emociones por parte de los estudiantes durante el juego de roles y la reflexión posterior.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar ciertas emociones o para utilizar expresiones corporales y faciales de manera efectiva.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la identificación y expresión de emociones en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de <https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

VI. ANEXOS

FICHA DE APLICACIÓN N° 19

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES: Lee cuidadosamente cada pregunta y selecciona la respuesta que consideres correcta.



1. ¿Qué se entiende por estereotipos de género en los medios de comunicación?

- a) Representaciones precisas y realistas de mujeres y hombres.
- b) Imágenes y mensajes que refuerzan expectativas y roles tradicionales basados en el género.
- c) Publicaciones y programas que desafían las normas de género establecidas.
- d) Anuncios y programas que no tienen relación con el género.



2. ¿Cuál es uno de los principales efectos de los estereotipos de género en los medios de comunicación?

- a) Fomentar la igualdad de género y la diversidad.
- b) Promover la aceptación y el respeto hacia todas las identidades de género.
- c) Reforzar las desigualdades y limitar las oportunidades de mujeres y hombres.
- d) Inspirar la exploración de nuevas identidades de género.

3. ¿Por qué es importante cuestionar críticamente los estereotipos de género en los medios de comunicación?

- a) Porque los estereotipos de género son siempre positivos y beneficiosos.
- b) Para promover la reflexión sobre cómo los medios influyen en nuestras percepciones y comportamientos.
- c) Porque los estereotipos de género son inamovibles y no pueden cambiarse.
- d) Porque los estereotipos de género son irrelevantes en la sociedad actual.



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 19

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Cuestiona de manera crítica los estereotipos de género presentes en los medios de comunicación.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



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

SESIÓN / ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

20

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN

“En Busca de Apoyo en Momentos de Vulnerabilidad Personal”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : Institución Educativa 32004 San Pedro
 1.2. **Grado** : 3ero de primaria **Sección:** “G”
 1.3. **Docente de aula** : Villanueva Barrueta, Henry Ronald
 1.4. **Docente de práctica** : Salas Viscarra, Alain
 1.5. **Estudiante de práctica** : Falcón Galvan , Angela Pilar
 1.6. **Fecha** : **Tiempo:** 60 min
 1.7. **Área Curricular** : Personal Social

II. PLANIFICACIÓN

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (CRITERIOS DE EVALUACIÓN)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Competencia: Construye su identidad Capacidad: Autorregula sus emociones	Reconoce la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrenta a situaciones de vulnerabilidad personal.	Los estudiantes demuestran comprensión de la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrentan a situaciones de vulnerabilidad personal.

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
El docente prepara los escenarios y asigna los roles a los estudiantes. Se revisan los conceptos básicos relacionados con la importancia del apoyo en situaciones de vulnerabilidad personal.	Escenarios escritos que representen situaciones de vulnerabilidad personal. Tarjetas con los roles asignados a cada estudiante. Espacio adecuado para la representación de roles. Papel y bolígrafos para tomar notas durante la reflexión.


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

Para asegurar que se alcance el propósito de la clase de manera efectiva, la docente debe considerar lo siguiente:



- **Ambiente inclusivo:** Crear un ambiente seguro y respetuoso.
- **Selección de roles equitativa:** Asegurar diversidad en los roles asignados.
- **Facilitación efectiva:** Guiar la actividad de manera adecuada.
- **Reflexión guiada:** Promover análisis de experiencias durante el juego.
- **Aplicación a la vida real:** Conectar lecciones con situaciones reales.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO Motivación	<p>La docente comienza la sesión con una pregunta intrigante: "¿Qué harías si te encuentras en una situación difícil y necesitas ayuda?". Esta pregunta invita a los estudiantes a reflexionar sobre la importancia de contar con el apoyo de personas de confianza en momentos de vulnerabilidad.</p> <p>Y luego presenta la siguiente canción para motivarlos:</p> 	Video y parlante	3 min
Recuperación de saberes previos	Se realiza una lluvia de ideas o discusión en grupo sobre situaciones en las que los estudiantes han buscado apoyo en personas de confianza en el pasado.		4 min
Conflicto cognitivo	Se plantea a los estudiantes un caso de un estudiante que está lidiando con problemas emocionales y debe decidir si buscar ayuda de un amigo cercano o de un adulto de confianza. Los estudiantes reflexionan sobre las diferentes opciones disponibles y discuten los posibles resultados de cada elección, sin necesidad de actuar las situaciones.	Ficha de casos	3 min
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<p>APLICACIÓN DE "JUEGO DE ROLES"</p> <p>Vivencia de experiencias</p> <p>Objetivo: Los estudiantes participarán en un juego de roles para aprender a identificar situaciones de</p>		



	<p>vulnerabilidad personal y la importancia de buscar apoyo en personas de confianza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente explica: La docente explica el objetivo del juego de roles y la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrenta a situaciones de vulnerabilidad. • Definición: Situaciones de vulnerabilidad personal son aquellas en las que una persona se siente insegura, amenazada, o en riesgo emocional o físico. Buscar apoyo en personas de confianza, como familiares, amigos, o profesionales, es crucial para superar estas situaciones de manera segura y efectiva. <p>Escenario: Problemas en la Escuela</p> <p>Personajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiante A (María): Se enfrenta a bullying en la escuela. • Estudiante B (Juan): Amigo preocupado que nota cambios en el comportamiento de María. • Estudiante C (Ana): Consejera escolar que ofrece apoyo y recursos. <p><u>Se da inicio al juego de roles</u></p> <p>Guion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • María: (Con expresión preocupada) "Estos comentarios y burlas están afectando mi bienestar." • Juan: "María, te he visto triste últimamente. ¿Qué está pasando?" • María: "Algunos compañeros me están acosando y no sé qué hacer." • Juan: "Deberíamos hablar con la consejera Ana para que te ayude." • Ana: "Hola, María. ¿Cómo puedo ayudarte hoy?" • María: "Estoy siendo acosada y no sé cómo manejarlo." • Ana: "Lo siento mucho, María. Vamos a trabajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Escenarios escritos que representen situaciones de vulnerabilidad personal. • Tarjetas con los roles asignados a cada estudiante. • Espacio adecuado para la representación de roles. • Papel y bolígrafos para tomar notas durante la reflexión. 	40 min
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------



	<p>juntos para solucionar esto. Es importante que busques apoyo en personas de confianza."</p> <p>Reflexión a partir de experiencias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de cada representación de roles, se abrirá un espacio de reflexión donde los estudiantes compartirán sus sentimientos, pensamientos y acciones durante la situación de vulnerabilidad. ¿Cómo se sintieron al interpretar sus roles? ¿Cómo reaccionaron al buscar o recibir apoyo? ¿Qué aprendieron sobre la importancia de buscar apoyo en situaciones de vulnerabilidad? • Se fomentará la discusión sobre la importancia de buscar apoyo en personas de confianza y cómo puede ayudar en la superación de las dificultades personales. • Se explorarán las diferentes formas en que se puede buscar apoyo, ya sea a través de amigos, familiares, profesores o consejeros. <p>Transferencias a otras situaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de cada representación de roles, se abrirá un espacio de reflexión donde los estudiantes compartirán sus sentimientos, pensamientos y acciones durante la situación de vulnerabilidad. • Se fomentará la discusión sobre la importancia de buscar apoyo en personas de confianza y cómo puede ayudar en la superación de las dificultades personales. • Se explorarán las diferentes formas en que se puede buscar apoyo, ya sea a través de amigos, familiares, profesores o consejeros. 		
<p>Aplicación del nuevo conocimiento</p>	<p>Después de la representación de roles, se abre un espacio de reflexión donde los estudiantes comparten sus experiencias y emociones. Se discuten las lecciones aprendidas y se exploran estrategias para buscar apoyo de manera efectiva en el futuro.</p>		<p>10 min</p>



ACTIVIDADES DE CIERRE.

Metacognición	¿Cómo te sentiste al representar tu papel durante el juego de roles? ¿Qué aprendiste sobre la importancia del apoyo en situaciones de vulnerabilidad personal?
Evaluación	Ficha de aplicación
Técnicas	La observación
Instrumentos	Guía de observación

IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE MIS ESTUDIANTES.

- Avances: Se registrarán los avances en la identificación y expresión de emociones por parte de los estudiantes durante el juego de roles y la reflexión posterior.
- Dificultades: Se identificarán las dificultades encontradas por los estudiantes para expresar ciertas emociones o para utilizar expresiones corporales y faciales de manera efectiva.
- Reforzamiento: Se planificarán actividades adicionales para reforzar la identificación y expresión de emociones en futuras sesiones.
- Evaluación de estrategias: Se reflexiona sobre la efectividad de las actividades y se identifican áreas de mejora.

V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Ministerio de Educación. (2023). *Procesos didácticos actualizados para considerar en una sesión de aprendizaje | Nombramiento Docente*. Obtenido de
<https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>

VI. ANEXOS

FICHA DE APLICACIÓN N° 20

APELLIDOS Y NOMBRES:

INDICACIONES: Responde las siguientes preguntas seleccionando la opción que consideres correcta.



1. **¿Por qué es importante buscar apoyo en personas de confianza en situaciones de vulnerabilidad personal?**

- a) Porque nos hace parecer débiles.
- b) Porque nos ayuda a resolver los problemas de manera más efectiva.
- c) Porque no tenemos otra opción.
- d) Porque es una forma de buscar atención.



2. **¿Cuál es el beneficio de compartir nuestras preocupaciones con alguien de confianza?**

- a) Sentirnos solos y abandonados.
- b) Sentirnos comprendidos y apoyados.
- c) Aumentar nuestras preocupaciones.
- d) Provocar malentendidos.

3. **¿Qué puede ofrecer una persona de confianza en términos de apoyo emocional?**

- a) Críticas y juicios.
- b) Escucha comprensiva y consejos constructivos.
- c) Burlas y sarcasmo.
- d) Indiferencia y desinterés.

4. **¿Por qué es importante identificar a las personas de confianza en nuestra vida?**

- a) Para ignorarlas cuando más las necesitamos.
- b) Para contarles todos nuestros secretos.
- c) Para buscar su apoyo cuando enfrentamos desafíos.
- d) Para criticarlas y alejarlas.



VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 20

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	Reconoce la importancia de buscar apoyo en personas de confianza cuando se enfrenta a situaciones de vulnerabilidad personal.	
		SI	NO
1	Diego Alonso		
2	Nataly Camila		
3	Estefany Jazmin		
4	Thiago Stefano		
5	Josue Wilfredo		
6	Yaquelin Aracely		
7	Brianna Zamira		
8	Giamnina		
9	Mathias Salvador		
10	Crisel Majal		
11	Sayury Angelica		
12	Estephano Ivan		
13	Brenda Samanta		
14	Mario Meyer Marin		
15	Sayri Sarina		
16	Thiago Lin		
17	Liham Thiago		
18	Ana Julia		
19	Clemen Andy		
20	Zayuri Verotita		
21	Marlit Gricel		
22	Araceli		
23	Milagros del Pilar		
24	Abril Malory		
25	Jeanelly Ximena		
26	Jassiel		
27	Kevin Anderson		
28	Luciana Belén		