

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



**UDH**  
UNIVERSIDAD DE HUANUCO  
<http://www.udh.edu.pe>

**TESIS**

---

**“Los juegos de convivencia en el desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 008 Gabriel Aguilar Nalvarte. Cayrán - Huánuco, 2022”**

---

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

**AUTORA: Rojas Castañeda, Sunem**

**ASESOR: Valerio Gonzales, Karim Miluzca**

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2025**



# U

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

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

**LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:** Calidad educativa y desarrollo académico.

**AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN** (2020)

**CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:**

**Área:** Ciencias sociales

**Sub área:** Ciencias de la educación

**Disciplina:** Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

# D

**DATOS DEL PROGRAMA:**

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciado 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): 41146522

**DATOS DEL ASESOR:**

Documento Nacional de Identidad (DNI): 40147585

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

Código ORCID: 0000-0002-2221-8815

**DATOS DE LOS JURADOS:**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Escobedo Rivera, Froilán	Doctor en educación	22400177	0000-0003-4306-8841
2	Boyanovich Ordoñez, Ana Gabriela	Magister en ciencias de la educación psicología educativa	22520775	0000-0002-2071-1411
3	Chamorro Viscaya, Doris Miryam	Doctora en administración de la educación	22403612	0000-0001-7883-7415

# H



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

En la ciudad de Huánuco, siendo las 5:00 horas del día 18 de diciembre del año 2025, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco – La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

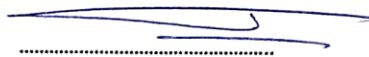
Dr. Froilán Escobedo Rivera	Presidente
Dra. Doris Miryam Chamorro Viscaya	Secretaria
Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez	Vocal


Nombrados mediante la Resolución N° 693-2025-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"LOS JUEGOS DE CONVIVENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA "COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN" EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 008 GABRIEL AGUILAR NALVARTE, CAYRÁN - HUÁNUCO. 2022"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Sunem ROJAS CASTAÑEDA**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

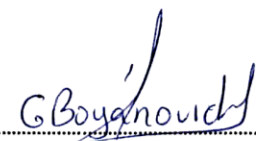
Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

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 atorce y cualitativo de suficiente.

Siendo las 19:00 horas del día jueves 18 del mes de diciembre del año 2025, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

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

  
.....  
Secretario (a)  
Dra. Doris Miryam Chamorro Viscaya  
Código Orcid: 0000-0001-7883-7415  
DNI: 22403612

  
.....  
Vocal  
Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez  
Código Orcid: 0000-0002-2071-1411  
DNI: 22520775



## UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: SUNEM ROJAS CASTAÑEDA , de la investigación titulada "LOS JUEGOS DE CONVIVENCIA EN EL DESARROLLO DE LA "COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN" EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 008 GABRIEL AGUILAR NALVARTE, CAYRÁN - HUÁNUCO. 2022", con asesor(a) KARIM MILUZCA VALERIO GONZALES, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 0281-2024-D-FCEYH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 18 % 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, 05 de agosto de 2025



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



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

# 198. ROJAS CASTAÑEDA, Sunem.docx

## INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

9%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://www.pasoapaso.com.ve">www.pasoapaso.com.ve</a> Fuente de Internet	4%
2	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	1%
5	<a href="http://www.dreapurimac.gob.pe">www.dreapurimac.gob.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="http://repositorio.udh.edu.pe">repositorio.udh.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="http://distancia.udh.edu.pe">distancia.udh.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="http://repository.lasallista.edu.co">repository.lasallista.edu.co</a> Fuente de Internet	1%
9	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a>	

## **DEDICATORIA**

Al Divino Creador porque siempre está presto a ayudarnos y las bendiciones que añade cada día a nuestras vidas.

A mi padre y a mi madre por proporcionarme la asistencia financiera y emocional, y a mis hijos por ser el motivo de mi éxito profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

Manifiesto mi más sincero agradecimiento a:

Durante los años de preparación de mi formación profesional, la Universidad de Huánuco, fue la institución superior de estudios que me aceptó como integrante de ella.

A Karim Miluzca Valerio Gonzales, mi asesora, por su respaldo durante el proceso de investigación.

A la responsable de la Institución Educativa N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, que concedió el permiso y proporcionó las facilidades para llevar a cabo la investigación.

A la docente, por permitirme ingresar a su salón de clases para llevar a cabo mi estudio.

## INDICE

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
INDICE.....	IV
INDICE DE TABLAS .....	VI
INDICE DE FIGURAS.....	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT.....	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1.DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	12
1.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA GENERAL: .....	14
1.2.1. PROBLEMA GENERAL: .....	14
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS:.....	14
1.3.FORMULACIÓN DE OBJETIVOS .....	15
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	15
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	15
1.4.JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	15
1.5.LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN .....	16
1.6.VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	17
2.1.ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
2.1.1.A NIVEL INTERNACIONAL .....	17
2.1.2.A NIVEL NACIONAL.....	19
2.1.3.A NIVEL REGIONAL .....	21
2.2.BASES TEÓRICAS .....	24
2.2.1. SEGÚN EL MINEDU. ....	24
2.2.2. TEORÍAS QUE SUSTENTAN EL ESTUDIO: .....	25
2.2.3. LOS JUEGOS DE CONVIVENCIA .....	27
2.2.4 EL JUEGO Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR .....	28
2.2.5. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE CONVIVENCIA .....	29
2.2.6. DESARROLLO DE LOS JUEGOS DE CONVIVENCIA.....	29
2.2.7. EL ÁREA PERSONAL SOCIAL.....	47

2.2.8. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN EL NIVEL INICIAL .....	49
2.2.9. Capacidades y desempeños de la competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común .....	49
2.3.HIPÓTESIS.....	57
2.3.1.HIPÓTESIS GENERAL .....	57
2.3.2.HIPÓTESIS ESPECÍFICAS .....	57
2.4.VARIABLES.....	59
2.4.1.VARIABLE INDEPENDIENTE .....	59
2.4.2.VARIABLE DEPENDIENTE .....	59
2.5.CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	60
CAPITULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	62
3.1.TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	62
3.1.1.ENFOQUE.....	62
3.1.2.ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	62
3.1.3.DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	62
3.2.POBLACIÓN Y MUESTRA .....	63
3.2.1.POBLACIÓN.....	63
3.2.2.MUESTRA.....	63
3.3.TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS ....	64
3.3.1.PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS .....	64
3.3.2.INTERPRETACIÓN DE DATOS Y RESULTADOS .....	65
3.3.3.ANÁLISIS DE DATOS TRATAMIENTO DE INFORMACIÓN ....	65
CAPÍTULO IV RESULTADOS .....	66
4.1.PROCESAMIENTO DE LOS DATOS.....	66
4.1.1.RESULTADOS DEL PRE TEST .....	66
4.1.2.RESULTADOS DEL POST TEST.....	71
4.2.CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	76
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.....	77
CAPÍTULO V DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	78
5.1.DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	78
5.1.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO .....	78
5.1.2. CON LAS BASES TEÓRICAS.....	78

5.1.3. CON LA HIPÓTESIS .....	80
CONCLUSIONES .....	82
SUGERENCIAS.....	83
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	84
ANEXOS.....	86

## INDICE DE TABLAS

Tabla N° 01 Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.....	52
Tabla N° 02 Los estudiantes de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, 2022 .....	63
Tabla N° 03 Elección de alumnos de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" en Cayrán, Huánuco, 2022 .....	64
Tabla N° 04 Resultados De La Aplicación Del Pre Test A Los Alumnos De 5 Años Del Nivel Inicial De La Ie N° 008 “Gabriel Aguilar Nalvarte” De Cayrán, 2022.....	68
Tabla N° 05 Resultados de la aplicación del post test a los alumnos de 5 años del nivel inicial de la IE N° 008 “Gabriel Aguilar Nalvarte” de Cayrán, Huánuco. 2022.....	73
Tabla N° 06 Tabla comparativa de los datos obtenidos del test pre y post basado en los porcentajes (SI) .....	76

## INDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Resultados del uso del PRE TEST en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la IE N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte", Huánuco 2022 ...	70
Figura N° 2 Resultados de la aplicación del post test a los alumnos de 5 años del nivel inicial de la IE N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte", Huánuco. 2022 ..	75
Figura N° 3 Tabla comparativa de los datos obtenidos del test pre y post basado en los porcentajes (SI) .....	76

## RESUMEN

El estudio denominado: Juegos cooperativos para potenciar la competencia: Desarrollar las competencias de los alumnos de cinco años matriculados en el programa de educación infantil del IE n.º 008 «Gabriel Aguilar Nalvarte» en Cayrán-Huánuco 2022, viviendo y participando democráticamente en la búsqueda del bien común. A través de juegos de convivencia, los alumnos de cinco años del primer grado de la Institución Educativa N.º 008 «Gabriel Aguilar Nalvarte» de Cayrán vivirán y trabajarán juntos democráticamente en la búsqueda de su bienestar común. La investigación se llevó a cabo utilizando un método cuantitativo con una lista de verificación como herramienta. Con una muestra de 20 estudiantes en el grupo de control y 20 en el grupo experimental, el estudio también utilizó un diseño cuasi-experimental con el nivel explicativo y el criterio de muestreo no probabilístico en su variante de muestreo intencional.

Según mis principales conclusiones, los estudiantes del grupo experimental tuvieron dificultades inicialmente para convivir en armonía, pero gracias a los juegos de convivencia, comenzaron a hacerlo y a participar en todas las actividades desarrolladas democráticamente y creadas teniendo en cuenta los intereses de todos. Por consiguiente, podemos afirmar que tras utilizar los juegos de convivencia se llegó a la siguiente conclusión: Los resultados de la prueba posterior muestran que los juegos cooperativos son una buena forma de mejorar la competencia: los niños de 5 años del primer nivel del grupo experimental, que vivieron y contribuyeron democráticamente en la búsqueda del bienestar común, lograron una mejora del 91,9 % en su competencia. La capacidad de relacionarse con todas las personas, el establecimiento de normas, la aceptación de acuerdos y reglamentos, y la participación en actividades que promueven el bien común son ejemplos de vivir y actuar democráticamente en la búsqueda del bien común.

**Palabra clave:** Juegos cooperativos, Convivencia, Participación democrática, Bien común, Educación infantil.

## ABSTRACT

The study entitled: Cooperative games to enhance competence: Developing the skills of five-year-old students enrolled in the early childhood education program at IE No. 008 “Gabriel Aguilar Nalvarte” in Cayrán-Huánuco 2022, living and participating democratically in the pursuit of the common good. Through cooperative games, five-year-old students in the first grade of Educational Institution No. 008 “Gabriel Aguilar Nalvarte” in Cayrán will live and work together democratically in pursuit of their common well-being. The research was conducted using a quantitative method with a checklist as a tool. With a sample of 20 students in the control group and 20 in the experimental group, the study also used a quasi-experimental design with an explanatory level and non-probabilistic sampling criteria in its intentional sampling variant.

According to my main conclusions, the students in the experimental group initially had difficulty living together harmoniously, but thanks to the coexistence games, they began to do so and to participate in all the activities developed democratically and created with everyone's interests in mind. Therefore, we can affirm that after using the coexistence games, the following conclusion was reached: The results of the subsequent test show that cooperative games are a good way to improve competence: the 5-year-old children in the first level of the experimental group, who lived and contributed democratically in the pursuit of the common good, achieved a 91.9% improvement in their competence. The ability to relate to all people, the establishment of rules, the acceptance of agreements and regulations, and participation in activities that promote the common good are examples of living and acting democratically in the pursuit of the common good.

**Keyword:** Cooperative games, Coexistence, Democratic participation, Common good, Early childhood education

## INTRODUCCIÓN

Los alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa N.º 008 Gabriel Aguilar Nalvarte de Cayrán tenían dificultades para escribir textos narrativos porque no podían organizar sus ideas ni escribir correctamente las palabras. Esto dio lugar a la siguiente pregunta: ¿Cómo pueden los juegos sociales ayudar a los alumnos de cinco años de la Institución Educativa N.º 008 Gabriel Aguilar Nalvarte de Cayrán-Huánuco 2022 a aprender a convivir y a participar democráticamente en la búsqueda del bien común?

La redacción de textos narrativos por parte de los alumnos sirvió de base para el estudio en donde se pudo observar las dificultades para organizar sus ideas, para tildar las palabras, dar coherencia y cohesión a las ideas planteadas y sobre todo a reflexionar en la forma y contenido de sus escritos, conllevando esas dificultades a plantear juegos de convivencia para mejorar dicha competencia.

El objetivo de este estudio era maximizar la producción de textos narrativos entre los alumnos de cinco años matriculados en el programa de educación infantil de la Institución Educativa N.º 008 «Gabriel Aguilar Nalvarte» en Cayrán Huánuco 2022 mediante juegos sociales. Todo el esfuerzo se enfocó en mejorar los escritos de los estudiantes de la muestra de estudio, compuesta por los estudiantes de 5 años, sección "A" y "B". Pudimos comprender la relación causa-efecto que sustentaba el desarrollo de las 20 sesiones, ya que el estudio se llevó a cabo a nivel explicativo en las que los estudiantes desarrollaron capacidades para elaborar textos narrativos.

Las observaciones nos facilitaron la recolección de ensayos previos y posteriores a la implementación de los juegos de convivencia utilizando la lista de partidos. Los resultados alcanzados y los resultados analizados estadísticamente muestran que Los juegos de convivencia son de gran importancia para mejorar la competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y han sido evaluadas satisfactoriamente en el grupo experimental.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Dado que los seres humanos son entidades sociales en y a través de la convivencia, el entorno educativo de la escuela a escala global, teniendo en cuenta la diversidad social en la que se encuentra y sus interacciones con partes externas e internas, produce con frecuencia estructuras formales e informales, lo que la convierte en una organización compleja en su entorno de convivencia. Sin embargo, con frecuencia ignora la verdadera magnitud de los problemas que se perciben. Dado que el conflicto es inevitable en cualquier actividad que implique interacción humana, este es el punto en el que las relaciones sociales pueden deteriorarse y convertirse en una situación conflictiva. (Torrego, 2000: 37).

Se ha propuesto que somos un conjunto de perspectivas, emociones, impresiones, imágenes e intereses que forjamos mediante la interacción activa con los demás. Al igual que los encuentros y las coincidencias también existen diferencias y conflictos en nuestras relaciones diarias; no podemos evitar que nuestros intereses se entren en conflicto con los de los demás. Sería inviable imaginar una comunidad, ya sea grande o pequeña, donde no existan conflictos y donde las personas nunca se desacuerdan.

Dado que las escuelas son el primer contacto de los alumnos con la sociedad, deben comprender los fundamentos de la convivencia, así como sus normas, valores y reglamentos, se encuentra plasmada en su manual de convivencia. Si no se adquiere correctamente este manual, las dificultades de convivencia pueden derivar en disputas y este es uno de los puntos fundamentales en los que enfocamos nuestra investigación.

Actualmente, nos enfrentamos a la problemática de la convivencia escolar como uno de los desafíos más significativos en el ámbito educativo, que se ve afectado por comportamientos disfuncionales en la interacción social y familiar. Esta problemática no fue única en nuestra región, como se evidenció en los alumnos de 5 años de la I.E N° 008 de Cayrán de Huánuco, Participan en el proceso democrático de búsqueda del bien común en relación con Convive. Se involucran en actividades democráticas para

promover el bien común, hablan sobre temas relacionados con Convive y muestran las siguientes características:

- Dificultades para participar en diálogos donde interviene el adulto y utilizar palabras mágicas para una mejor convivencia.
- Inconveniente para llamar a sus compañeros por su nombre y jugar con ellos.
- Dificultades para participar en actividades de grupo en el aula y sugerir ideas de juego y sus reglas.
- Tiene dificultades para decidir en grupo sobre un juego y sus reglas, así como para realizar tareas cotidianas con sus compañeros.
- Problemas para narrar las costumbres de su familia y señalar el lugar de procedencia de su familia.
- Problemas para oír y entender las tradiciones de las familias de sus pares y formular preguntas para adquirir más datos.
- Problemas para elegir democráticamente al representante de la clase y trabajar juntos para desarrollar conjuntamente normas y acuerdos basados en el bienestar y el respeto.
- Problemas para tomar responsabilidades en su salón de clases para colaborar en la organización, limpieza y bienestar de todos, y colaborar en las tareas asignadas a su equipo laboral.
- Inconvenientes para colocar los objetos perdidos en la cajita de la honradez

Este problema tenía como causa, a la metodología del trabajo del docente y sobre todo para poder manejar los conflictos que se suscitaban en el aula, que partían de la poca importancia de negociar los acuerdos, ya que el mismo docente lo elabora y lo impone y lo que es peor no le daba a conocer a los estudiantes, por lo que no eran operativos en la vida de los estudiantes, generándose caos y desorden; asimismo, como otra de las causas, eran los patrones familiares de donde procedían los estudiantes, ya que venían e hogares conflictivos, disfuncionales, siendo modelos de vida para ellos.

Entre las consecuencias, se podía observar estudiantes conflictivos, que no podían manejar situaciones o dificultades que se les presentaba en el aula y generaban caos, desorden. Asimismo, se podía observar

estudiantes apáticos, solitarios y sobre todo poco comunicativos, que no respetaban a los adultos y compañeros de aula.

Ante el problema de los bajos niveles de participación democrática y convivencia en la búsqueda del bien común, se propuso los juegos de convivencia, que eran aquellos juegos que buscaban que los estudiantes se apropien de comportamientos que les permitió ser parte de un grupo, y sobre todo sepan cómo actuar ante determinadas situaciones, (Contreras, 2009: 41).

El uso de juegos de convivencia promovió la participación democrática en la búsqueda diaria del bien común y la convivencia adecuada entre los estudiantes.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA GENERAL:**

### **1.2.1. PROBLEMA GENERAL:**

¿De qué manera influye los juegos de convivencia la convivencia y la participación democrática en la búsqueda del bien común entre los alumnos de cinco años de la Institución Educativa N° 008 Gabriel Aguilar Nalvarte de Cayrán – Huánuco 2022?

### **1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS:**

- ¿Cuál es el estado actual de desarrollo de la competencia? Los resultados de las pruebas previas realizadas a alumnos de 5 años en la Institución Educativa N.º 008 muestran que conviven y participan democráticamente en la búsqueda del bien común. Gabriel Aguilar Nalvarte en Cayrán, Huánuco 2022?

- ¿De qué manera los juegos de convivencia desarrollan el concurso: Vivir juntos y participar en el proceso democrático de búsqueda del bien común para una mejor interacción, construcción de normas y participación en actividades de bienestar común entre los alumnos de quinto grado de la IE N.º 008 Gabriel Aguilar Nalvarte de Cayrán, Huánuco-2022?

- ¿Qué grado de desarrollo tiene la competencia «Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común» entre los alumnos de 5 años de la Institución Educativa N.º 008 Gabriel Aguilar Nalvarte en Cayrán-Huánuco, 2022 según los resultados de la prueba posterior?

### **1.3. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS**

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

Evaluar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de competencias: alumnos de 5 años de la Institución Educativa N.º 008 «Gabriel Aguilar Navarte» en Cayrán-Huánuco 2022 conviven y participan democráticamente en la búsqueda del bien común.

#### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

**OE1** Determinar el nivel de desarrollo de competencias de la prueba previa: En la Institución Educativa N.º 008 «Gabriel Aguilar Navarte» de Cayrán-Huánuco 2022, los alumnos de cinco años conviven y participan democráticamente en la búsqueda del bien común.

**OE2** Utilizar juegos de convivencia para desarrollar competencias: Los alumnos de cinco años de la I.E. N.º 008 Gabriel Aguilar Navarte en Cayrán, Huánuco-2022, deben convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común para mejorar la interacción, la elaboración de normas y la participación en actos para el bien común.

**OE3** Determinar el grado en que se adquiere la siguiente competencia tras el uso de juegos de convivencia: Los alumnos de la Institución Educativa N.º 008 Gabriel Aguilar Navarte de Cayrán-Huánuco 2022 conviven y participan democráticamente en la búsqueda del bien común.

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

Este estudio tiene validez pedagógica, ya que ayudó a los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 008 Gabriel Aguilar Navarte, en Cayrán, a interactuar mejor en la escuela y a la vez contribuyó a que participaran democráticamente en los asuntos del aula y de la institución educativa.

Permitió también que los estudiantes de esta institución educativa puedan interrelacionarse entre compañeros, compartiendo juegos, ideas, necesidades y sobre todo consensuando acuerdos para el bienestar de toda el aula y de la institución educativa.

La investigación es relevante teóricamente ya que aportó conocimientos sobre las variables que se están estudiando: los juegos de convivencia y la competencia. Además de definir los elementos que

conforman el bienestar colectivo en un grupo de estudiantes de nivel inicial, estos viven y trabajan juntos de forma democrática para alcanzarlo. Estas contribuciones fueron útiles para investigaciones futuras con el propósito de profundizar y emplear el saber como fundamento para la creación de nuevos saberes.

El estudio se justifica desde un punto de vista metodológico, ya que propone utilizar juegos de coexistencia como estrategia para fomentar la competencia: Vivir y colaborar de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo, contribuyendo con saberes válidos y fiables.

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

Entre las limitaciones que se pudo presentar son:

- La idiosincrasia familiar de los estudiantes, ya que muchos de ellos venían de hogares disfuncionales y conflictivos.

- La metodología de trabajo del docente de aula, que se encontraba parametrado por determinadas acciones, como el individualismo y poco trabajo en equipo.

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

La ayuda de Gabriel Aguilar Nalvarte, director de la Institución Educativa N.º 008 de Cayrán-Huánuco, cuyo objetivo es la convivencia armónica en los actores educativos. Además, es factible, ya que se disponen de los lugares apropiados para llevar a cabo los juegos, además de los recursos necesarios para llevar a cabo este estudio y, sobre todo, la disponibilidad de la investigadora.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

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

##### **2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL**

Álvarez, Altamiranda (2016), expone la investigación denominada: En la investigación con el fin de obtener una licenciatura en Educación Básica, la Universidad Nacional de Colombia llevó a cabo un estudio titulado «Habilidades sociales para la resolución asertiva de conflictos en séptimo grado en la Institución Educativa Nueva América, Colombia», alcanzó las conclusiones siguientes:

El grupo de estudio consistió en los alumnos de segundo grado, contando con 30 estudiantes. Durante la observación directa se observaron agresividad, irritación, desánimo, hostilidad, altivez hacia los demás y falta de interés entre los alumnos y entre los profesores y los alumnos. Además, el director y el coordinador les pedían con frecuencia que proporcionaran comentarios escritos y verbales sobre su conducta durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se observó que las interacciones interpersonales de los estudiantes carecían de las habilidades sociales necesarias para una cooperación pacífica y alegre.

Iván Espinoza Astudillo (2012), realizó el estudio de investigación denominado: "Coexistencia educativa en una Escuela Básica Municipal de la Reina", en Santiago, Chile, en la Universidad Andrés Bello. Tesis para conseguir el título de Máster en Dirección y Liderazgo para la Administración Educacional; quien llegó a la conclusión:

- El tema de la convivencia en el ámbito escolar se ha ido consolidando gradualmente en el vocabulario de los expertos en educación, porque, tanto a nivel macro, desde el punto de vista del Estado, como a nivel micro, desde el punto de vista de lo que cada escuela «debería ser», especialmente las escuelas básicas y

municipales que hemos observado, es parte —y cada vez más— de las preocupaciones de la(s) comunidad(es) escolar(es).

Conversamos acerca del nivel de involucramiento de los profesores en la creación de las regulaciones escolares a través de la implementación de encuestas. De manera similar, pudimos describir los procedimientos utilizados en la unidad educativa para gestionar la convivencia y cómo se abordan las circunstancias difíciles utilizando la información recopilada de las entradas del diario de a bordo.

- Estos datos nos permitieron entender que el mayor desafío no radicaba en los problemas de convivencia en sí, sino en los generados por su método de resolución arbitraria.

- Basándonos en lo anterior, nuestro objetivo es detallar el nivel de entendimiento que poseían los alumnos y profesores de 5o a 8o respecto al Manual de Convivencia. Para ello, utilizamos herramientas de recolección de datos que facilitaran entender sus puntos de vista y percepciones.

- A partir de los datos recabados en estos instrumentos y su análisis posterior, logramos obtener una mayor comprensión sobre los problemas particulares de la Escuela "X", lo que nos brindó la oportunidad de sugerir un plan de trabajo para que la comunidad educativa pudiera interactuar mediante un PEI y un Manual de Convivencia que puedan construirse de manera democrática y participativa, respaldado, motivado y favorecido desde una perspectiva que sitúa la administración de la convivencia como una responsabilidad ineludible que debe fundamentarse en un liderazgo directivo eficaz y democrático, que pueda implicar a toda la comunidad educativa en este reto.

Noemí Bravo y Herrar (2013), llevó a cabo el estudio de investigación denominado: Para obtener una licenciatura en educación, el estudio de la Universidad de Alcalá sobre «Convivencia escolar y habilidades sociales en la educación primaria, España» llegó a las siguientes conclusiones:

El propósito de la investigación fue establecer la relación entre la convivencia en el aula y los aspectos conductuales de los alumnos (inadaptación clínica, inadaptación académica, adaptación personal e índice de síntomas emocionales). Utilizando una metodología descriptiva y correlacional, se llevó a cabo una investigación cuantitativa con 546 alumnos de dos escuelas públicas de la ciudad autónoma española de Melilla.

La Escala de Evaluación del Comportamiento para Niños y Adolescentes (BASC) de 17 ítems, desarrollada por Reynolds y Kamphaus (1992), y el cuestionario de convivencia escolar para estudiantes de Sánchez (2009) fueron algunos de los instrumentos utilizados para recopilar los datos. Los resultados indicaron una relación entre una serie de características que dificultan la persuasión escolar y los aspectos clínicos de la conducta. Además, nos permitió concluir que las habilidades sociales desempeñan un papel fundamental en la capacidad de los alumnos para convivir en la escuela.

### **2.1.2. A NIVEL NACIONAL**

Rosa Bertha Cáceres Jurado (2017): Con el fin de obtener una maestría en Psicología Educativa, la Universidad César Vallejo realizó un estudio sobre «Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes de tercer año de secundaria, instituciones educativas de la Red 12, Chorrillos». Los resultados fueron los siguientes:

- En cuanto al objetivo principal: Se encontró una correlación relevante entre las competencias sociales y la convivencia escolar en alumnos de tercer año de secundaria, en centros educativos de la Red 12, Chorrillos ( $r=0,574$  y  $\text{Sig.}=0,000$ ).
- En cuanto al objetivo específico 1: Se demostró que las habilidades fundamentales de interacción social y la convivencia escolar estaban significativamente correlacionadas entre los estudiantes de tercer año de secundaria de la Red 12, Chorrillos ( $r = 0,533$  y  $\text{Sig.} = 0,000$ ).
- En relación con el objetivo específico 2, los alumnos de tercer año de secundaria de la Red 12, Chorrillos, mostraron una

asociación sustancial ( $r = 0,435$  y  $\text{Sig.} = 0,000$ ) entre las habilidades sociales avanzadas y la convivencia escolar.

- Con respecto al objetivo específico 3, los alumnos de tercer año de secundaria de la Red 12, Chorrillos, mostraron una asociación sustancial ( $r = 0,510$  y  $\text{Sig.} = 0,000$ ) entre las habilidades relacionadas con las emociones y la convivencia escolar.

- En referencia al objetivo particular 4, los alumnos de tercer año de secundaria de la Red 12, Chorrillos, mostraron una asociación significativa ( $r = 0,484$  y  $\text{Sig.} = 0,000$ ) entre la convivencia escolar y las habilidades alternativas a la hostilidad.

Maribel Santos Guevara (2014), presenta la investigación denominada: "El ambiente social en la familia y las capacidades sociales de los estudiantes de un centro educativo del Callao" Lima, llegó a las siguientes conclusiones mientras cursaba la licenciatura en Educación en la Universidad César Vallejo:

El propósito de la investigación fue determinar la correlación entre el ambiente social familiar y las competencias sociales en estudiantes de una institución educativa del Callao.

- Se utilizó una muestra no probabilística del tipo disponible para investigar a 255 estudiantes, de entre 11 y 17 años, con el fin de alcanzar este objetivo.

Para la recopilación de datos, se emplearon la escala de clima social familiar de Moos y el cuestionario de competencias sociales de Goldtein, ambos instrumentos modificados. Del mismo modo, se examinó la relación entre las variables y las dimensiones mediante la prueba de correlación  $r$  de Spearman.

Según los resultados del estudio, ambos factores tenían una relación positiva y significativa. Se observó que los estudiantes mostraban niveles avanzados y desarrollados de habilidades sociales, que están estrechamente relacionados con el entorno familiar, y niveles adecuados de entorno familiar.

### 2.1.3. A NIVEL REGIONAL

- Leydi Con el fin de obtener la licenciatura en Educación Primaria y Educación Infantil, Laura Morales Valdivia (2017) presenta su investigación titulada «El programa Dramaticuentos reduce el acoso escolar entre los alumnos de primer año de la institución educativa n.º 32262 «Leoncio Prado Gutiérrez» - Tingo María» en la Universidad de Huánuco. Llegó a las siguientes conclusiones:

- En la Institución Educativa Leoncio Prado Gutiérrez N.º 32262, el programa Dramaticuentos ha reducido el acoso escolar entre los alumnos de primer grado en un 40 %, lo que sugiere que se trata de una estrategia eficaz para reducir el acoso escolar.

- El grupo experimental experimentó una disminución del 40 % en el aspecto físico del acoso escolar tras la implementación del programa Dramaticuentos. Esto indica que los alumnos de la Institución Educativa Leoncio Prado Gutiérrez N.º 32262 experimentaron una disminución significativa de la violencia física en comparación con la prueba previa.

- La prueba previa reveló un 67,3 % de agresión psicológica entre los alumnos, mientras que la prueba posterior reveló un 25,3 %. Esto sugiere que, una vez implementado, el programa Dramaticuentos reduce el acoso psicológico en un 42 %, una cifra significativa que respalda la eficacia del programa para reducir el acoso entre los alumnos de primer grado de la Institución Educativa Leoncio Prado Gutiérrez N.º 32262.

- En la Institución Educativa Leoncio Prado Gutiérrez N.º 32262, el programa Dramaticuentos reduce la hostilidad verbal en un 38,7 %, es decir, disminuye los insultos, las burlas y las ofensas entre los alumnos.

- Tras la implementación del programa Dramaticuentos, la evaluación posterior a la prueba reveló un porcentaje del 23,3 % de hostilidad social, en comparación con el 60,7 % de la prueba previa. Esto indica que, entre los alumnos de la Institución Educativa Leoncio

Prado Gutiérrez N.º 32262, la hostilidad social disminuyó en un 37,4 %.

- Yoly Con el fin de obtener el título de Licenciada en Educación: Primaria y Educación Infantil, Karina Hoyos Macahuachi (2015) presenta su tesis, Implementación del taller «Soy feliz» para prevenir el abuso en alumnos de segundo grado en la Institución Educativa N.º 1040 «República de Haití» en el distrito de Cercado de Lima, en la Universidad de Huánuco. Llegó a las siguientes conclusiones:

- Los alumnos de segundo grado que participaron en la sesión «Soy Feliz» en la Institución Educativa República de Haití en Lima, el cual fue entrado en el fortalecimiento de su autoestima, observaron una reducción en los niveles de indicadores de maltrato infantil. De igual forma, se consiguió prevenir la aparición de niveles más altos de maltrato infantil, que el grupo control, conformado por los estudiantes del segundo "B" que no asistieron al taller, evidenció diferencias entre ambos grupos, destacando las modificaciones positivas en el grupo experimental, como se refleja en los cuadros comparativos.

- Con la realización del taller SOY FELIZ, los niños potencian y elevan su autoconfianza, lo que resultará en un aumento de su fortaleza y resistencia a los modelos adversos de crianza y disciplina, lo que impactará a corto y largo plazo en el crecimiento integral de los niños.

- Los talleres como método para fomentar el crecimiento de características personales, así como del aprendizaje, es adecuado y por lo tanto es una propuesta de trabajo muy viable para el desarrollo de los alumnos del 2do. grado de Primaria.

- El abuso disminuye la confianza en sí mismos de los alumnos y no les facilita tener una perspectiva de educación integral, ni construir mecanismos de protección frente a las dificultades. Esto se intensifica generando más dificultades para la persona, las cuales a su vez se manifiestan en la sociedad.

- El abuso hacia los niños es un problema social que, desafortunadamente, hay desconocimiento en la sociedad y particularmente en la familia. Estos mantienen la creencia de que, si fueron maltratados de esta manera por sus padres, así deben ser

tratados por sus hijos. En nuestra sociedad, miles de niños padecen de forma constante actos de abuso físico, psicológico y por descuido en su hogar, y estos números se están incrementando.

- Un entorno familiar disfuncional puede afectar de manera significativa el desarrollo del niño. Por esta razón, resulta crucial incluir a los padres y enseñarlos sobre los patrones positivos y las técnicas adecuadas de disciplina, Además de lo crucial que es su ayuda para la educación de sus hijos. Para ello, la asistencia de un equipo multidisciplinar sería muy ventajosa.

«Me pongo en tus zapatos» es un programa diseñado para mejorar las interacciones interpersonales entre los niños de tercer grado de la Institución Educativa N.º 33131 «José Gálvez», según la investigación presentada por Susan Heydi Godoy Cárdenas (2014). Huánuco (2013): Los siguientes hallazgos se realizaron en la Universidad de Huánuco con el fin de obtener el título de Licenciado en Educación: Educación Infantil y Primaria:

- La prueba previa evaluó el grado de conexión interpersonal, arrojando los siguientes resultados: 69 % en el grupo de control. • El 89 % de los alumnos de tercer grado de la Institución Educativa N.º 33131 «José Gálvez» lograron mejorar sus relaciones interpersonales de estudiantes con relaciones interpersonales negativas y en el grupo experimental un 71% de estudiantes con relaciones interpersonales negativas, lo que demuestra un alto porcentaje de estudiantes que no mantienen una adecuada interacción entre sus compañeros.

- Uno de los resultados positivos del programa «Me pongo en tu lugar» fue un aumento del 60 % en la proporción de alumnos del grupo experimental que lograron fortalecer sus interacciones interpersonales.

- Dado que los alumnos del grupo experimental desarrollaron mejores interacciones interpersonales, se ha validado la hipótesis original.

- Los resultados del grupo experimental se confirmaron tras la prueba posterior, en la que el 89 % de los estudiantes lograron relaciones interpersonales positivas. Por el contrario, el grupo de control, que no participó en la implementación del programa «Me pongo en tus zapatos», siguió teniendo un 60 % de estudiantes con relaciones interpersonales negativas.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. SEGÚN EL MINEDU.**

En conjunción con el Marco Educativo Nacional. En la etapa de la primera infancia, las habilidades sociales incluyen vivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común. Esta capacidad se manifiesta en la educación infantil desde el nacimiento, cuando los niños conviven y se ven influidos por la compasión y las interacciones que reciben de sus cuidadores y su entorno. En estas circunstancias, se sienten valorados e importantes para los adultos que les rodean. Su entorno social se amplía como resultado de esta emoción, lo que les motiva a desarrollar un vínculo de apego que les permite relacionarse con confianza con las personas en casa y en el servicio al que acuden.

Alrededor de los 3 años, interactúan y se involucran de manera democrática con sus pares a través de la interacción en escenarios de juego, exploración o de la vida diaria; bajo la guía del profesor o Como promotores, comprenden las normas, asimilan los límites y ayudan a crear los acuerdos necesarios para una cooperación pacífica. De manera similar, se anima a los participantes en el servicio educativo a compartir sus opiniones, buscar respuestas o actuar de forma independiente ante problemas comunes que afectan e interesan al grupo.

Los estudiantes combinan principalmente las siguientes habilidades para desarrollar la competencia «Coexistir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común»: Interactuar con todos, establecer normas, cumplir acuerdos y reglamentos, y participar en actividades que promuevan el bien común.

La competencia está vinculada con el tema de estudio, para la creación de las sesiones. Se tuvieron en cuenta las competencias previamente especificadas del sector de los servicios sociales.

## **2.2.2. TEORÍAS QUE SUSTENTAN EL ESTUDIO:**

### **a) Teoría del Juicio Moral de Kohlberg**

Kohlberg (1976, citado en Grimaldo, 2005) afirma que si no se comprenden las normas y principios éticos, no se pueden seguir. Por ello, el juicio moral se considera un proceso cognitivo que implica considerar y priorizar nuestros propios valores. El juicio moral se forma a partir de la experiencia en nuestras comunidades y está asociado al desarrollo cognitivo, ya que se refiere a la capacidad de un individuo para ver a los demás y el entorno social. La socialización tiene lugar en la familia, la escuela y la sociedad en general.

Según Kohlberg, una persona que avanza a la siguiente etapa está cognitivamente mejor preparada para explicar y comparar juicios en una etapa y otra, teniendo en cuenta que las nuevas etapas son más apropiadas que las anteriores. Esta teoría se basa en las ideas de la teoría de Piaget y apoya el constructivismo del aprendizaje moral.

a) Una colección de ideales.

b) Una lista de justificaciones para asignar una calificación favorable o desfavorable a actividades concretas.

c) Una perspectiva sobre las normas sociales. Papalia (2015), página 67.

En la misma línea, este modelo describe cómo evoluciona el juicio moral en tres etapas: preconvencional, convencional y posconvencional. Estas etapas son creadas por la persona a partir de la experiencia y principalmente del desarrollo cognitivo. A medida que el individuo progresa intelectualmente, se encuentra en una etapa superior.

### **b) Teoría del Modelo estructural de Goldstein**

Debido a su eficacia, su modelo —basado en la teoría de Bandura y el modelo de Kohlberg— se encuentra entre los modelos más populares para fomentar las habilidades sociales en adolescentes de

todo el mundo. Según Goldstein et al. (1989), se desarrolló para enseñar habilidades sociales, técnicas de control de la ira y reforzar el razonamiento moral. Su evolución está estrechamente relacionada con el desarrollo social, emocional y moral, que se moldea junto con la personalidad y también se caracteriza por la progresión de las fases de un individuo. Los autores crearon 50 competencias, que se dividen en seis categorías derivadas de sus investigaciones psicológicas y educativas, las cuales aportaron datos acerca de qué comportamientos apropiados facilitan un rendimiento óptimo de los adolescentes en sus entornos donde interactúen. Además, otra fuente de información constituye la experiencia directa de los investigadores con adolescentes a través de la instrucción y la ejecución de programas (Goldstein et al., 1989). A continuación, se describen las habilidades: El Grupo I incluye habilidades sociales básicas; el Grupo II incluye habilidades sociales avanzadas; el Grupo III incluye 28 habilidades relacionadas con los sentimientos; el Grupo IV incluye habilidades distintas de la agresividad; el Grupo V incluye instrucción sobre el manejo del estrés; y el Grupo VI incluye habilidades relacionadas con la planificación. Dado que esta lista es la clasificación más completa para proporcionar a los adolescentes herramientas que promuevan interacciones positivas con su entorno, debe tenerse en cuenta en cualquier intervención sobre habilidades sociales. Goldstein et al. (1989) recomiendan una serie de ejercicios diseñados para mejorar cada una de las habilidades mencionadas anteriormente. Cualidades de las habilidades sociales Fernández (2007) describió los siguientes rasgos en términos de habilidades sociales: Dado que se trata de comportamientos aprendidos, es decir, que se adquieren durante el proceso de socialización con sus grupos originales, pueden modificarse o reforzarse de forma permanente. Las habilidades sociales influyen en el comportamiento de las personas al abarcar los ámbitos motor, emocional y cognitivo. Las habilidades sociales se ven influidas por el entorno a través de las normas sociales y culturales y los elementos contextuales, así como por las características demográficas (edad, género y estatus). Las habilidades sociales siempre se manifiestan cuando dos o más personas interactúan entre sí. Una

persona debe iniciar una interacción social, otra debe responder y debe haber una interacción recíproca. (página 47) Además, Michelson et al. (1987) señalan algunas características de las habilidades sociales:

Tanto los actos verbales como los no verbales, tangibles o definidos, se utilizan para comunicar estos comportamientos. Su objetivo es mejorar la sociedad tanto a nivel nacional como internacional. La influencia del entorno sociocultural es significativa. Presentan diferentes niveles de complejidad en su estructura. (página 45). Promover las habilidades sociales hace feliz a las personas porque les facilita comunicar sus sentimientos, derechos, deseos y opiniones de una manera adecuada y productiva. Sin embargo, la falta de habilidades sociales afecta negativamente a su autoestima y les hace sentir nerviosos, desconfiados e inhibidos socialmente, causando molestia, (Redondo, 2010).

Además de lo mencionado anteriormente, las habilidades sociales son esenciales en el aula porque fomentan el equilibrio y la flexibilidad individual, lo que ayuda a los estudiantes a mejorar su rendimiento académico y a lograr una adaptación social adecuada. También son un componente vital de la salud mental.

### **2.2.3. LOS JUEGOS DE CONVIVENCIA**

Se refiere a los juegos que nos facilitan la transmisión de valores y conductas a los alumnos. Mediante estos juegos, transformamos la realidad en una serie de escenarios con reglas y patrones de comportamiento particulares. Como resultado, los niños adquieren comportamientos sociales, practican roles adultos, comprenden el comportamiento y las emociones de los demás, intentan gestionar sus propias demandas en beneficio del juego en grupo y, finalmente, construyen su mundo social de una manera natural, atractiva y especialmente inspiradora a través del juego.

Los alumnos deben pasar por el proceso de aprendizaje por etapas. Como educadores, no podemos exponerlos de un día para otro frente a la realidad en sí; deben existir vínculos entre su realidad de niño y el entorno que los envuelve.

Con la ayuda de estas actividades lúdicas, nuestros alumnos obtienen un entendimiento más profundo de todo lo que les envuelve y van entendiendo gradualmente las reglas, los principios y los patrones culturales que nos guían como colectividad.

Los juegos educativos son en sí mismos universos. Al instruir a nuestros alumnos en la observancia de las reglas que los dirigen y mostrarles la relevancia de asuntos como la coexistencia y la diversidad social, entre otros, no solo les motivamos a honrar ese modesto contexto, sino también, de manera breve, la realidad en sí misma. En otras palabras: nos asisten en la formación de valores, principios y en la convivencia armoniosa, (Torrego, 2010: 19).

Está relacionado con el tema de la investigación para la elaboración de sesiones se consideró los juegos de convivencia como una actividad lúdica para que nuestros estudiantes ensayan los roles de comportamiento específico.

#### **2.2.4 EL JUEGO Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR**

Redondo (2010) destaca el valor de los juegos como componente clave en la planificación de actividades educativas, lo que sugiere que es necesario promover los juegos como una de las principales metodologías para el desarrollo integral de la comunidad educativa y combinarlos con estrategias que permitan una mayor comprensión de los conceptos propuestos en el ámbito de la amistad, entendida como uno de los pilares de la sociedad.

El juego se considera una de las herramientas útiles para crear espacios de aprendizaje y desarrollo para la comunidad. Se pudo demostrar una relación directa entre los dos conceptos, lo que permitió nombrar al juego como una herramienta metodológica para el desarrollo de la comunidad escolar.

Se reconoce el juego como una herramienta de gran utilidad para

la convivencia escolar, enmarcado en las estrategias de juego como catalizador para el desarrollo del pensamiento introspectivo. Por ello, la investigación a nivel mundial reconoce con frecuencia el juego como un medio para fomentar el pensamiento reflexivo en el aula. Como resultado, se pone mayor énfasis en la necesidad de incluir técnicas metodológicas que promuevan el desarrollo del pensamiento reflexivo, reconociendo el potencial del juego como estrategia de reflexión. Además, se destaca la importancia de incorporar estrategias basadas en el juego dentro del diseño instruccional.

### **2.2.5. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE CONVIVENCIA**

El juego brinda una oportunidad especial para conectar con los iguales, pues exige compartir y ceder para seguir adelante. Para que sea más disfrutable, hay que apreciar lo que cada uno aporta. Solo al sumar las vivencias ajenas adquiere verdadera riqueza. Y solo funciona cuando se siguen las reglas. Desde esta perspectiva, el juego se considera una técnica para el desarrollo de competencias sociales como medio de comunicación tanto individual como colectiva.

Se considera que el juego actúa como catalizador de la producción creativa. A través de él, las personas logran tender un puente entre la realidad y la imaginación al explorar lo desconocido y lo irreal. Este proceso, mediante la interacción dinámica con el entorno y los objetos, favorece el desarrollo de la imaginación (Fiorini, 2006, El Psiquismo creador).

### **2.2.6. DESARROLLO DE LOS JUEGOS DE CONVIVENCIA**

Esencialmente, hay dos momentos perfectos para realizar la asamblea: al inicio de la jornada y al término de la misma.

## **1. Nombre del juego: Carrito y conductor**

Categoría: Comunicación y Seguridad.

Objetivos: Los alumnos ejercitarán competencias de comunicación guiando a otros mediante indicaciones verbales.

Número de participantes: de 10 a 26, en grupos de dos personas.

Edades: 4 a 8 años.

Lugar: extenso y diáfano.

Materiales: Marcadores de límites para delimitar una gran área rectangular donde las personas pueden apiñarse pero deben evitarse unas a otras.

Instrucciones:

Pregunta a los alumnos si alguien ha conducido alguna vez un vehículo motorizado. Esta es tu gran oportunidad, pero como te la damos, debes conducir con mucho cuidado. Debes conducir tu automóvil con precaución para evitar colisiones con otros vehículos. Conduces un coche bastante caro. Compéndanlo, existirán incentivos para aquellos que protejan su carrito.

Formen parejas, con uno como conductor y el otro como revisor. Cuando el conductor maneje el coche, sus ojos permanecerán cerrados.

El objetivo del conductor es evitar colisiones mientras conduce el vehículo durante un tiempo determinado (2 minutos). Con ambas manos sobre los hombros, el conductor dará la señal para que el automóvil avance. Para frenar, levantará las manos del volante. Dará un ligero golpe con la mano derecha para ir a la derecha y con la izquierda para ir a la izquierda. Si los participantes son mayores de siete años, el conductor y el vehículo no podrán hablar.

Cuando finalice el lapso de tiempo, permita que las parejas cambien sus roles.

Considerar con el grupo: llevándolos a un lugar donde se sea confortable. Haz que cada individuo complete la siguiente frase: Me atrajo más ser el (conductor o chofer), ya que.... Después, pregunte:

¿Alguien experimentó dificultades al ser el carro? ¿Qué razón?

¿Qué acciones realizó tu chofer para crearte una sensación de seguridad o inseguridad?

¿Los vehículos depositaron su confianza en sus conductores?  
¿Qué razón?

¿Quién fue la que mantuvo sus ojos abiertos?

## **2. Título del juego: ¿En qué asignatura estoy?**

Categoría: Actividad de transición, Impulsiva Concentración y atención.

Número mínimo de participantes: 12, máximo 20

Edades: 4-8

Lugar: Cerrado o abierto

Materiales: CD o casetes con temas de televisión, un reproductor, papel y lápices para cada participante.

Instrucciones:

Pida a los participantes que terminen sus tareas.

Informe a los participantes que se reproducirán regularmente las primeras estrofas de diferentes programas de televisión. Pídales que anoten el nombre del programa y localicen el número correspondiente.

Elija algunas estrofas y deje que los participantes escriban el nombre del programa durante unos cinco segundos.

Pida a los participantes que nombren el programa una vez que haya repetido las estrofas.

Durante una sesión, repita este ejercicio dos o tres veces.

Variaciones

Permita hacerlo en grupos o parejas.

Interrogante a los asistentes para presentar los temas y solicite a otros asistentes que desvelen el espectáculo.

Tips:

Los asistentes encuentran este ejercicio fascinante; la música les traerá recuerdos incluso si no recuerdan el nombre del espectáculo.

Los expertos parecen hacer felices a todos los demás.

## **3. Nombre del juego: Balanceando la paz**

Categoría: Desarrollo Psicomotriz, Comunicación, Cooperación,

Finalización.

Objetivos Los equipos deben crear móviles con símbolos de la paz.

Número de participantes: Hasta 40 (competiciones de 5 a 6 individuos).

Edades: 5 -12 años

Lugar: Cerrado, con mesas de trabajo.

Materiales: Clips, pegamento, rellenos, pinzas de ropa, rotuladores, crayones, cartulina e hilo.

Instrucciones:

Elaboren una lista de símbolos que puedan evocar el concepto de paz en grupo. Palomas, dedos en forma de V, ramas de olivo, emblemas de la paz y otros símbolos específicos de la comunidad pueden incluirse en esta categoría.

Crea los símbolos dibujándolos y recortándolos en cartón en grupos de cinco. Después, úsenlos para construir móviles. Cada alumno debe crear uno o dos símbolos.

Con los recursos a su disposición, el grupo debe determinar cómo convertir estos símbolos en un objeto transportable que promueva la paz. Pueden darles ejemplos o dificultarles la tarea permitiéndoles ajustar los símbolos hasta encontrar el equilibrio perfecto.

Una vez que hayan desarrollado móviles que equilibren exitosamente la paz.

Reflexione con el grupo:

¿Su equipo pudo determinar de forma pacífica de cómo poner en marcha el móvil?

¿Hubo conflictos en algún grupo al determinar la forma más efectiva de preservar el equilibrio?

En ocasiones, resulta complicado equilibrar las perspectivas, conceptos y requerimientos de todos en un colectivo. ¿Tu equipo mantuvo un buen equilibrio?

¿Quién creó el equipo de paz? ¿Deberían haber asumido la responsabilidad de mantener la armonía y resolver cualquier disputa amistosamente?

#### **4. Nombre del juego: héroes entre nosotros**

Categoría Presentación, con el objetivo de conocerse.

Número de participantes: Mínimo es 10 y máximo de 16

Edades: 5-10

Lugar: Cerrado o abierto

Materiales: sin ninguno

Instrucciones:

Organiza a los participantes en grupos de dos personas.

Indagar sobre las cualidades más destacadas de su pareja y su trabajo.

Tendrán un minuto adicional para presentar a su pareja al grupo después de dos minutos de descubrimiento (dos minutos cada uno). Deben actuar como héroes, presentando a su pareja al grupo como si estuvieran a punto de ser nominados para un premio bien merecido. Declarar que cada uno puede elogiar a su pareja tanto como desee.

Comience la actividad, preguntando por algún voluntario.

Variación:

Una alternativa es dividir a los asistentes en grupos más pequeños y completar la tarea en cada grupo para reuniones más grandes

Tips:

Al hacer la presentación más impactante, permitirá que los asistentes comprendan y valoren genuinamente las opiniones y contribuciones de los demás y valoren el aporte y la aportación de los demás.

#### **5. Nombre del juego: ¡¡adivinen qué!!**

Tipo de actividad: Seguir instrucciones y comunicarse.

Objetivos: El grupo intenta utilizar el aplauso como único medio de comunicación.

número de participantes: Cualquier persona.

Edades: 5 a 12 años.

Lugar: Cualquiera. Materiales: Sin ninguno. Instrucciones:

Se debe preguntar a los estudiantes: ¿Quién es capaz de inferir instrucciones aquí? Requiere de dos colaboradores voluntarios. Es necesario que los voluntarios abandonen el salón. Durante su ausencia, el resto de nosotros considerará una guía simple para que los voluntarios la apliquen al volver. Dirige al equipo las normas:

El equipo no podrá comunicarse con los voluntarios una vez que vuelvan.

El grupo solo puede interactuar mediante aplausos. Ofrezca a los voluntarios una ovación de pie cuando completen la tarea con éxito; aplauda con fuerza cuando estén casi listos y espere para aplaudir si no están lo suficientemente cerca.

Dé instrucciones claras a los voluntarios y ayude al grupo a decidir una estrategia adecuada. Por ejemplo, pídale que entren a la sala y tomen una hoja de papel. Establezca un límite de tiempo para el proceso de selección de la instrucción.

Los voluntarios podrían necesitar algo de motivación.

Una forma más efectiva de identificar la instrucción es comenzar a realizar actividades alrededor del lugar. Motive a los voluntarios a mantenerse en actividad. Si presentan confusión, ayúdales.

Experimente diversas etapas con distintos voluntarios.

Conversa sobre las diversas rondas. ¿Qué fue lo que hizo que algunos voluntarios lograran hallar la solución? Colabore con el equipo para reconocer aquellos elementos que simplificaron la comunicación y explicando a los estudiantes que la comunicación no puede ser realizada por una sola persona y finalice hablando sobre la relación entre el equipo y los voluntarios, es una relación de dos caminos.

## **6. Nombre del juego: Cumple nombre feliz**

Objetivos: Afirmación Personal, Solidaridad

Número de participantes: 8-30

Edades: 3-10

Lugar: Cerrado o abierto.

Materiales: Pastel y velas, cartulinas con el nombre impreso o los materiales necesarios para hacerlas (crayones, rotuladores, revistas). O una variedad de estilos musicales.

Instrucciones:

Recuerde a los alumnos que cada vez que se pronuncia su nombre, se les recuerdan todas las maravillosas y asombrosas cualidades que poseen. Deben celebrar su nombre porque es uno de los términos que más pronuncian en sus vidas.

Alumnos de 3 a 5 años: Pídales que griten, aplaudan, canten, marchen como soldaditos, armen un alboroto al pronunciar su nombre, lo susurren, corran, lo pronuncien como una persona mayor o lo digan con los ojos cerrados. Alumnos de entre 6 y 10 años: Pida que elabore un cartel con su nombre, utilizando materiales reciclados, papeles de colores, publicaciones, marcadores, entre otros.

También pueden compartir con el grupo el origen de su nombre, la familia a la que pertenecen y otros detalles.

Por último, la fiesta comienza con la canción "Feliz Cumpleaños", que tiene la misma melodía, pero la siguiente letra: "Es un nombre muy bonito que me pusieron, y te deseo un muy feliz cumpleaños, nombre".

## **7. Nombre del juego: El osito sentimental**

Objetivos: Resolución de desafíos, apoyo en la expresión emocional, unidad y perseverancia.

Número de participantes: 10 a 20

Edades: 3 - 5

Lugar: Cerrado

Materiales: Un oso de peluche

Instrucciones:

Presente el osito de peluche a los alumnos y pónganle un nombre colectivo. Cuéntenle una historia y describan cómo llegó a la escuela. Es fundamental destacar que es un osito muy especial que puede expresar miedo, ira y dolor. Comience el discurso formando un círculo con los niños y diciendo algo como: "Imaginemos que el osito está muy triste hoy" o "Divirtámonos".

"El osito de peluche está triste porque un amigo se muda a otra ciudad", es una forma de comenzar la narración. "El osito de peluche tiene miedo hoy porque un vecino más grande intenta golpearlo", "El osito de peluche está muy enojado porque alguien rompió su juguete favorito".

El objetivo es que el problema del osito se asemeje a un problema que pueda tener algún estudiante del grupo, pero no se deben replicar precisamente las situaciones. Es fundamental evitar situaciones tan duras y perturbadoras que puedan irritar a los niños en lugar de educarlos. Al escuchar y ofrecer sus propios puntos de vista, los estudiantes pueden beneficiarse de la conversación.

Se anima a los alumnos a ofrecer sugerencias que puedan beneficiar al oso. Pídeles que le expliquen cómo puede superar su desafío. Algunos alumnos podrían querer abrazar al osito. Luego, se reconocen las ideas de los alumnos.

Comentarios:

Cuando un miembro del grupo se siente deprimido, agitado o inestable, este ejercicio es muy útil porque le demuestra que la vida comienza con experiencias que generan emociones fuertes como estas. Además, les enseña que aprender a comunicar estos sentimientos facilita la comprensión mutua. El OSITO se transforma en un magnífico colaborador del profesor para dialogar sobre problemas, conflictos y su solución. Este tipo de actividades no debe ser excesivo, es necesario equilibrar el debate de estas emociones con otras más positivas como la alegría, la felicidad, entre otros.

### **8. Nombre del juego: Idea evolutiva**

Categoría: Comunicación o eficacia comunicativa

Número de participantes: Mínimo: 5 Máximo: 40

Edades: 5 en adelante

Lugar: Abierto o cerrado

Materiales: Iniciativa Evolutiva por grupo.

Instrucciones:

Formen grupos de cinco o seis personas. Expliquen que el propósito de este ejercicio es generar un concepto basado en las ideas

de los demás.

Se entregará una Hoja de Actividad para Desarrollar Ideas a cada participante. Expliquen las reglas:

En la parte superior de su hoja de trabajo, cada persona debe escribir un objetivo que crea que beneficiará a la clase o al equipo. Tendrán 30 segundos para realizar esta actividad. • Entreguen la hoja a la persona a su derecha cuando yo indique el tiempo. Hasta que se acabe el tiempo, esa persona seguirá generando ideas basadas en el concepto escrito durante 20 segundos. Este proceso continuará hasta que cada hoja de ideas sea devuelta a su propietario original.

Variación

Si sabe que el equipo o grupo está trabajando en un tema determinado (por ejemplo, empoderamiento, integración, comunicación o eficacia), utilícelos como temas a explorar en el concepto evolutivo.

### **9. Nombre del juego: Conversación cuestionable**

Objetivos: Entenderse. Aplicación de la comunicación.

Número de participantes: Mínimo: 8 Máximo: 40

Edades: 5 en adelante

Lugar: Abierto o cerrado

Materiales: Lista de tareas de “Conversación cuestionable” de cada miembro.

Instrucciones:

Organiza a los participantes en grupos de dos personas. Señale a los participantes que tendrán la posibilidad de conocer a sus compañeros mediante la realización de preguntas tanto abiertas como cerradas. Las preguntas que solo aceptan un sí o un no se conocen como preguntas cerradas. En general, las preguntas abiertas requieren debate y ofrecen una respuesta meditada.

Entregue a cada participante una hoja de preguntas con una pregunta abierta y una cerrada.

Describa cómo la tarea consiste en crear dos plantillas (dos cerradas y dos abiertas) para cada tipo de pregunta. La dificultad radica en elaborar preguntas que les proporcionen la información que desean obtener de sus compañeros.

Permítales responder las preguntas durante un minuto. Diga: "Ahora tendrán dos minutos para responder las preguntas de sus compañeros" después de que haya transcurrido un minuto. Durante los dos minutos siguientes, imagine a su compañero que usted le hará las preguntas.

Variación:

Para completar el ejercicio, pida a los participantes que escriban las preguntas que les gustaría que les hicieran. Luego, pídeles que distribuyan las tarjetas entre sus compañeros. CONSEJOS: Pida a los grupos que se conocen que creen preguntas que les motiven a dar más detalles sobre sí mismos. Con una persona al frente del salón, comience el ejercicio. Luego, permita que los demás participantes hagan preguntas cerradas y abiertas para obtener información. (Alternativamente, invite a otros participantes a hacerles preguntas si se siente cómodo en el grupo).

Reflexión:

Las preguntas proporcionaron más información.

¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las preguntas abiertas y cerradas?

Usos de cada una de estas.

Preguntas abiertas: Una pregunta que invita a respuestas reflexivas se denomina abierta. Las respuestas inevitablemente contendrán diversos términos que a menudo invitan al debate. Un ejemplo de una pregunta abierta es: 1. ¿Qué es lo que más te gusta de ir a la escuela?

Preguntas cerradas Las preguntas que solo admiten respuestas de sí o no se conocen como cerradas. Un ejemplo de pregunta cerrada sería: 2. ¿Estás satisfecho con tu escuela? (Solo respuestas de sí o no).

**10. Nombre del juego: Tres juegos con "beanbags"\* (\*Beanbags = bolsitas de tejido cubiertas con caraotas o frijoles)**

Objetivos: Desarrollo Psicomotriz, Cooperación, Solidaridad, Superación

Número de participantes: 10 a 20

Edades: 3-5, 5-7

Lugar: Fechado pero extenso

Materiales: Beanbags (preferiblemente creados y adornados por los alumnos), cuerdas, juguetes y cojines.

Instrucciones:

Carrera de Obstáculos con Saquitos: Los estudiantes llevan los saquitos sobre sus cabezas mientras recorren un recorrido marcado con cuerdas y otros elementos, como patas fijadas al suelo. El objetivo es evitar que los saquitos se les caigan de la cabeza mientras recorren una ruta con varios obstáculos, como asientos y mesas. Si se pierden, deben volver al principio e intentarlo de nuevo.

Juntos, pueden lograrlo. Si a alguien se le cae el saquito, el otro se inclina con precaución y lo recoge. Sin embargo, si también le cae a él, queda paralizado hasta que otro intervenga y así continuamente.

La "R" con bolsitas de frijoles: Cualquier variación de la letra "R" (R para abrazos, R para parejas) es aceptable siempre que las bolsitas se coloquen sobre el pecho. Solo se puede caminar llevando la bolsita. Como resultado, el juego se vuelve más lento.

Usando bolsitas de frijoles, lanzar objetivos:

Con la cuerda, formar un círculo y colocar un aro de hula hula en el centro. Lanzando las bolsitas hacia el centro, todos los alumnos forman un grupo alrededor del enorme círculo. El objetivo es aumentar el número de bolsitas que alcanzan el objetivo y discutir las tácticas para conseguirlo. Implementar el principio de "seamos cordiales" y "juguemos a protegernos". ¿Cómo nos protegimos (o demostramos solidaridad) en este juego? Uwu ¿Qué sentimientos experimentamos? (alejados, serenos ansioso, valiente, etc.) ¿Cómo se puede resolver el problema de dejar caer la bolsita?

¿Qué diferencia existe entre practicar el juego de manera individual o en grupo/equipo?

¿Cómo se percibe colaborar con un compañero con el que tengo poco juego? ¿De qué manera podemos realizar lo mismo en nuestro salón de clases o en el espacio de juego?

### **11. Nombre del juego: La persona misteriosa**

Objetivos: Amistad, trabajo en equipo, autoestima y valoración de

las diferencias individuales.

Número de participantes: 5 - 10

Edades: 5-8

Lugar: Abierto o Cerrado Materiales: Ninguno Instrucciones:

El instructor informa a la clase que están considerando a un miembro del grupo y les pide que lo identifiquen. Para ayudarlos, se les darán algunas pistas. Decidan quién será el primero en adivinar. Comience con un rasgo común y procure ser más preciso. Cuando los estudiantes crean conocer a alguien, deben levantar la mano.

Por ejemplo, si el instructor se presenta, podría decir algo como: "Esta persona es alta, le encanta la música, habla hebreo, disfruta jugando con perros y es maestra". Permanezca con un miembro del grupo. Pida a un alumno que elija a otro niño y que dé información sobre él después de varias suposiciones.

Comentarios:

Dado que cada persona es única, este ejercicio destaca la importancia de comprender a los demás para conectar. Además, destaca las cualidades positivas y habituales de cada persona. Enfatiza que cada uno de nosotros tiene diversos rasgos que contribuyen a nuestra individualidad o identidad.

Al dar pistas como "alguien a quien le gusta jugar con bloques" o "alguien que tiene dos hermanas y dos hermanos", puedes aumentar el nivel de dificultad.

**12.Nombre del juego: listas de categoría: Para relacionarse, desbloqueahielos**

Número de participantes: Mínimo: 6 Máximo: 60

Edades: 5-10

Lugar: Cerrado u Abierto

Materiales: Esta hoja incluye una carpeta de tres páginas, hojas de papel y el horario del facilitador.

Instrucciones:

Cree listas que definan el grupo e identifiquen a las personas encargadas de mantenerlas.

Divida a los participantes en grupos de cinco a ocho.

Proporciona a cada equipo una hoja de papel.

Elige uno de los títulos de la lista o permita que lo elijan ellos; después, pida a los grupos que asigne el título de la lista al comienzo pida a los participantes que registren la información recopilada de los miembros de su grupo.

Recopile las listas que hayan terminado y guárdelas en la carpeta.

Variaciones:

Crea tus propias listas que cubran temas específicos de la clase, el club, etc. Escucha las listas de cada grupo si tienes tiempo. Ayuda a los grupos a elegir temas nuevos para desarrollar sus listas. Consejos:

Guarda una copia de las listas para distribuirlas en el futuro.

Mantén la carpeta accesible para que los asistentes puedan leerla durante los descansos.

Repite el ejercicio con una lista diferente, cada hora o cada pocos días.

### **13. Nombre del juego: Algo importante para mi**

Categoría: Especiales para grupos amplios, para conocerse y conocerse mejor.

Número de participantes: Mínimo: 30 Máximo: 500

Edades: 5-10

Lugar: Abierto u cerrado

Materiales: Ninguno

Instrucciones:

Reúna a los participantes en círculos y divídalos en grupos de seis a doce.

Explique a los participantes que participarán en esta actividad, que significará algo importante para cada uno, para aprender datos relevantes sobre los demás.

Declare que deben tomar turnos de alrededor de 30 segundos cada uno, trasladándose al corazón del círculo y evidenciando a través de la mímica, un acontecimiento importante de sus vidas, sin hablar.

Explique que cada persona debe completar esta tarea mientras los demás intentan averiguar qué evento importante simboliza.

Anímelos y concédales 20 segundos para representar un suceso memorable.

Variación: Para adolescentes y mayores, pídale que expliquen las circunstancias que llevaron al incidente sin mencionar la hora exacta en que ocurrió.

#### **14. Nombre del juego: Jugando con nuestros nombres**

Categoría: Cortahielo. Proceso de Exhibición e Integración

Número de participantes: Mínimo: 10 Máximo: 40.

Edades: 5 en adelante

Lugar: Abierto u cerrado

Materiales: Lista con los nombres de los participantes y su lista de nombres

Instrucciones:

Cada integrante debe tener una lista de nombres de los individuos en el grupo.

Organiza a los asistentes en equipos de entre dos y cuatro miembros.

Instruyalos a interactuar con los nombres, apellidos o secciones de estos, fusionándolos con los de alguien más o generando una mezcla. Jhonber, la mezcla de Jhonny y Berenice.

Indica que tienen tres minutos para realizar las combinaciones y jugar con los nombres.

Tras tres minutos, pregunte a cada grupo acerca del apareo que realizaron con los nombres.

Variaciones:

Permitir a los grupos generar una tormenta de ideas acerca de los nombres de personas que conocen, después deben establecer vinculos con esa lista. 3. Identifica a figuras reconocidas, científicos, filósofos, hombres de negocios, etc., y luego solicita que establezcan asociaciones.

#### **15. Nombre del juego: ¿Quién falta?**

Objetivos: Incorporación al colectivo, solidaridad, todos somos relevantes.

Número de participantes: 10-25

Edades: 4-6

Lugar: Cerrado u abierto Equipo: Una sábana lona

Instrucciones:

Coloque a los alumnos en círculo y explíqueles que, aunque los miembros del grupo discuten con frecuencia, todos son vitales y que los extrañamos cuando no están.

Indique a la clase que participarán en un ejercicio en el que un miembro del grupo se esconderá detrás de una sábana y los demás tendrán que intentar averiguar quién falta.

Cada niño debe empezar a recitar su nombre a medida que se va formando el círculo. Pregunte a todos si pueden recordar el nombre del niño ausente si alguien no está en el grupo.

Cada niño debe comenzar a recitar su nombre mientras se mueven alrededor del círculo. Pregunte a todos si pueden recordar el nombre del niño ausente si no hay nadie en el grupo.

Informe a los alumnos que deberán cerrar los ojos. El instructor se acercará al centro del grupo y le dará un masaje en el hombro a un niño. Este niño debe sentarse tranquilamente en el centro, abrir los ojos y tocar la sábana. Pida a los demás alumnos que abran los ojos e identifiquen a la persona oculta cuando el niño lo haya hecho.

El instructor debe estar oculto al comienzo del ejercicio para que los niños puedan identificarlo como la persona que falta.

Después, se solicita a uno de los alumnos que se esconda (es importante asegurarse de que el niño se sienta a gusto bajo la sábana). Si nadie del grupo puede reconocerlo, se le solicita al niño oculto que exprese algo como clave para ayudar a los demás alumnos y descubrirlo.

Comentarios:

Este ejercicio puede hacerse más difícil ocultando a más de dos estudiantes a la vez o escondiendo a todos los estudiantes debajo de la sábana y pidiendo que solo UNO de ellos escape. El objetivo es identificar a los ausentes. Pensando: Todos somos importantes. ¿Cuáles son nuestras contribuciones individuales al grupo? Si uno de nosotros falta a la escuela, ¿qué podemos hacer?

## **16. Nombre del juego: La caja mágica**

Objetivos: Expresión corporal, Comunicación

Número de participantes: 5 - 15

Edades: 4-6

Lugar: Cerrado u abierto

Equipo: Caja mágica (recipiente para calzado forrado)

Instrucciones:

Es crucial decirles a los niños que quieren sacar algunos objetos de una caja mágica. Además, actúen como si los estuvieran usando. Una vez terminado, pídeles que adivinen qué sacaron de la caja mágica.

Saquen cada uno de los siguientes objetos inventados de la caja mágica y úsenlos para imitar la acción; cada vez, pídeles que nombren los objetos falsos:

Martillar un clavito

Lanzar un balón

Pelar un banano o platanito

Comer un emparedado

Serruchar un trozo de madera

Cortar una hoja de papel con tijeras

Tomar agua de un taza

Se solicita a los estudiantes que durante los turnos muestra a los demás alumnos lo que sacaste de la caja mágica.

Variante: la caja mágica de los sentimientos:

Los niños representarán la actividad y, si se sienten cómodos, pueden dibujar emociones y acciones de la caja mágica. Efímero: un niño sollozando, ayudando a otro, recogiendo basura del suelo, compartiendo un objeto personal, abrazándose, saltando y estando alegre, por nombrar algunos. Comente con los alumnos la actividad y los lugares o momentos en que podemos realizarla.

Observaciones: Esta tarea es crucial para enseñar a los alumnos que la comunicación implica transformar una idea en algo que otras personas puedan comprender. La versión de Sentimientos es especialmente útil para demostrar el lenguaje corporal y la comunicación no verbal, así como para fomentar conversaciones sobre sentimientos,

valores y acciones.

### **17. Nombre del juego: El niño imán**

Objetivos: Solidaridad, reconociendo la singularidad individual y las diferencias entre los miembros del grupo.

Número de participantes: 10 - 15

Edades: 3 -5

Lugar: Cerrado u Abierto Equipo: Música Instrucciones:

Pida a los alumnos que formen un círculo tomándose de la mano. El grupo camina en círculos o salta al comenzar la música, manteniéndose firmemente sujetos con las manos. Cuando la música cesa, el profesor pronuncia en alto el nombre de uno de los alumnos, y todos los demás se apartan de las manos y se dirigen hacia el niño imán para darle un toque suave. Cuando el todos murmuran "¡Vamos, vamos, vamos!" cuando el último niño toca, y la música se reanuda. El ejercicio se repite con todos los alumnos tomados de la mano formando un círculo. Continúen hasta que todos los alumnos hayan sido asignados.

Comentarios:

Esta es una excelente oportunidad para poner en práctica la filosofía "Juguemos con Seguridad, Seamos Amables".

**IMPORTANTE:** A los alumnos a quienes no les gusta el contacto físico esta tarea les puede resultar difícil. Por lo tanto, puede modificar este ejercicio para que los demás niños canten mientras sostienen las manos del niño con imán en lugar de tocarlas.

Reflexiones:

¿Qué se siente al sentir que todos se preocupan por ti y sentirte importante? Cuando nos llamaron para ser el niño imán, ¿cómo nos sentimos?

### **18. Nombre del juego: ayúdame por favor**

Objetivos: Solidaridad, Amistad, Colaboración, Consideración.

Número de participantes: 8-25

Edades: 4- 7

Lugar: abierto o cerrado, pero grande

Equipo: Se necesita una caja o cubo grande de cartón, una esterilla (o cartón) de 30 x 30 cm y zapatillas suaves (de lana, espuma o

calcetines enrollados).

Instrucciones:

La mayoría del grupo debe sentarse en las esterillas que rodean el cubo. Remoje las pelotas en la tierra. Pida a un grupo pequeño de alumnos (de cuatro a cinco) que ayuden (no en las esterillas ni en el cartón).

El resto son los lanzamientos (y se encuentran sentados sobre las tapetes). El propósito de la actividad es que los lanzadores disparen. Para lanzar la mayor cantidad de pelotas en el menor tiempo posible, estas se colocan en un cubo o caja. Las colchonetas se sujetan a los lanzadores lo que significa que no pueden desplazarse de su posición. Solo recogen las pelotas cercanas y las lanzan.

Cuando sus manos están agotadas, imploran a los asistentes: "¡Por favor, ayúdenme!". Los asistentes recogen las pelotas que se caen o se sueltan y se las dan a los lanzadores. Cuando todas las pelotas están en el cubo (opcional; tiempo de aplicación), el juego termina. Cambien los jugadores y los ayudantes y comience una nueva ronda.

Reflexiones:

¿Qué experimentamos al ayudar a los demás?, ¿Qué siente solicitar ayuda y obtenerla de inmediato? ¿Qué sucedió cuando solicitamos ayuda y no nos proporcionaron ayuda de inmediato? ¿Qué experimentamos cuando no somos capaces de hacer las cosas por nosotros mismos y tener la certeza de que otros pueden hacerlo? ¿Podrían asistirnos?, ¿De qué manera podemos realizar lo mismo en nuestro salón para brindarnos ayuda mutua cuando la necesitemos?

### **Los juegos de competencia**

Los juegos competitivos son actividades que estimulan la mente y el cuerpo, en las que los jugadores compiten artificialmente, están sujetos a normas y regulaciones, y se centran en alcanzar sus objetivos dentro de un marco específico y limitado.

La competencia, que surge de forma natural entre especies que viven en el mismo entorno, es un tipo de confrontación entre individuos y grupos por un fin u objetivo determinado. (Torrego, 2010: 31).

Los humanos compiten no solo por recursos como comida o agua, sino también por fama, dinero o estatus, todos ellos vinculados en última instancia a la superación personal.

Para lograr el objetivo del juego, que incluye diversos elementos ambientales y requisitos de habilidad, los juegos de rivalidad y competición requieren que al menos dos jugadores compitan y se eliminen entre sí.

Existen dos tipos de estos juegos: los juegos de suma no cero, en los que los ganadores ganan más dinero que los perdedores, y los juegos de suma cero, en los que la suma de las pérdidas de los perdedores y las ganancias de los ganadores es cero.

Los juegos de competencia posiblemente los más ingeniosos y problemáticos, desempeñan un papel fundamental en la historia de los videojuegos y nuestra cultura. Si bien su función principal es el entretenimiento, también permiten a los jugadores comparar su destreza mental y física, lo que les permite aprender tanto de las victorias como de las derrotas, siempre que exista un criterio para evaluar las habilidades y experiencias de los competidores.

Los juegos competitivos son esenciales para el desarrollo de civilizaciones organizadas, ya que ofrecen un entorno seguro y regulado para satisfacer nuestra necesidad primaria de interacción cara a cara. Contribuyen directamente al desarrollo de estructuras psicológicas específicas asociadas con la sensibilidad social interpersonal y la empatía, esenciales para comprender y apreciar las normas y estándares sociales. El juego competitivo se ha convertido en un fenómeno mundial que ha contribuido al espectacular desarrollo la prosperidad de nuevas empresas y asociaciones dedicadas a la creación y promoción de videojuegos, una industria en desarrollo con enorme importancia económica mundial. (Torrego, 2010: 32).

### **2.2.7. EL ÁREA PERSONAL SOCIAL**

El desarrollo social y personal de nuestros hijos es un proceso que comienza en la familia y se basa en los vínculos seguros y afectuosos que forman con sus cuidadores. Estas conexiones

significativas representan el vínculo de apego, que les brinda la estabilidad y la autoridad que necesitan para crecer como personas distintas e interactuar con el mundo exterior. Además, este vínculo les brinda la seguridad de que pueden confiar en el adulto que los cuida.

Durante los primeros meses de vida, un pequeño se siente especial gracias a su madre. Empieza a diferenciar su cuerpo del de su madre mediante interacciones amables y educadas con ella, y a medida que crece, empieza a sentirse como una persona diferente, con sentimientos, emociones y percepciones diferentes a las de los demás. Este proceso de separación facilita su camino hacia una socialización segura y confiable, con la habilidad de tomar decisiones en función de sus intereses de exploración y juego, así como de ciertas acciones de cuidado.

Por otro lado, sus vivencias de socialización le brindan la oportunidad de experimentar diversas circunstancias con estudiantes y adultos diferentes a los de su familia, y aprender acerca de otras creencias y tradiciones. Para la Inteligencia Emocional, esta surge como el primer entorno público de socialización, en este entorno, los estudiantes contribuyen a su grupo de clase y a su comunidad educativa, lo que les enseña a convivir.

Por ello, la educación en este nivel prioriza el desarrollo de su crecimiento social y personal, promoviendo y fomentando procesos como la participación democrática en la búsqueda del bien común y la convivencia mediante el autoconocimiento y la valoración; la identificación de valores y costumbres familiares; y la expresión y el reconocimiento de sus emociones, lo que les impulsa a controlarlas. Además, promueve el desarrollo de relaciones seguras y la integración de principios, límites y directrices que les enseñan a preservar y proteger los espacios y bienes comunes; vivir en armonía con los demás; respetar las diferencias culturales, creencias y costumbres; y reconocer y ejercer sus derechos y asumir responsabilidades según su etapa de desarrollo y madurez.

La adquisición de diversas habilidades mejora la capacidad de los estudiantes de Educación Básica Regular para cumplir con el Perfil

de Egreso. El campo de Personal Social fomenta y simplifica que los alumnos adquieran y vinculan las siguientes habilidades: "Mantén su identidad" y "Convive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo". Además de las competencias previamente citadas, en el segundo ciclo se desarrolla la competencia que (tanto en nivel primario como secundario) está relacionada con el campo de la Educación Religiosa, llamada "Como ser humano amado por Dios, merecedor, libre y trascendente, vive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común".

### **2.2.8. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN EL NIVEL INICIAL**

**Nivel 1:** Vive y colabora cuando interactúa con niños y adultos en su entorno diario desde su propio empeño. Manifiesta mediante gestos, movimientos o palabras las circunstancias Les gusta o no les gusta algo. Contribuyen a la preservación de las áreas y recursos compartidos.

**Nivel 2:** Cuando los niños toman la iniciativa, completan sus tareas y demuestran interés en aprender más sobre las diversas costumbres y características únicas de la gente de su entorno local, viven y se comportan de manera democrática. Participa y sugiere convenios y reglas de coexistencia para el beneficio colectivo. Colaboran con otros para garantizar que los recursos, suministros y áreas comunes se utilicen adecuadamente.

### **2.2.9. Capacidades y desempeños de la competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común**

- Los niños combinan las siguientes habilidades mientras viven y participan en actividades democráticas destinadas a lograr el bien común:

- **Comunica con todos los individuos:** En otras palabras, valoran las diferencias, se interesan por los demás, reconocen a todos como personas valiosas con derechos y los ejercen. Además de reflexionar sobre las numerosas situaciones que vulneran la convivencia

democrática, abordan diversos tipos de discriminación, como la basada en el género, el fenotipo, la etnia, el idioma, la discapacidad, la orientación sexual, la edad y la posición socioeconómica.

- **Construye normas, y asume acuerdos y leyes:** El estudiante participa en la creación de normas, las respeta y evalúa según los principios rectores, y reconoce la importancia de los acuerdos y las normas para la convivencia. En este contexto, los estudiantes abordan conocimientos e ideas relacionados con la convivencia (como la libertad, el respeto y la equidad) y adoptan estos valores, tanto en la comunidad como en la escuela.

- **Involucrarse en iniciativas que fomentan el bienestar colectivo:** implica que sugiera y administre proyectos relacionados con el interés colectivo y la promoción y protección de los derechos humanos para lograrlo, aprenden y utilizan métodos y procesos de participación democrática.

- Vive y participa democráticamente completando sus tareas, comunicándose con sus compañeros de manera educada y demostrando curiosidad por aprender más sobre las diversas características y costumbres de las personas de su entorno local. Participa y propone normas y acuerdos para una cooperación pacífica que beneficie a todos. Implementa políticas con otros para garantizar el uso adecuado de las áreas, recursos y objetos compartidos.

### **Desempeños 5 años**

Los siguientes comportamientos son posibles a medida que el joven alcanza el nivel previsto del Ciclo II y participa en interacciones y participación democráticas:

- Participa en actividades grupales en el aula, interactúa con otros niños y se comunica con los adultos de su entorno. Propone reglas e ideas para juegos. Ayuda al grupo a llegar a un acuerdo sobre un juego y sus reglas.

- Realiza las tareas cotidianas con sus compañeros y muestra interés por aprender sobre sus lugares de origen y costumbres familiares. Demuestra interés por aprender sobre las costumbres de las familias de sus compañeros. Indaga para aprender más.

- Contribuye al desarrollo colaborativo de normas y acuerdos basados en el respeto mutuo y el bienestar de todos, considerando las situaciones que afectan o molestan a todo el grupo. Actúa de forma que demuestre una conducta conforme a las normas de convivencia establecidas.

- Asume responsabilidades en el aula para contribuir a la limpieza, el orden y el bienestar general de todos.

- Asumir la responsabilidad de mantener el orden, la limpieza y el bienestar de todos en el salón de clases.

- Sugiere y coopera en actividades grupales –a nivel de aula e Inteligencia Emocional– enfocadas en la conservación de recursos, materiales y espacios de uso común. (MED, 2017: 87).

**Tabla N° 01**

*Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común*

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INDICADORES
<p><b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b></p>	<p>Compromiso con cada persona.</p>	<p>Participa en actividades grupales en el aula, habla con las personas que lo rodean y conecta con otros niños. Propone reglas e ideas para juegos. Ayuda al grupo a ponerse de acuerdo sobre un juego y sus reglas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en conversaciones cuando mantiene el orden, interviniendo para corregir al adulto.</li> <li>• Utiliza las palabras mágicas (gracias, perdón por favor) para una mejor convivencia asegurando la armonía.</li> <li>• Se comunica con sus compañeros por su nombre con mucho respeto al participar en clases.</li> <li>• Juega con sus compañeros y otros estudiantes de su entorno cumpliendo las reglas.</li> <li>• Se integra en actividades grupales del aula con esmero y dedicación.</li> <li>• Juega juegos y sus reglas, respetando las propuestas de los demás.</li> <li>• Se consensua con el equipo para seleccionar un juego y las normas correspondientes.</li> <li>• Ejecuta tareas diarias con sus compañeros,</li> </ul>

	<p>Realiza tareas cotidianas junto con sus compañeros y muestra curiosidad por aprender sobre los orígenes de su familia y compartir sus costumbres. Demuestra interés por aprender sobre las costumbres de las familias de sus compañeros. Indaga para aprender más.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica las tradiciones de su familia y valora los puntos de vista de los demás.</li> <li>• Señala el lugar de procedencia de su familia con seguridad.</li> <li>• Observa y comprende las tradiciones familiares de sus colegas de forma cuidadosa.</li> <li>• Elabora interrogantes para conseguir más datos de forma exacta.</li> </ul>
<p>Crea estándares y cumple con las leyes y acuerdos.</p>	<p>Tiene en cuenta las circunstancias que afectan o molestan a todo el grupo al desarrollar acuerdos y estándares basados en el respeto y el bienestar de todos. Demuestra acciones conformes con los principios establecidos de convivencia en sus actividades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elige democráticamente al delegado del aula de manera responsable.</li> <li>• Participa en la creación conjunta de convenios y reglas fundamentadas en el respeto y el bienestar de todos, teniendo en cuenta las circunstancias que impactan o molestan a todo el colectivo.</li> <li>• Realiza actividades que siguen las pautas establecidas para la convivencia.</li> </ul>

---

Participa en actividades que promueven el bienestar social.

Asume la responsabilidad de trabajar juntos para mantener el orden, la limpieza y el bienestar de todos en el aula.

---

Colabora y propone proyectos colaborativos, tanto académicos como intelectuales.

Emocional- enfocadas en la conservación de recursos, materiales y espacios comunes.

• Asume la responsabilidad en el aula de trabajar juntos con fervor para promover el orden, la limpieza y el bienestar de todos.

• Coopera con las tareas asignadas a su equipo de trabajo de manera responsable.

• Coloca los objetos perdidos en la cajita de la honradez con certeza.

• Ordena los materiales que utiliza en los sectores del aula de manera responsable.

• Riega las plantas de acuerdo a los turnos establecidos manteniendo el orden en equipo.

---

FUENTE: Ministerio de Educación, 2017: 87

## **ENFOQUES QUE SUSTENTAN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL**

El marco teórico y metodológico que orienta la educación y el aprendizaje para potenciar las habilidades relacionadas con el campo es coherente con los principios de la Ciudadanía Activa y el Desarrollo Personal.

En el proceso continuo de cambios biológicos, cognitivos, emocionales, conductuales y sociales que se producen a lo largo de la vida, el enfoque del Desarrollo Personal se centra en el proceso que permite a las personas progresar como individuos y alcanzar su máximo potencial. Mediante este proceso, las personas pueden comprenderse a sí mismas y a los demás, sino que también establezcan una conexión más profunda con el mundo natural y social. De igual manera, se hace hincapié en los procesos de autorreflexión y la formación de una perspectiva ética y crítica para la interacción con el mundo exterior.

Toda persona que participa en la esfera social fomenta la convivencia democrática, se inclina al enriquecimiento mutuo y la comprensión de diversas culturas, y mantiene una conexión equilibrada con el entorno, se considera un ciudadano activo, con derechos y deberes. Para lograr este objetivo, se hace especial hincapié en los procesos de pensamiento crítico sobre la sociedad y el papel que cada persona desempeña en ella. Con el fin de mejorar gradualmente la armonía global y el respeto por los derechos, se promueve la introspección sobre los temas que nos afectan como ciudadanos y la acción global.

La cosmovisión humanizadora, comunitaria y basada en Cristo, presenta a Dios como nuestro Creador y Padre, quien siempre está con nosotros y nos inspira a vivir en amor. Siendo los seres humanos fundamentalmente hijos de Dios, deben encontrar su propia identidad usando a Jesucristo como guía e inspiración para vivir una vida plena. Las interacciones humanas con Dios, los demás y la naturaleza demuestran la conexión entre la fe y la vida. Esto crea un entorno solidario y fraternal donde el plan de Dios para toda la humanidad —

dignidad humana, verdad, libertad, paz, solidaridad, beneficio colectivo, bondad, justicia y la importancia del individuo por encima de todo— puede hacerse realidad.

### **DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS**

- **Los juegos colaborativos:** Se refiere a los juegos que nos facilitan la transmisión de valores y conductas a los alumnos. Mediante estos juegos, transformamos la realidad en una serie de escenarios con reglas y patrones de comportamiento particulares.

- **Organización de los juegos colaborativos:** Previo a la realización de los juegos de convivencia, se tomarán en cuenta las directrices para garantizar su objetivo. En este contexto, se diseñará y desarrollará el camino para fomentar los juegos de convivencia, en los que los alumnos desempeñen un rol principal. Las actividades se planificarán de esta manera para garantizar que los estudiantes puedan comunicarse de forma eficaz y elocuente. **Fomento de los juegos colaborativos:** Para elaborar los juegos de convivencia, se determinarán las acciones a llevar a cabo con el objetivo de que los alumnos se manifiesten. Se llevarán a cabo los juegos de convivencia teniendo en cuenta el espacio y el tiempo regular y regular, las reglas de funcionamiento: involucramiento, restricciones y oportunidades; la organización del salón de clases; y el calendario de temas.

- **Valoración de los juegos colaborativos:** Analiza cada una de las tareas realizadas. Exhibe lo que ha adquirido.

- **Habilidad:** Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo. Desde su nacimiento, durante la convivencia y a través de la compasión y las interacciones que reciben de quienes los cuidan y de su entorno, se demuestra esta competencia. Al ofrecer su perspectiva, buscar respuestas o actuar de forma independiente ante problemas comunes que afectan y preocupan al grupo, pueden promover su participación.

- **Se relaciona con todos los individuos:** En otras palabras, reconoce a cada persona como un individuo único con derechos, se preocupa por los demás, respeta la diversidad y se

beneficia de ella. Además de reflexionar sobre las numerosas situaciones que vulneran la convivencia democrática, aborda diversos tipos de discriminación, como la basada en el género, el fenotipo, la etnia, el idioma, la discapacidad, la orientación sexual, la edad y la posición socioeconómica.

- **Crea normas, y adopta acuerdos y leyes:** el alumno se involucra en la formación de normas, las respeta y evalúa en función de los que reconoce a cada persona como un individuo único con derechos, se preocupa por los demás, respeta la diversidad y se beneficia de ella. Además de reflexionar sobre las numerosas situaciones que vulneran la convivencia democrática, aborda diversos tipos de discriminación, como la basada en el género, el fenotipo, la etnia, el idioma, la discapacidad, la orientación sexual, la edad y la posición socioeconómica.

- **Participa en iniciativas que fomentan el bienestar colectivo:** Esto implica proponer y supervisar iniciativas relacionadas con el bien común, así como la promoción y defensa de los derechos humanos en contextos educativos y públicos. Para lograrlo, se aprenden y utilizan métodos y procesos de participación democrática.

## **2.3. HIPÓTESIS**

### **2.3.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Hi Los juegos cooperativos potencian la competencia: En la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, en 2022, los niños de cinco años viven y participan democráticamente en el objetivo del bienestar común.

Ho Los juegos cooperativos no potencian la competencia: En 2022, con el fin de promover el bienestar de todos, adaptar el texto a las necesidades comunicativas de los niños en edad preescolar de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco.

### **2.3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

Hi1 Los juegos de coexistencia potencian la rivalidad: Vivir y contribuir de manera democrática en 2022, adaptar el texto a las necesidades

comunicativas de los niños de preescolar de cinco años de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán Huánuco, como parte del esfuerzo por promover el bienestar comunitario a través de la capacidad.

Ho1 Los juegos de coexistencia no potencian la rivalidad: Vivir y contribuir de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo en la capacidad: el texto deberá modificarse para que se ajuste a las necesidades comunicativas de los niños de preescolar de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán Huánuco en 2022.

Hi2 Los juegos de coexistencia potencian la rivalidad: Vivir y contribuir de manera democrática en 2022, los niños de preescolar de cinco años de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán Huánuco implementarán y consolidarán conceptos de forma coherente y unida en la búsqueda del bienestar comunitario a través de la capacidad.

Ho2 Los juegos de convivencia no fomentan la rivalidad: Vivir y contribuir democráticamente, trabajando por el bien común, en las siguientes capacidades: Los alumnos de preescolar de cinco años de la Institución Educativa n.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, 2022, implementan e integran conceptos de forma coherente y cohesiva.

Hi3 Los juegos de convivencia fomentan la competencia: Vivir y participar democráticamente en beneficio del bienestar colectivo, en las siguientes capacidades: Participar en programas que mejoran la salud colectiva de los alumnos de preescolar de cinco años de la Institución Educativa n.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, 2022.

Ho3 La rivalidad no se fomenta con juegos cooperativos: Vivir y aportar democráticamente trabajando por el bien común en las siguientes capacidades: Participando en programas que apoyan la salud general de los alumnos de cinco años de primer grado de la Institución Educativa N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco 2022.

## **2.4. VARIABLES**

### **2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE**

Las actividades de coexistencia. Se refiere a los juegos que nos facilitan la transmisión de valores y conductas a los alumnos. Mediante estos juegos, transformamos la realidad en una serie de escenarios con reglas y patrones de comportamiento particulares.

### **2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE**

Competitividad: Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.

Desde su nacimiento, durante la convivencia, y a través de la compasión y las interacciones que reciben de quienes los cuidan y de su entorno, esta competencia se demuestra. A través del juego, el descubrimiento y la vida cotidiana, los estudiantes se involucran e interactúan democráticamente con sus compañeros; con la ayuda del instructor o facilitador, aprenden sobre normas, establecen límites y ayudan a crear los acuerdos fundamentales necesarios para una convivencia armoniosa. De igual manera, en el servicio educativo, se anima a los miembros a participar ofreciendo sus opiniones, buscando respuestas o actuando de forma independiente ante problemas comunes que afectan e interesan al grupo.

## 2.5. CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b> <b>Los juegos de convivencia</b>	<b>Planificación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordina los asuntos a tratar en los juegos de convivencia de forma exacta.</li> <li>• Organiza la temática para tratar con exactitud en los juegos de convivencia.</li> <li>• Prepara los recursos para interactuar de forma responsable en los juegos de convivencia.</li> </ul>
	<b>Ejecución</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se empodera de los juegos de convivencia con mucho interés.</li> <li>• Señala en qué consiste cada juego con precisión.</li> <li>• Ejecuta los juegos de convivencia respetando las reglas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asiento y chofer</li> <li>- ¿Qué asunto estoy abordando?</li> <li>- Equilibrando la paz</li> <li>- Entre nosotros, héroes.</li> <li>- ¡¡Observan qué!!</li> <li>- Celebra un nombre alegre</li> <li>- El osito romántico</li> <li>- Concepto evolutivo</li> <li>- Conversación dudosa</li> <li>- Conversación dudosa</li> <li>- Tres juegos utilizando "beanbags"*</li> <li>- El individuo enigmático –</li> <li>- Listas de clase: Para relacionarse, desbloqueahielos.</li> <li>- Un aspecto relevante para mi</li> <li>- Brincando con nuestras iniciales</li> <li>- ¿Quién está ausente?</li> </ul> </li> </ul>
	<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en los juegos de convivencia con mucho entusiasmo.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convive en armonía con sus compañeros demostrando respeto a cada uno de ellos.</li> <li>• Participa democráticamente en el aula e I.E de manera responsable.</li> </ul>
<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE:</b> Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.</p>	<p><b>Interacción con todos los individuos.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en diálogos donde interviene él con el adulto.</li> <li>• Utiliza palabras mágicas en sus conversaciones.</li> <li>• Llama a todos sus compañeros por su nombre en clases.</li> <li>• Juega con sus compañeros respetando las reglas establecidas.</li> <li>• Expresa su perspectiva respetando los puntos de vista de sus compañeros.</li> <li>• Realiza actividades diarias como el saludo y registro de asistencia con responsabilidad.</li> <li>• Narra las costumbres de su familia para dar a conocer su identidad.</li> <li>• Muestra respeto a sus compañeros considerando sus características personales.</li> <li>• Hace participar en sus juegos a todos sus compañeros.</li> <li>• Ofrece ayuda a quien lo necesita sin que se lo pidan.</li> </ul>
	<p><b>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elige democráticamente al delegado del aula de manera responsable.</li> <li>• Coopera de forma conjunta en la implementación de los acuerdos y reglas del aula con responsabilidad.</li> <li>• Asume las normas de convivencia, al desarrollar las actividades con compromiso.</li> <li>• Cumple los acuerdos cuando realiza trabajos grupales con sus compañeros.</li> <li>• Elige en equipo los juegos de convivencia, teniendo en cuenta las reglas de juego.</li> </ul>
	<p><b>Involucrarse en iniciativas que fomentan el bienestar colectivo.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para el beneficio de todos, colaboren responsablemente para mantener el aula ordenada.</li> <li>• Cooperar con las tareas asignadas a su equipo de trabajo aportando a su logro.</li> <li>• Coloca los objetos perdidos en la cajita de la honradez dando a conocer a sus compañeros.</li> <li>• Ordena los materiales que utiliza en los sectores del aula respetando su lugar.</li> <li>• Riega las plantas de acuerdo a los turnos establecidos.</li> </ul>

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El estudio empleó investigación aplicada, que se caracteriza por su énfasis en la aplicación del conocimiento teórico a una situación particular y sus implicaciones prácticas. (Sánchez Carlessi, 2002:18).

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

El estudio adoptó una perspectiva cuantitativa de acuerdo con Hernández y Fernández (2014). Para definir estándares de comportamiento y validar ideas, esta serie de procesos secuenciales y de prueba emplea la recopilación de datos para validar hipótesis basadas en análisis estadístico y cuantificación.

##### **3.1.2. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

El estudio aborda una relación causa-efecto y es de carácter experimental, ya que su objetivo fue realizar un experimento que facilitara la demostración de supuestos e hipótesis explicativos. (Carlessi, Sánchez, 2002:24)

En este estudio se utilizaron juegos de convivencia para mejorar el aprendizaje en las áreas social y personal de la escolarización. Estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, conviven y participan democráticamente en la búsqueda del bien común.

##### **3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

En su versión, el diseño es cuasi-experimental, con un grupo de control no equivalente o con dos grupos no equivalentes (Sánchez Carlessi 2002:105). Tras su formación, ambos grupos deben evaluarse mediante la variable dependiente. Posteriormente, un grupo recibió una terapia experimental y el otro continuó con sus actividades habituales.

El siguiente esquema:

GE:

O<sub>1</sub>.....X.....O<sub>2</sub>

GC:

O<sub>3</sub>.....O<sub>4</sub>

**Donde:**

**GC** = Grupo control

**GE** = Grupo experimental

**O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub>** = Pre test.

**O<sub>2</sub>, O<sub>4</sub>** = Post test.

**X** = Variable Experimental

## 3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

### 3.2.1. POBLACIÓN

El grupo estuvo conformado por 59 niños en edad preescolar de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Navarte" de Cayrán, Huánuco. El grupo se dividió de la siguiente manera:

**Tabla N° 02**

*Los estudiantes de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte" de Cayrán, Huánuco, 2022*

EDAD / SECCIÓN	SEX				TOTAL	
	V	%	M	%	fi	%
5 años: "A"	10	50	10	50	20	100
5 años: "B"	10	50	10	50	20	100
5 años: "C"	9	47	10	53	19	100
<b>TOTAL</b>	29	49	30	51	59	100

### 3.2.2. MUESTRA

Para seleccionar la muestra se utilizó el procedimiento no probabilístico deliberado que se describe a continuación: El objetivo de este tipo de muestreo es que refleje con precisión la población de la que se extrae. Es importante destacar que esta representatividad está

determinada por el punto de vista o el nivel de intensidad de la persona que selecciona la muestra. Ya sea consciente o inconscientemente, las preferencias o hábitos de una persona pueden influir en una muestra intencionada (Sánchez y Reyes, 2002:131). Como resultado, consta de 40 alumnos de primer ciclo de primaria de 5 años, con la sección "A" como sección experimental y la sección "B" como control. Su distribución es la siguiente:

**Tabla N° 03**

*Elección de alumnos de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" en Cayrán, Huánuco, 2022*

EDAD / SECCIÓN	SEX O				TOTAL	
	V	%	M	%	fi	%
GE: 5 años "A"	10	50	10	50	20	100
GC: 5 años "B"	10	50	10	50	20	100
TOTAL	20	50	20	50	40	100

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

#### 3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

- Comentario: Nos brindó la oportunidad de explicar, recrear y comprender situaciones cotidianas donde se realizaban diferentes tareas. Estas acciones nos brindan conocimiento sobre sucesos o circunstancias, lo que nos permite detectar progresivamente cualquier irregularidad en ellos. Soler (2008), p. 39
- La lista de verificación sirvió como herramienta para observar metódicamente los avances en el aprendizaje en el dominio social personal. En la búsqueda del bien común, los estudiantes de la muestra de estudio demostraron que podían vivir y participar democráticamente. Para lograr este objetivo, se crearon 20 indicadores pertenecientes al dominio social personal:
- Para responder a una pregunta, la estadística descriptiva generó una presentación sintética del registro de todas las observaciones

realizadas.

- **La Lista de Asignación:** La lista de verificación sirvió como herramienta para observar metódicamente los avances en el aprendizaje en el dominio social personal. En la búsqueda del bien común, los estudiantes de la muestra de estudio demostraron que podían vivir y participar democráticamente. Para lograr este objetivo, se crearon 20 indicadores pertenecientes al dominio social personal: Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.

### 3.3.2. INTERPRETACIÓN DE DATOS Y RESULTADOS

- a) **Estadística Descriptiva:** Para responder a una pregunta, la estadística descriptiva generó una presentación sintética del registro de todas las observaciones realizadas.
- b) Nos permite conocer cómo se manifiesta la variable que estamos analizando a causa de la intervención de la variable independiente.
- c) **Indicadores de tendencia principal:** Este significado básico del número es el que denominamos o tienen que ver con el número que o el número que encontramos o el número que obtenemos de un promedio o una media aritmética para todas las observaciones u observaciones hechas. Este número y la media aritmética asociada se mostraron en un punto de la escala.

### 3.3.3. ANÁLISIS DE DATOS TRATAMIENTO DE INFORMACIÓN

- a) Análisis de datos. Se crearon tablas de frecuencia mediante técnicas de estadística descriptiva e inferencial para organizar y analizar los datos. Estas se utilizaron para crear gráficos de barras y tablas estadísticas con métricas de resumen para su interpretación.
- b) Análisis de datos y prueba de hipótesis. Se examinaron los hallazgos mediante la transformación de los datos en tablas, gráficos y diagramas. Mediante la prueba de Chi-cuadrado para homogeneidad y estadística inferencial, se utilizó el programa estadístico SPSS para confirmar la validez de la hipótesis.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. PROCESAMIENTO DE LOS DATOS**

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

###### **a) Referencia**

• En la IE n.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán de Huánuco, se presentan los resultados de la prueba preliminar aplicada a 20 alumnos de 5 años de la Sección "A", pertenecientes al Grupo Experimental, y a 20 alumnos de 5 años de la Sección "B", pertenecientes al Grupo Control. La lista de verificación que conformó esta prueba incluyó veinte indicadores de competencia. Vivir y contribuir de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo, como son:

- Participa en conversaciones en las que él interviene con el adulto.
- Utiliza palabras mágicas en sus conversaciones.
- Llama a todos los alumnos siguiendo las reglas.
- Juega con sus compañeros siguiendo las reglas.
- Expresa su punto de vista respetando los puntos de vista de sus compañeros.
- Realiza actividades diarias como el saludo y registro de asistencia con responsabilidad.
- Narra las costumbres de su familia para dar a conocer su identidad.
- Muestra respeto a sus compañeros considerando sus juegos a todos sus compañeros.
- Ofrece ayuda a quien lo necesita sin que se lo pidan.
- Elige democráticamente al delegado del aula de manera responsable.

- Coopera de forma conjunta en la implementación de los acuerdos y reglas del aula con responsabilidad.
- Asume las normas de convivencia, al desarrollar las actividades con compromiso.
- Cumple los acuerdos cuando realiza trabajos grupales con sus compañeros.
- En equipo, eligen juegos de interacción social teniendo presentes las reglas del juego.
- Coopera con las tareas asignadas a su equipo de trabajo de manera responsable.
- Coloca los objetos perdidos en la cajita de la honradez con certeza.
- Ordena los materiales que utiliza en los sectores del aula de manera responsable.
- Riega las plantas de acuerdo a los turnos establecidos manteniendo el orden en equipo.

**b) Resultados obtenidos**

**Tabla N° 04**

*Resultados De La Aplicación Del Pre Test A Los Alumnos De 5 Años Del Nivel Inicial De La Ie N° 008 “Gabriel Aguilar Nalvarte” De Cayrán, 2022*

INDICADORES	PRE TEST											
	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
	S		NO		TOTAL		S		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%
Participa en dialogo donde interviene el con el adulto.	5	25.0	15	75.0	20	100	7	35.0	13	65.0	20	100
Utiliza palabras mágicas en sus conversaciones.	6	30.0	14	70.0	20	100	9	45.0	11	55.0	20	100
Llama a todos sus compañeros por su nombre en clases.	5	25.0	15	75.0	20	100	8	40.0	12	60.0	20	100
Juega con sus compañeros respetando las reglas establecidas.	7	35.0	13	65.0	20	100	7	35.0	13	65.0	20	100
Manifiesta su perspectiva considerando el punto de vista de sus compañeros	5	25.0	15	75.0	20	100	10	50.0	10	50.0	20	100
Realiza actividades cotidianas con sus compañeros	6	31.6	13	68.4	19	100	6	31.6	13	68.4	19	100
Narra las costumbres de su familia para dar a conocer su identidad.	9	45.0	11	55.0	20	100	9	45.0	11	55.0	20	100
Muestra respeto a sus compañeros considerando sus características personales.	9	45.0	11	55.0	20	100	9	45.0	11	55.0	20	100
Hace participar en sus juegos a todos sus compañeros.	6	30.0	14	70.0	20	100	6	30.0	14	70.0	20	100
Ofrece ayuda a quien lo necesita sin que se lo pidan.	8	40.0	12	60.0	20	100	8	40.0	12	60.0	20	100
Elige democráticamente al delegado del aula de manera responsable	7	35.0	13	65.0	20	100	10	50.0	10	50.0	20	100
Coopera de forma conjunta en la implementación de los acuerdos y reglas del aula con responsabilidad.	5	25.0	15	75.0	20	100	9	45.0	11	55.0	20	100
Acata las reglas de convivencia, al llevar a cabo las tareas con dedicación	7	35.0	13	65.0	20	100	7	35.0	13	65.0	20	100
Cumple los acuerdos cuando realiza trabajos grupales con sus compañeros.	9	45.0	11	55.0	20	100	9	45.0	11	55.0	20	100
Elige en equipo los juegos de convivencia, teniendo en cuenta las reglas de	5	25.0	15	75.0	20	100	10	50.0	10	50.0	20	100

---

juego.

---

Trabajan concienzudamente para mantener el aula ordenada para el beneficio de todos.

---

8	40.0	12	60.0	20	100	8	40.0	12	60.0	20	100
---	------	----	------	----	-----	---	------	----	------	----	-----

---

Coopera con las tareas asignadas a su equipo de trabajo

7	35.0	13	65.0	20	100	7	35.0	13	65.0	20	100
---	------	----	------	----	-----	---	------	----	------	----	-----

---

Coloca los objetos perdidos en la cajita de la honradez

5	25.0	15	75.0	20	100	8	40.0	12	60.0	20	100
---	------	----	------	----	-----	---	------	----	------	----	-----

---

Ordena los materiales que utiliza en los sectores del aula

7	35.0	13	65.0	20	100	10	50.0	10	50.0	20	100
---	------	----	------	----	-----	----	------	----	------	----	-----

---

Riega las plantas de acuerdo a los turnos establecidos.

9	45.0	11	55.0	20	100	9	45.0	11	55.0	20	100
---	------	----	------	----	-----	---	------	----	------	----	-----

---

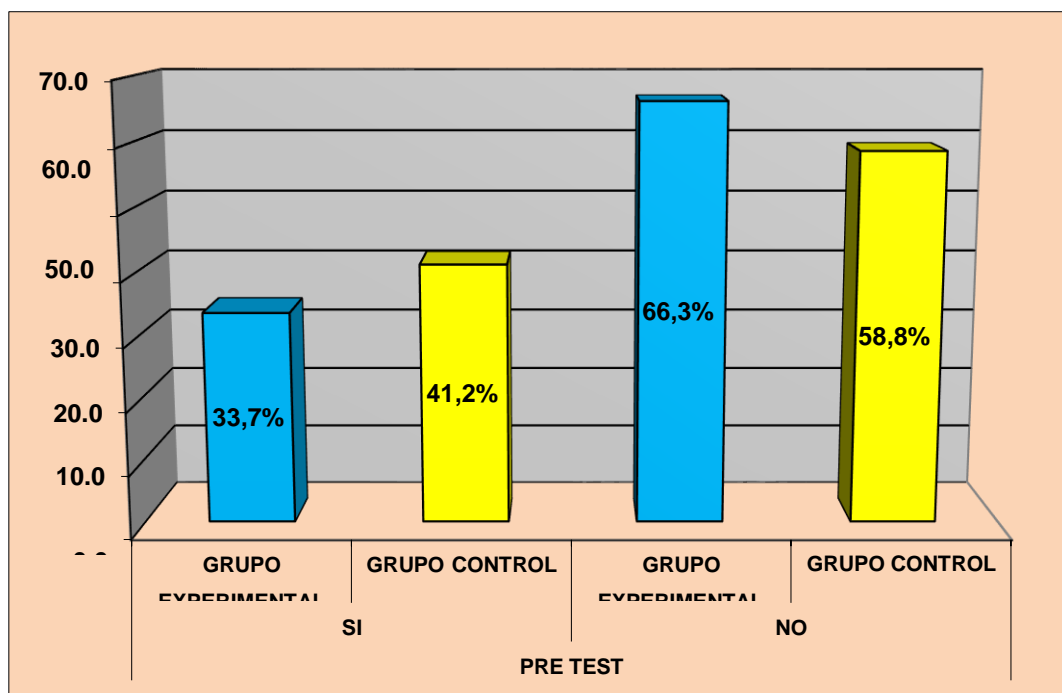
**PROMEDIO TOTAL**

7	33.7 0%	13	66.30 %	20	100 %	8	41.2 0%	14	58.8 0%	20	100 %
---	------------	----	------------	----	----------	---	------------	----	------------	----	----------

---

**Figura N° 1**

*Resultados del uso del PRE TEST en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la IE N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte", Huánuco 2022*



#### a) ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los datos recogidos en la tabla N° 3 y su correspondiente figura, se puede apreciar:

- Solo el 33,7% de los estudiantes en el grupo experimental mostraban un éxito en la competencia: En el grupo de control, solo el 41,2 % de los estudiantes demostró logros en la competencia: Vivir y contribuir democráticamente en la búsqueda del bienestar colectivo, mientras que el 58,8 % no lo logró. En contraste, solo el 66,3 % de los estudiantes no demostró dicho éxito.

#### INTERPRETACIÓN

Ante los datos de la prueba previa, podemos concluir que la mayoría de los estudiantes de los grupos experimental y de control, solo el 41,2% en el primer grupo y el 33,7% en el segundo, mostraban un rendimiento académico satisfactorio: Vivir y contribuir de manera

democrática en la búsqueda del bienestar colectivo, como se refleja en los resultados alcanzados.

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

##### **a) Referencia**

Esta sección del estudio presenta los resultados del post-test, administrado en la IE No. 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán de Huánuco a 20 estudiantes de 5 años de la Sección "A", que conformaron el Grupo Experimental, y a 20 estudiantes de 5 años de la Sección "B", que conformaron el Grupo Control. El post-test incluyó 20 indicadores de competencia: Vivir y participar democráticamente para promover el bienestar del grupo, incluyendo:

- Participa en dialogo donde interviene él con él adulto.
- Utiliza palabras mágicas en sus conversaciones.
- Llama a todos los estudiantes respetando las normas.
- Juega con sus compañeros respetando las reglas.
- Manifiesta su perspectiva considerando el punto de vista de sus colegas.
- Realiza actividades diarias como el saludo y registro de asistencia con responsabilidad.
- Narra las costumbres de su familia para dar a conocer su identidad.
- Muestra respeto a sus compañeros considerando sus juegos a todos sus compañeros.
- Hace participar en sus juegos a todos sus compañeros.
- Ofrece ayuda a quien lo necesita sin que se lo pidan.
- Elige democráticamente al delegado del aula de manera responsable.

- Coopera de forma conjunta en la implementación de los acuerdos y reglas del aula con responsabilidad.
- Acata las reglas de convivencia, al llevar a cabo las tareas con dedicación.
- Cumple los acuerdos cuando realiza trabajos grupales con sus compañeros.
- Elige en equipo los juegos de convivencia, teniendo en cuenta las reglas de juego.
- Se esfuerza por mantener el aula ordenada para el beneficio de todos.
- Coopera con las tareas asignadas a su equipo de trabajo de manera responsable.
- Coloca los objetos perdidos en la cajita de la honradez con certeza.
- Ordena los materiales que utiliza en los sectores del aula de manera responsable.
- Riega las plantas de acuerdo con los turnos establecidos manteniendo el orden en equipo.

**b) Resultados obtenidos**

**Tabla N° 05**

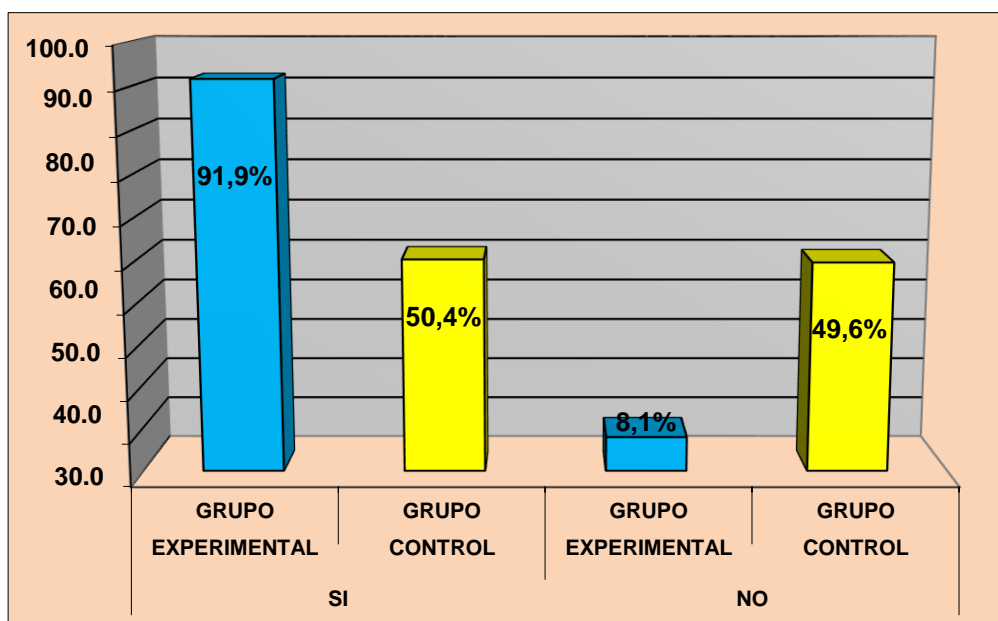
*Resultados de la aplicación del post test a los alumnos de 5 años del nivel inicial de la IE N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco. 2022*

INDICADORES	POST TEST											
	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
	S		NO		TOTAL		S		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Participa en diálogos donde interviene él con el adulto.	19	97.1	1	2.9	20	100	13	65.0	7	35.0	20	100
Utiliza palabras mágicas en sus conversaciones.	16	88.6	4	11.4	20	100	9	45.0	11	55.0	20	100
Llama a todos sus compañeros por su nombre en clases	18	94.3	2	5.7	20	100	8	40.0	12	60.0	20	100
Juega con sus compañeros respetando las reglas establecidas.	19	97.1	1	2.9	20	100	11	55.0	9	45.0	20	100
Muestra respeto por las perspectivas de sus compañeros y expresa las suyas.	19	97.1	1	2.9	20	100	10	50.0	10	50.0	20	100
Realiza actividades diarias como el saludo y registro de asistencia con responsabilidad	15	85.7	5	14.3	20	100	10	50.0	10	50.0	20	100
Narra las costumbres de su familia para dar a conocer su identidad.	19	97.1	1	2.9	20	100	11	55.0	9	45.0	20	100
Muestra respeto a sus compañeros considerando sus juegos a todos sus compañeros.	16	88.6	4	11.4	20	100	9	45.0	11	55.0	20	100
Ofrece ayuda a quien lo necesita sin que se lo pidan.	19	97.1	1	2.9	20	100	12	60.0	8	40.0	20	100
Elige democráticamente al delegado del aula de manera responsable.	18	94.3	2	5.7	20	100	8	40.0	12	60.0	20	100
Coopera de forma conjunta en la implementación de los acuerdos y reglas del aula con responsabilidad	16	88.6	4	11.4	20	100	10	50.0	10	50.0	20	100

Acata las reglas de convivencia, al llevar a cabo las tareas con dedicación.	17	91.4	3	8.6	20	100	9	45.0	11	55.0	20	100
asume	17	91.4	3	8.6	20	100	12	60.0	8	40.0	20	100
Cumple los acuerdos cuando realizan trabajos grupales con sus compañeros.	18	94.3	2	5.7	20	100	9	45.0	11	55.0	20	100
Elige en equipo los juegos de convivencia, teniendo en cuenta las reglas de juego. Colabora con el orden de limpieza del aula en bienestar de todos con responsabilidad	17	91.4	3	8.6	20	100	10	50.0	10	50.0	20	100
Se esfuerza por mantener el aula ordenada para el beneficio de todos.	15	85.7	5	14.3	20	100	8	40.0	12	60.0	20	100
Colabora adecuadamente en las tareas asignadas a su equipo.	17	91.4	3	8.6	20	100	12	60.0	8	40.0	20	100
Coloca los objetos perdidos en la cajita de la honradez con certeza.	17	91.4	3	8.6	20	100	11	55.0	9	45.0	20	100
Ordena los materiales que utiliza en los sectores del aula de manera responsable	17	91.4	3	8.6	20	100	10	50.0	10	50.0	20	100
Riega las plantas de acuerdo a los turnos establecidos.	15	85.7	5	14.3	20	100	10	50.0	10	50.0	20	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>		91.9%		8.1%	100%		50.4%	49.6%		100%		

**Figura N° 2**

*Resultados de la aplicación del post test a los alumnos de 5 años del nivel inicial de la IE N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte", Huánuco. 2022*



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los datos recopilados en la Tabla 4 y la figura adjunta, se observa lo siguiente:

- El 91,9 % de los estudiantes del grupo experimental logró mejorar su capacidad para vivir y contribuir democráticamente al bienestar del grupo; solo el 8,1 % no lo logró.
- Del grupo de control, el 50,4 % logró mejorar su capacidad para vivir y contribuir democráticamente al bienestar del grupo, mientras que el 49,6 % no lo logró.

### INTERPRETACIÓN

Al analizar los resultados, se observan diferentes porcentajes. Mientras que solo el 50,4 % de los estudiantes del grupo de control demostró este logro, el 91,9 % de los estudiantes del grupo experimental logró mejorar su competencia: Vivir y participar democráticamente en la búsqueda del bienestar común. Las siguientes disparidades muestran que el uso de juegos sociales mejoró la competencia: vivir y participa de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.

## 4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Los porcentajes que muestran una mejora en la competencia: Vivir y participar democráticamente en la búsqueda del bienestar común se tuvieron en cuenta al evaluar los resultados, tanto en la prueba previa como en la posterior. Entre los resultados se encuentran:

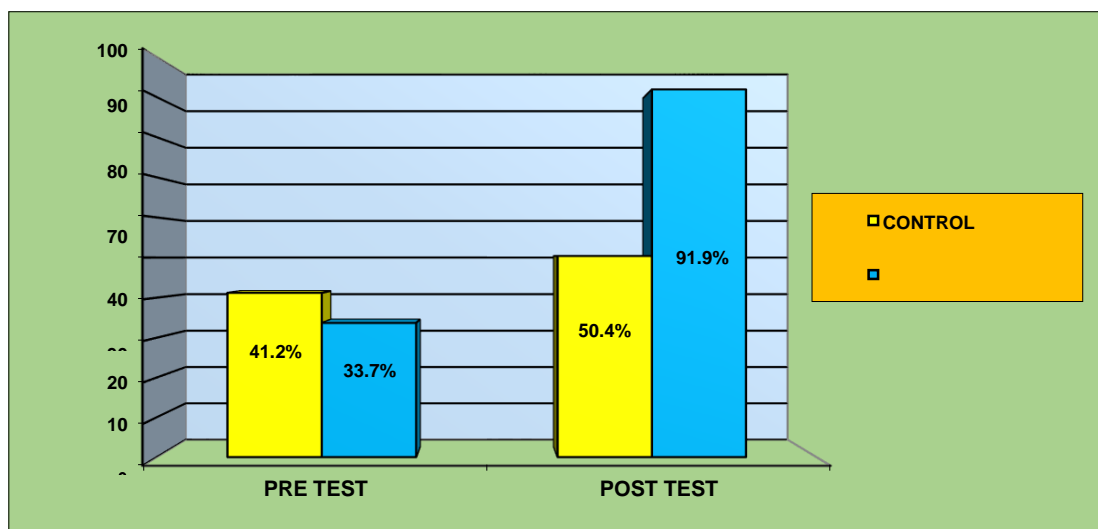
**Tabla N° 06**

*Tabla comparativa de los datos obtenidos del test pre y post basado en los porcentajes (SI)*

GRUPOS DE ESTUDIO	PORCENTAJES		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
CONTROL	41.2%	50.4%	9.2%
EXPERIMENTAL	33.7%	91.9%	58.2%

**Figura N° 3**

*Tabla comparativa de los datos obtenidos del test pre y post basado en los porcentajes (SI)*



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

- Los resultados combinados de los porcentajes finales obtenidos únicamente en la escala que indica el avance de competencias se muestran en la Tabla 5: Los siguientes resultados surgen de vivir y contribuir democráticamente en aras del bienestar comunitario:

- El 41,2 % de los niños en la prueba previa demostró un nivel de competencia ideal en comparación con el grupo de control: Vive y se involucra de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo, sin embargo, este porcentaje aumenta en el post examen a un 50.4%. El aumento del 9,2 % indica un trabajo ineficaz en el aula, por lo que los porcentajes alcanzados no fueron suficientemente diferenciados.

- El 33,7 % de los niños en la prueba previa demostró un nivel de capacidad simplemente adecuado, en contraste con el grupo experimental: vive y se involucra de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo, sin embargo, este porcentaje aumenta en el post-exam a un 91.9%. Se observa un aumento del 58.2%, lo que indica el impacto de los juegos de convivencia.

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

#### **5.1. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

##### **5.1.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO**

En referencia a la pregunta inicial: ¿Qué efecto tienen los juegos sociales en el desarrollo de competencias?

¿Los alumnos de cinco años de la Institución Educativa n.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" en Cayrán, Huánuco 2022, viven y contribuyen democráticamente en la búsqueda de su bienestar colectivo?

Los juegos sociales tienen una influencia significativa en los niños de 5 años del primer nivel de la IE n.º 008 en la adquisición de la competencia: Vivir y participar democráticamente en la búsqueda del bienestar colectivo, según los resultados obtenidos en "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán de Huánuco, evidenciándose en el 91.9% de los estudiantes que han conseguido mejorar su competencia. Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.

##### **5.1.2. CON LAS BASES TEÓRICAS**

En el debate sobre los fundamentos teóricos de este estudio, se tomaron en cuenta tres contribuciones relevantes como son:

El Minedu (2017), los alumnos combinan principalmente las siguientes habilidades al desarrollar la competencia "Vivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común", según el informe: Comprometerse con todos., Crea reglas y adopta pactos y legislaciones, y Participa en actividades que fomentan el bienestar colectivo.

La contribución del Minedu fue crucial en este estudio, pues facilitó el entendimiento de la competencia: Vivir y contribuir de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo, reconociendo las habilidades y lo que cada una de nuestras estudiantes puede aportar, guiando su crecimiento, como lo demuestran los resultados, que mostraron que el 91,9 % de los estudiantes había mejorado su nivel competitivo al finalizar el estudio: Vivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común de forma directa.

De acuerdo con Torrego (2010), indica que los juegos de convivencia son aquellos que nos facilitan la transmisión de valores y conductas a los alumnos. Mediante estos juegos, transformamos la realidad en una serie de planos con reglas y patrones de comportamiento particulares. Como resultado, los niños aprenden patrones sociales de conducta, practican roles de adultos, comprenden el comportamiento y las emociones de los demás, intentan gestionar sus propias exigencias en beneficio del juego y, finalmente, construyen su mundo social a través del juego de forma natural, activa y especialmente motivadora.

Para promover el desarrollo de la capacidad de convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común, las aportaciones de Torrego contribuyeron a ampliar nuestro conocimiento sobre los juegos de convivencia. Esto se debe a que solo el 33,7 % de los encuestados mostró un alto nivel de destreza en la prueba previa, realizada antes del desarrollo de los juegos de convivencia. Vive y se involucra de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo, sin embargo, tras su implementación se ha conseguido que el 91.9% demuestre un alto grado de competencia: Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo. Según Redondo

(2010), para consolidar estrategias que permitan un enfoque más profundo de la convivencia, considerada uno de los pilares de la vida en sociedad, Torrego enfatiza la importancia del juego como elemento fundamental en la planificación de las actividades educativas. Esto pone de manifiesto la necesidad de promover el juego como una de las principales metodologías para el desarrollo integral de la comunidad educativa.

Las contribuciones de Redondo enfatizan la importancia del juego como estrategia para que nuestros alumnos se desenvuelvan en un ambiente pacífico, considerado uno de los pilares de la vida social. Debido a sus deficiencias, como lo demuestran los resultados, fue fundamental comprender este método para orientar la competencia: Vivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común entre los estudiantes. Solo el 33,7 % demostró un alto nivel de habilidad en la prueba previa, realizada antes de la implementación de los juegos de convivencia. Vive y se involucra de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo, sin embargo, tras su implementación se ha conseguido que el 91.9% demuestre un alto grado de competencia: Vivir y colaborar de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo mediante los juegos de convivencia.

### **5.1.3. CON LA HIPÓTESIS**

Frente a la declaración: Los juegos cooperativos potencian la competencia: En 2022, los alumnos de preescolar de 5 años de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, vivirán y participarán en actividades democráticas destinadas a lograr el bienestar del grupo.

Se ha conseguido corroborar los resultados logrados, lo que se

refleja en la tabla No 5, donde se muestran los resultados del pre test y post test de forma comparativa, indicando que antes de la experiencia con Los juegos de convivencia en el grupo experimental, solo el 33.7% mostraban un alto grado de competencia. Vive y se involucra de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo, sin embargo, tras la experiencia, el 91.9% de los niños consiguieron potenciar su competencia: Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo. Según los resultados alcanzados en términos porcentuales, podemos confirmar y verificar la hipótesis planteada al inicio.

## CONCLUSIONES

Al concluir la investigación se han obtenido las siguientes conclusiones:

1. Se ha conseguido establecer el impacto de los Juegos de Convivencia en el fomento de la competitividad: Al comparar los resultados de la prueba previa y posterior, la Tabla 5 revela que solo el 33,7 % del grupo experimental demostró un alto nivel de competencia antes de su experiencia con los Juegos de Convivencia. Busca el bien común viviendo y actuando democráticamente en la que el 91.9% han demostrado avances en dicho certamen.
2. Se ha reconocido el grado de cumplimiento de la competencia: Vivir y participar de manera democrática en la búsqueda del bien común en los niños de 5 años del nivel inicial mediante el pretest realizado tanto al grupo control como al grupo experimental, en el primer nivel de inteligencia emocional, el n.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" en Cayrán-Huánuco 2022, continúa buscando el bien democráticamente en niños de cinco años.
3. Se observó un nivel bajo, como indica la Tabla 3: el 58,8 % del primer grupo y el 66,3 % del segundo tuvieron dificultades para adquirir esta competencia.
4. Los resultados logrados tras la implementación de los juegos de convivencia nos han facilitado la valoración de la efectividad de la competencia: Dado que el 91,9% del grupo experimental alcanzó esta capacidad, es vital vivir y contribuir democráticamente en la búsqueda del bien común.

## **SUGERENCIAS**

A la entidad de Enseñanza:

Impulsar el crecimiento de los juegos de coexistencia con el objetivo de optimizar la consecución de la competencia: Vivir y participar de manera democrática en la defensa del bienestar colectivo de los niños en el colegio, dado que las actividades recreativas son de interés para los alumnos.

A los profesores:

Tomar en cuenta los juegos de convivencia en las actividades educativas debido a sus ventajas en el fomento de habilidades en todos los campos curriculares y la razón de esta investigación en el campo de Personal Social.

A los progenitores:

Fomentar una coexistencia pacífica con sus hijos y promover la creación de juegos de convivencia en el entorno familiar para que puedan cultivar habilidades que les faciliten interactuar de forma respetuosa y empática.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asociación Aduni. (2001). *Psicología una perspectiva científica*. S.L.: Lumbreras.
- Ausubel, D., Novack, J. y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa*. México: Trillas.
- Bahamon, J (1999). *Los juegos de convivencia como estrategia para el desarrollo socio cognitivo infantil*. Universidad ICESI.
- Benaím de Katz, Sandra (2009). *Proyecto Armonía. Psicología Escolar e Infantil*, Universidad Católica Andrés Bello (Caracas, Venezuela).
- Cava, María (2012). *La convivencia en la escuela*. Barcelona: Paidós.
- Echegoyen Olleta, J. (2001). *Diccionario de psicología científica y filosófica – índice*. Recuperado el 22 de julio de 2008. [www.e-torredabel.com](http://www.e-torredabel.com).
- Fernández, Isabel (2010). *Guía para la convivencia en el aula*. Madrid: Praxis.
- Jares, Xesús. (2016). *Pedagogía de la convivencia*. Barcelona: Graó.
- Mérida, R. 1999). *Los juegos de convivencia como estrategias de aprendizaje cooperativo en educación infantil*. *Revista de Educación*.
- Mérida, R. (1999). *Investigando en educación infantil: los juegos de convivencia*. *Revista de Educación*.
- Ministerio de Educación (2016). *Guía de orientaciones para el buen trato a estudiantes en el nivel inicial*. Lima: MINEDU
- Ministerio de Educación (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial*, Lima: Navarrete.
- Novak, J, y Gowin, B. (1988). *Aprender a aprender*. Barcelona: Martínez Roca.
- Papalia, D., Olds, S., & Feldman, R. (2015). *Desarrollo humano*. México D. F.: Mc Graw-Hill Interamericana.
- Perret-Clermont, A. (1979). *Construcción de la inteligencia social. aprendiendo de los compañeros*. Madrid: S.ED.

Redondo Barcala, María del Carmen (2010). Las habilidades sociales. Colabora grupo SM.

Torrego, Juan Carlos (2010). Modelo integrado de mejora de la convivencia. Barcelona: Graó.

Vygotsky, L. (1962). Pensamiento y lenguaje. Wiley and M.T.T. Press. Nueva York: Cambridge.

### **CÓMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Rojas, S. (2025). Los juegos de convivencia en el desarrollo de la competencia: convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 008 Gabriel Aguilar Nalvarte. Cayrán - Huánuco, 2022. [Tesis. Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH.

# **ANEXOS**

**ANEXO 1**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:** Juegos colaborativos para potenciar la Competencia: Vive y participe de manera democrática en la persecución del bienestar colectivo entre los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán Huánuco en el año 2022.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Indicadores	Métodos de
¿Cómo pueden los juegos sociales influir en el desarrollo de la competencia "Convivir y participar democrática mente en la búsqueda del bien común"	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Para determinar cómo los juegos sociales influyen en el desarrollo de esta competencia: Los niños de cinco años de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, 2021, viven y participan en actividades democráticas en la búsqueda de su bienestar colectivo</p> <p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar en el pre test el nivel de desarrollo de la competencia: Vivir y contribuir de manera</li> </ul>	<p>Hi En la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, 2021, los juegos de interacción escolar mejoran significativamente la capacidad de</p>	<p><b>Variable independiente:</b> "Los juegos de convivencia".</p>	<p>5 Coordina los asuntos a tratar en los juegos de convivencia de forma exacta.</p> <p>6 Los temas que se abordarán en los juegos sociales están categorizados con precisión.</p> <p>7 El contenido está adaptado para un intercambio responsable en los juegos sociales.</p> <p>8 Se empodera de los juegos de convivencia con mucho interés.</p> <p>9 Señala en qué consiste cada juego con precisión.</p> <p>• Participa en los juegos de convivencia con mucho entusiasmo.</p> <p>• Convive en armonía con sus compañeros demostrando respeto a cada uno de ellos.</p> <p>• Participa de forma responsable y democrática</p>	<p>El uso de la lista de verificación para la observación será el método principal</p>

<p>en los niños de cinco años de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, 2021?</p>	<p>democrática en la búsqueda del bienestar de los alumnos de cinco años de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, 2021, participaron juntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar los juegos de convivencia para desarrollar la competencia:</li> <li>• Vivir y participar de manera democrática en la búsqueda del bien para una interacción más efectiva, construcción de normas y participación en actividades de bienestar compartido entre los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar</li> </ul>	<p>los niños de 5 años para convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común. Ho Los juegos de convivencia no desarrolla significativamente la capacidad de los niños de cinco años de la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar</p>	<p><b>Variable dependiente:</b> Competitividad: Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar</p> <p><b>Variable dependiente:</b> Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Interactúa con todas las personas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en conversaciones con el adulto</li> <li>• Utiliza las palabras mágicas (gracias, perdón por favor) para una mejor convivencia asegurando la armonía.</li> <li>• Llama a todos sus compañeros por su nombre en clases.</li> <li>• Participa en juegos con sus pares siguiendo las normas establecidas.</li> <li>• Expresa su punto de vista respetando el de sus compañeros.</li> <li>• Realiza actividades diarias como el saludo y registro de asistencia con responsabilidad.</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narra las costumbres de su familia para dar a conocer su identidad.</li> <li>• Muestra respeto a sus compañeros considerando sus juegos a todos sus compañeros.</li> <li>• Ofrece ayuda a quien lo necesita sin que se lo pidan.</li> </ul>
--	---	--	--	---	---

<p>Nalvarte" de Cayrán, Huánuco en el año 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar en qué medida el uso de juegos de interacción social en la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, 2021, promueve la competencia democrática en la búsqueda del bienestar colectivo, vivir y participar en la Institución Educativa N.º 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, 2021, los juegos de interacción escolar mejoran significativamente la capacidad de los niños de 5 años para convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común.</li> </ul>	<p>Nalvarte" de Cayrán, Huánuco, 2021, para convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Crea reglas y adopta pactos y leyes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona de forma responsable y democrática al representante del aula.</li> <li>• Cooperera de forma conjunta en la implementación de los acuerdos y reglas del aula con responsabilidad.</li> <li>• Asume las normas de convivencia, al desarrollar las actividades con compromiso.</li> <li>• <u>Cumple los acuerdos cuando realiza trabajos</u></li> </ul> <hr/> <p>Involucrarse en iniciativas que fomentan el bienestar colectivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperera en la organización de la limpieza del salón de clases para el bienestar de todos de manera responsable.</li> <li>• Cooperera con las tareas asignadas a su equipo de trabajo de manera responsable.</li> <li>• Coloca los objetos perdidos en la cajita de la honradez con certeza.</li> <li>• Ordena los materiales que utiliza en los sectores del aula de manera responsable.</li> <li>• Riega las plantas de acuerdo a los turnos establecidos manteniendo el orden en equipo.</li> </ul>
--	---	---



**LISTA DE COTEJO  
(POST TEST)**

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

EDAD:..... SECCIÓN:.....

FECHA:.....

<b>INDICADORES</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
• Participa en diálogos donde interviene él con el adulto.		
• Utiliza las palabras mágicas en sus conversaciones.		
• Llama a todos sus compañeros por su nombre en clases.		
• Juega con sus compañeros respetando las reglas establecidas.		
• Manifiesta su perspectiva considerando el punto de vista de sus colegas.		
• Realiza actividades cotidianas con sus compañeros como el saludo, control de asistencia con responsabilidad.		
19 Narra las costumbres de su familia para dar a conocer su identidad.		
20 Muestra respeto a sus compañeros considerando sus características personales.		
21 Hace participar en sus juegos a todos sus compañeros.		
22 Ofrece ayuda a quien lo necesita sin que se lo pidan.		
23 Elige democráticamente al delegado del aula de manera responsable.		
• Coopera de forma conjunta en la implementación de los acuerdos y reglas del aula con responsabilidad.		
• Acata las reglas de convivencia, al llevar a cabo las tareas con dedicación.		
24 Cumple los acuerdos cuando realiza trabajos grupales con sus compañeros.		
25 Elige en equipo los juegos de convivencia, teniendo en cuenta las reglas de juego.		
• Contribuye responsablemente a la limpieza del aula para el beneficio de todos.		
• Coopera con las tareas asignadas a su equipo de trabajo de manera responsable.		
• Coloca los objetos perdidos en la cajita de la honradez con certeza.		
• Ordena los materiales que utiliza en los sectores del aula de manera responsable.		
• Riega las plantas de acuerdo a los turnos establecidos manteniendo el orden en equipo.		



<b>DESARROLLO</b>	chofer. El vehículo conservará sus ojos cerrados mientras el chofer lo conduce. Realizo las indicaciones de como deberán manejar indicando a su compañero. Cuando el periodo de tiempo que son 2 minutos acabe intercambian de roles. <b>Toma de decisiones – reflexión</b> Se comprometen a realizar las indicaciones en el juego para confiar en su compañero.		25 min
<b>CIERRE</b>	Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Encontraron difícil ser el carro? ¿Por qué? ¿Los vehículos depositaron su confianza en sus conductores? ¿Qué razón? ¿Quien haya sido un carro mantuvo sus ojos despiertos?		5 min



*Alvarez*

Docente de aula:

\_\_\_\_\_  
Directora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Nº 02

“Canciones divertidas”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 008 “Gabriel Aguilar Nalvarte”
- 1.2. Edad: 5 años Sección:
- 1.3. Docente de aula: Amanda Álvarez Medina
- 1.4. Practicante: Sunem Rojas Castañeda
- 1.5. Fecha:

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos proporcionará pruebas de aprendizaje?
Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.	Participa en juegos con otros niños y se involucra en actividades de grupo en el salón.	Cumple los acuerdos cuando realiza trabajos grupales con sus compañeros.	Los estudiantes participan del juego al responder el nombre de la canción.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos y/o materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Para comenzar la clase, les digo a mis estudiantes que aprenderemos una nueva canción que se titula: "El pollito Lito" concluido ese instante, hice las siguientes interrogantes: ¿Qué tema abordó la canción? ¿Qué operaba el pequeño pollito? ¿Cuál es el tamaño del pollito Lito? Les mencionamos que hoy <b>jugaremos ¿En qué tema estoy?</b> Por ello, se mantienen las reglas de coexistencia con los alumnos.	Papelógrafo	15 min
<b>DESARROLLO</b>	<b>Problematicación:</b> Brindo a los estudiantes algunos papeles y pido que lo enumeren, en cada hoja un número del 1 al 3. <b>Análisis de la información:</b> Les explico que reproduciré en el parlante algunas canciones infantiles y en la primera hoja que enumeraron dibujarán a que hace referencia la canción. Se da un tiempo prudencial para que ellos puedan escuchar y luego dibujar. Cuando terminen, los estudiantes mencionan	Hojas de diversos colores Los Lápices  Parlante. USB.  Colores	25

	<p>que dibujaron y como creen que se llame la canción.</p> <p>Realizo tres rondas de canciones.</p> <p>Como variaciones: puede realizarse en parejas y los estudiantes pueden cantar un poco.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <p>Se comprometen a participar del juego al responder el nombre de la canción.</p>		min
<b>CIERRE</b>	<p>Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?</p>		5 min



*Alvarez*

Docente de aula:

\_\_\_\_\_  
Directora

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

Nº 03

**¿Qué representa la paz?**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte"
- 1.2. Edad: 5 años                      Sección:
- 1.3. Docente de aula: Amanda Álvarez Medina
- 1.4. Practicante: Sunem Rojas Castañeda
- 1.5. Fecha :

**II. DATOS CURRICULARES:**

- 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos proporcionará pruebas de aprendizaje?
Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.	Participa en juegos con otros niños y se involucra en actividades de grupo en el salón.	Muestra respeto por las perspectivas de sus compañeros al expresar las suyas.	Los estudiantes hacen preguntas si tienen alguna duda, participan al dibujar algo relacionado a la paz.

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos y/o materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Para iniciar la lección, hago saber a los alumnos que he traído algo en mi bolsa mágica que deben descubrir.</p> <p>En primer lugar, les pregunto: ¿Qué tonalidad tiene mi bolso? ¿Es de tamaño grande o reducido? ¿Qué se encontrará en el bolso?</p> <p>Participan mencionando lo que creen que pueda ser, una vez apuntado sus ideas, les muestro lo que hay en su interior, son algunas rompecabezas que tienen que armarlos por grupo y explicar qué es la imagen.</p> <p>Formo grupo de cuatro integrantes y empiezan, cuando terminen comunican lo que observan en las imágenes.</p> <p>Les mencionamos que hoy <b>jugaremos "Balanceando la paz"</b></p> <p>Para lo cual se recuerdan las normas de convivencia con los estudiantes.</p>	<p>Bolsa decorada</p> <p>Rompecabezas</p>	15 min

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Problematización:</b> Les cuestiono qué consideran que puede simbolizar la paz (puede abarcar elementos como palomas, dedos con forma de V, entre otros).</p> <p><b>Análisis de la información:</b> En grupos de cinco, dibujan lo mencionado por ellos, luego lo recortan y pegan en otro material. Cada alumno tiene que realizar uno o dos símbolos. Después, el grupo debe considerar qué acciones nos proporcionan tranquilidad, puedo proporcionar ejemplos según lo considere apropiado. Cuando observe que han creado una historia entre todos los integrantes, les digo que nos cuenten a todos, doy un tiempo prudencial. Para terminar, pido que me entreguen sus títeres de palos y así guardarlos en bolsas con sus respectivos nombres para que puedan comunicar a sus padres lo que realizaron.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b> Se comprometen a hacer preguntas si tienen alguna duda, participan al dibujar algo relacionado a la paz.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Cartulinas Plumones Crayolas Bajalenguas Tijeras Goma</p> <p>Bolsas</p>	<p>25 min</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?</p>		<p>5 min</p>



*Alvarez*

Docente de aula:

Directora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Nº 04

“Somos héroes”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 008 “Gabriel Aguilar Navarte”
- 1.2. Edad: 5 años Sección:
- 1.3. Docente de aula: Amanda Álvarez Medina
- 1.4. Practicante: Sunem Rojas Castañeda
- 1.5. Fecha:

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos proporcionará pruebas de aprendizaje?
Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.	Participa en juegos con otros niños y se involucra en actividades de grupo en el salón.	Juega con sus compañeros respetando las reglas establecidas.	Los estudiantes mencionan que hace especial a su compañero.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos y/o materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Para iniciar la lección, puse algunas imágenes en el tablero, los estudiantes deberán responder a lo siguiente ¿Cómo se llaman esos personajes? ¿En dónde los vieron? ¿Qué hacen ellos?</p> <p>Comunico que ellos son héroes que ayudan a otras personas, además tienen poderes, etc. Entonces me relacionaré con alguno de esos personajes diré ¿Por qué creo que me parezco? ¿Qué hago para ser buena con los demás? Luego cada uno dirá a qué personaje cree parecerse.</p> <p>Les mencionamos que hoy <b>jugaremos “Héroes entre nosotros”</b> Para lo cual se recuerdan las normas de convivencia con los estudiantes.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Plumones de pizarra</p>	15 min
	<p><b>Problematización:</b></p> <p>Organizo a los estudiantes en parejas, pido que piensen en que características y actividades realiza su compañero para que sea tan especial.</p>		

DESARROLLO	<p><b>Análisis de la información:</b> Después de un tiempo prudencial, la pareja sale al frente para presentarse ante sus compañeros, pero antes realizó una demostración de cómo me presentaría, ese momento lo llevan a cabo como si fueran a buscar un galardón muy prestigioso, como si fuera un héroe o heroína. Proclamo que todos tienen derecho a elogiar a sus compañeros tanto como deseen. Pregunta si alguien quiere empezar la actividad.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b> Se comprometen a mencionar que hace especial a su compañero.</p>		25 min
CIERRE	Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?		5 min



*Alvarado*

Docente de aula:

\_\_\_\_\_  
Directora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Nº 05

"Adivino, adivino"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte"
- 1.2. Edad : 5 años                      Sección:
- 1.3. Docente de aula : Amanda Álvarez Medina
- 1.4. Practicante : Sunem Rojas Castañeda
- 1.5. Fecha :

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos dará evidencia de aprendizajes?
Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.	Participa en actividades grupales en el aula y juega con otros niños.	Coopera de forma conjunta en la implementación de los acuerdos y reglas del aula con responsabilidad.	Los estudiantes demuestran que respetan las reglas del juego al aplaudir o no, según lo corresponda.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos y/o materiales	Tiempo
INICIO	<p>Para comenzar la clase, coloco en la pizarra un material.</p> <p>Entonces les pido que entonen conmigo la canción titulada: "Somos amigos"</p> <p>Efectúo las siguientes interrogantes: ¿Qué tema aborda la canción? ¿Qué personajes hicieron aparición? ¿Qué estado tenían los niños? ¿Qué razón?</p> <p>Les mencionamos que hoy <b>jugaremos "Adivinen qué"</b></p> <p>Para lo cual se recuerdan las normas de convivencia con los estudiantes.</p>	<p>Papelógrafo</p> <p>USB</p> <p>Parlante</p>	15 min
	<p><b>Problematización:</b></p> <p>Pregunto a los niños ¿Quién sabe seguir instrucciones? ¿Cuáles?</p> <p><b>Análisis de la información:</b></p> <p>Se necesitan dos voluntarios. Deben salir de la sala. Los que nos quedamos afuera elaboraremos una instrucción sencilla que los voluntarios podrán seguir a su regreso.</p> <p>Menciono las reglas:</p> <p>- El equipo no podrá comunicarse con los</p>		

<b>DESARROLLO</b>	<p>voluntarios una vez que vuelvan.  - Solo mediante aplausos se puede transmitir la comunicación entre el grupo, aplaudan con fuerza cuando los voluntarios están cerca de seguir la enseñanza, y si no se acercan, no aplaudan; si lo hacen, recibirán una ovación de pie.  El aula decide una instrucción sencilla, con un poco de mi ayuda, por ejemplo, los voluntarios pueden recoger un pedazo de papel bond y hacer una bola, etc.  Recuerdo el tiempo límite.  Los voluntarios al ingresar al aula deberán hacer cosas alrededor para descubrir la instrucción.  Realizo varias rondas con diferentes voluntarios.  Concluyo con la actividad mencionando que la comunicación no recae solo en una persona sino en ambas.  <b>Toma de decisiones – reflexión</b>  Se comprometen a demostrar que respetan las reglas del juego al aplaudir o no, según lo corresponda.</p>		25 min
<b>CIERRE</b>	Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?		5 min



Alvarez

Docente de aula:

\_\_\_\_\_  
Directora

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N° 06

**"Mi nombre"**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte"
- 1.2. Edad : 5 años Sección:
- 1.3. Docente de aula : Amanda Alvares Medina
- 1.4. Practicante : Sunem Rojas Castañeda
- 1.5. Fecha :

**II. DATOS CURRICULARES:**

2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos proporcionará pruebas de aprendizaje?
Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.	Participa en juegos con otros niños y se involucra en actividades de grupo en el salón.	Llama a sus compañeros por su nombre.	Los estudiantes responden porque su nombre es importante.

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos y/o materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Para comenzar la clase, solicito a los estudiantes que presten atención ya que relataré un cuento titulado: "Mi nombre, me gusta"</p> <p>Terminado ese momento realizo las siguientes preguntas:                      ¿Cómo se llama el niño? ¿Qué nos cuenta?                      ¿Cómo obtuvo su nombre? ¿Por qué los otros niños ya no le molestaron? ¿Qué pasó al final?</p> <p>Les mencionamos que hoy <b>jugaremos "Cumple nombre feliz"</b></p> <p>Para lo cual se recuerdan las normas de convivencia con los estudiantes.</p>	<p>Cartulinas</p> <p>Imágenes</p>	15 min
	<p><b>Problematicación:</b>                      Les explico a los niños que cada vez que se dice su nombre, están destacando todas sus posesiones más queridas. Su nombre merece una celebración porque es una de las palabras más pronunciadas de la historia.</p> <p><b>Análisis de la información:</b>                      Antes que nada, reparto una tarjeta para que escriban su nombre cuando terminen lo coloco</p>	<p>Imágenes</p> <p>Tarjetas.</p> <p>Lápices</p> <p>Cintas o imperdibles</p>	

<b>DESARROLLO</b>	<p>en su ropa.</p> <p>Luego les pido que armen un alboroto con su nombre (no tan exagerado), que lo susurren, lo expresen alejándose como soldaditos, lo expresen gritando, aplaudiendo, cantando, lo expresen con los ojos cerrados, como ancianos, corriendo, etc.</p> <p>Además, puede relatar a todos la historia de su nombre, el motivo por el cual lo nombraron así, quién pertenece a su familia con ese nombre, entre otros.</p> <p>Finalmente, cantamos "Feliz Cumpleaños", que tiene la misma melodía pero la siguiente letra, como forma de celebrar:</p> <p>Saludos en mi cumpleaños, Es un nombre muy atractivo creado para mí. Me desea un cumpleaños feliz, Es un nombre muy atractivo creado para mí.</p> <p><b>Toma de las decisiones – reflexión</b></p> <p>Se comprometen a responder porque su nombre es importante.</p>		25 min
<b>CIERRE</b>	<p>Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?</p>		5 min



*Alvarez*

Docente de aula:

\_\_\_\_\_  
Directora

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

Nº 07

**"Mi osito confiable"**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte"
- 1.2. Edad : 5 años Sección:
- 1.3. Docente de aula : Amanda Álvarez Medina
- 1.4. Practicante : Sunem Rojas Castañeda
- 1.5. Fecha :

**II. DATOS CURRICULARES:**

- 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos proporcionará pruebas de aprendizaje?
Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.	Participa en actividades grupales en la escuela y juega con otros niños.	Narra las costumbres de su familia para dar a conocer su identidad.	Los estudiantes comunican a sus compañeros curiosidades de su familia a través del oso de peluche.

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos necesarios	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Para iniciar la lección, les recuerdo que el día previo solicité que llevaran a la escuela su juguete preferido para que lo exhiban. Así mismo cada vez que salga un estudiante a presentarlo les preguntaré lo siguiente: ¿Tiene un nombre? ¿Cuál? ¿Cuándo están tristes, enojados o felices le cuentan algo a su juguete? ¿Qué? ¿Qué sienten por su juguete?</p> <p>Les digo pese a que yo soy adulta también tengo un juguete favorito, lo enseño y menciono porque es mi favorito, luego continúan uno por uno todos los estudiantes.</p> <p>Les mencionamos que hoy <b>jugaremos "El osito sentimental"</b> Por ello, se mantienen las reglas de coexistencia con los alumnos.</p>	Juguetes	15 min
	<p><b>Problematización:</b> Presento a los niños el osito de peluche y juntos le ponemos un nombre.</p> <p><b>Análisis de la información:</b></p>	Oso de peluche	

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Inventa una historia sobre cómo llegó el osito a la escuela. Quiero recalcar que es un osito muy especial que puede expresar miedo, alegría, rabia y dolor.</p> <p>"Vamos a suponer que el osito está extremadamente triste hoy" ¿Qué piensan que le sucedió al osito?</p> <p>Invito a los niños a expresar lo que consideran que sucedió con el osito. Es posible iniciar la historia de la siguiente manera: "el osito está muy triste porque un amigo de él se está trasladando a una ciudad distinta" "el osito tiene miedo hoy porque uno de sus vecinos intentó pegarle". "El osito está furioso porque alguien rompió su juguete favorito". Invito a los niños a pensar en maneras de ayudar al osito a superar su problema. Podría recibir un abrazo de alguien. Agradezco su cooperación.</p> <p>El objetivo es que la dificultad del osito se asemeje a una dificultad que enfrenten los niños del grupo.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <p>Se comprometen a comunicar a sus compañeros curiosidades de su familia a través del oso de peluche.</p>		<p>25 min</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?</p>		<p>5 min</p>



*Alvarez*

Docente de aula:

Directora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Nº 08

"Nuestras ideas"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 008 "Gabriel Aguilar Nalvarte"  
 1.2. Edad : 5 años Sección:  
 1.3. Docente de aula : Amanda Álvarez Medina  
 1.4. Practicante : Sunem Rojas Castañeda  
 1.5. Fecha :

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos dará evidencia de aprendizajes?
Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.	Participa en juegos con otros niños y se involucra en actividades de grupo en el salón.	Cumple los acuerdos cuando realizan trabajos grupales con sus compañeros.	Los estudiantes dibujan en la misma hoja del dibujo de su compañero.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos necesarios	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Para iniciar la lección, entrego a los alumnos una caja que alberga ciertos objetos.                      Realizo las siguientes preguntas: ¿De qué color es la caja? ¿Qué habrá en su interior? ¿Cómo lo descubriremos?                      Al escuchar sus respuestas, muestro que son pelotas pero que solo utilizaremos una para realizar la siguiente dinámica: "La pelota caliente".</p> <p>Les mencionamos que hoy <b>jugaremos "Idea evolutiva"</b>.                      Para lo cual se recuerdan las normas de convivencia con los estudiantes.</p>	<p>Caja forrada                      Pelotas</p>	15 min
	<p><b>Problematización:</b>                      Ocupo a los alumnos en equipos de cinco. .</p> <p><b>Análisis de la información:</b>                      Aclaro que el propósito de este ejercicio es desarrollar un concepto basado en las ideas de nuestros amigos.                      Entrego a cada uno, una hoja en la que dibujarán o utilizarán sus grafismos para</p>	<p>Papel bond                      Papelote blanco</p>	

<b>DESARROLLO</b>	<p>responder que sería bueno para nuestra clase. Cuando diga la palabra TIEMPO, pasan la hoja a su compañero del lado derecho. Esta persona continuará creando una idea a partir de la idea que ya posee, hasta que se mencione de nuevo tiempo. Hasta que cada hoja de concepto sea devuelta a su dueño, se seguirá el mismo proceso. Después, lo exhibirán y leerán en voz alta a todos los que nos congregamos en el salón.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <p>Se comprometen a dibujar en la misma hoja del dibujo de su compañero.</p>		25 min
<b>CIERRE</b>	<p>Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?</p>		5 min


  
 Docente de aula: Awardo

\_\_\_\_\_  
Directora

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

Nº 09

**“Nuestra conversación”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 008 “Gabriel Aguilar Navalarte”
- 1.2. Edad : 5 años Sección:
- 1.3. Docente de aula : Amanda Álvarez Medina
- 1.4. Practicante : Sunem Rojas Castañeda
- 1.5. Fecha :

**II. DATOS CURRICULARES:**

- 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos proporcionará pruebas de aprendizaje?
Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.	Participa en juegos con otros niños y se involucra en actividades de grupo en el salón.	Manifiesta su perspectiva respetando las opiniones de sus colegas.	Los estudiantes comunican alguna duda y realizan el juego de la manera indicada.

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos necesarios	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Para comenzar la clase, coloco algunas imágenes en la pizarra para que ellos puedan secuenciar el orden en el que ocurren los hechos.                      Les pregunto: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué están haciendo? ¿Qué pasará primero? ¿Luego? ¿Por último?                      Luego invito a que por parejas desarrollen la secuencia apoyándose mutuamente.                      Si es que llegan a tener dificultades diciendo la palabra “GLOBO” estaré a su lado para apoyarlos moderadamente.</p> <p>Les mencionamos que hoy <b>jugaremos “Conversación cuestionable”</b>                      Para lo cual se recuerdan las normas de convivencia con los estudiantes.</p>	Imágenes	15 min
	<p><b>Problematización:</b>                      Organizo a los estudiantes por parejas.</p> <p><b>Análisis de la información:</b>                      Informo a los estudiantes que, al plantear preguntas cerradas y abiertas, tendrán la oportunidad de identificar a sus compañeros. Las</p>		

<b>DESARROLLO</b>	<p>preguntas que solo aceptan una respuesta de sí o no se conocen como preguntas cerradas. Las preguntas abiertas sugieren una respuesta significativa para cada alumno formula dos preguntas de cada una, el desafío consiste en emplear preguntas que les brinden el tipo de información que desearían conocer de sus pares, doy un ejemplo ¿Qué es lo que más te gusta de ir al colegio?</p> <p>Brindo el tiempo necesario para que piensen en sus preguntas, terminado ello procede a hacer las preguntas a sus compañeros luego intercambian de roles</p> <p>Si ellos desean pueden realizar algunas preguntas.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <p>Se comprometen a comunicar alguna duda y realizan el juego de la manera indicada.</p>		25 min
<b>CIERRE</b>	<p>Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?</p>		5 min



*Alvarez*

Docente de aula:

\_\_\_\_\_  
Directora

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

Nº 10

**“Conversaciones secretas”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 008 “Gabriel Aguilar Nalvarte”
- 1.2. Edad : 5 años Sección:
- 1.3. Docente de aula : Amanda Álvarez Medina
- 1.4. Practicante : Sunem Rojas Castañeda
- 1.5. Fecha :

**II. DATOS CURRICULARES:**

- 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos proporcionará pruebas de aprendizaje?
Vive y participe de manera democrática en la búsqueda del bienestar colectivo.	Participa en juegos con otros niños y se involucra en actividades de grupo en el salón.	Expresa su punto de vista respetando la opinión de sus compañeros.	Los estudiantes comunican alguna duda y realizan el juego de la manera indicada.

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos y/o materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Para comenzar la clase, coloco algunas imágenes en la pizarra para que ellos puedan secuenciar el orden en el que ocurren los hechos.</p> <p>Les pregunto: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué están haciendo? ¿Qué pasará primero? ¿Luego? ¿Por último? Luego invito a que por parejas desarrollen la secuencia apoyándose mutuamente.</p> <p>Si es que llegan a tener dificultades diciendo la palabra “GLOBO” estaré a su lado para apoyarlos moderadamente.</p> <p>Les mencionamos que hoy <b>jugaremos “Conversación sin palabras”</b></p> <p>Para lo cual se recuerdan las normas de convivencia con los estudiantes.</p>	Imágenes	15 min
	<p><b>Problematización:</b> Organizo a los estudiantes por parejas.</p> <p><b>Análisis de la información:</b> Explico a los estudiantes que ellos tendrán una oportunidad de encontrar a sus compañeros</p>		

<b>DESARROLLO</b>	<p>realizando preguntas cerradas como abiertas. Las preguntas cerradas son aquellas que requieren como respuesta un sí o un no. Las preguntas abiertas son aquellas que sugieren una respuesta pensante,</p> <p>Cada estudiante realiza dos preguntas de cada una, el reto es usar preguntas que les proporcione el tipo de información que les gustaría saber de sus compañeros, doy un ejemplo ¿Qué es lo que más te gusta de ir al colegio?</p> <p>Brindo el tiempo necesario para que piensen en sus preguntas, terminado ello procede a hacer las preguntas a sus compañeros luego intercambian de roles</p> <p>Si ellos desean pueden realizar algunas preguntas.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <p>Se comprometen a comunicar alguna duda y realizan el juego de la manera indicada.</p>		25 min
<b>CIERRE</b>	<p>Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?</p>		5 min



Docente de aula:

*Alvarez*

Directora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Nº 11

¿Qué misterio?

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte"  
 1.2. Edad : 5 años Sección:  
 1.3. Docente de aula : Amanda Álvarez Medina  
 1.4. Practicante : Sunem Rojas Castañeda  
 1.5. Fecha :

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos dará evidencia de aprendizajes?
Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales de aula.	Elige en equipo los juegos de convivencia, teniendo en cuenta las reglas de juego.	Los estudiantes brindan aportaciones de nuevas formas de jugar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos y/o materiales	Tiempo
INICIO	<p>Para comenzar la clase, realizo las siguientes preguntas ¿Cuándo vemos a un mago que realiza? ¿Qué objetos saca de su vestuario? ¿De qué color viste el mago?</p> <p>Presento algunas tarjetas en las que se puede observar lo ya mencionado, lo coloco en la pizarra y digo para nosotros cuando el mago realiza algunos trucos que llamen nuestra atención son un misterio.</p> <p>De esa forma realizaremos lo siguiente                      Les mencionamos que hoy <b>jugaremos "La persona misteriosa"</b>                      Para lo cual se recuerdan las normas de convivencia con los estudiantes.</p>	Imágenes en tarjetas A4	15 min
	<p><b>Problematización:</b>                      La profesora dice a los niños que está pensando en alguien que se encuentra dentro del aula, y quiere que ellos adivinen quién es, se les dará algunas pistas que ayude a descubrir quién es.</p> <p><b>Análisis de la información:</b></p>		

<b>DESARROLLO</b>	<p>Selecciono a la primera persona en ser adivinado, comienzo con una característica común entre todos y luego gradualmente a lo más específico, los niños levantan la mano cuando crean quién es la persona.</p> <p>Por ejemplo, la profesora comienza con ella misma, puede decir como: "a esta persona le gusta jugar con sus mascotas, le gusta bailar, escuchar música, cantar, es alta, etc.)</p> <p>Continuar la actividad hasta que participen todos los niños.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <p>Se comprometen a brindar aportaciones de nuevas formas de jugar.</p>		25 min
<b>CIERRE</b>	<p>Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?</p>		5 min



Alvarado

Docente de aula:

\_\_\_\_\_  
Directora

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

Nº 12

**"Tengo una lista"**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 008 "Gabriel Aguilar Navalte"
- 1.2. Edad : 5 años Sección:
- 1.3. Docente de aula : Amanda Álvarez Medina
- 1.4. Practicante : Sunem Rojas Castañeda
- 1.5. Fecha :

**II. DATOS CURRICULARES:**

2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos dará evidencia de aprendizajes?
Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales de aula.	Coopera con las tareas asignadas a su equipo de trabajo.	Los estudiantes realizan el juego para conocerse.

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos y/o materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Para comenzar la clase, les pido que permanezcan atentos ya que aprenderemos una canción titulada "Con este dedito"</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué decimos con los deditos? ¿Al final qué sucede?</p> <p>Les mencionamos que hoy <b>jugaremos "Listas de"</b></p> <p>Para lo cual se recuerdan las normas de convivencia con los estudiantes.</p>	Imágenes en tarjetas A4	15 min
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización:</b> Explico a los niños que en hojas crearán un listado de cosas que caracterizan al grupo.</p> <p><b>Análisis de la información:</b> Organizo a los niños en grupos de cinco. Entrego a cada grupo una hoja en el cual colocarán el título según su nivel de escritura y que dibujen lo más representativo para ellos en su aula o jardín. Así mismo lo decorarán con diversos materiales como, por ejemplo: serpentina, hilos, algodón, etc.</p>	Papelote blanco Témpera Algodón Crayolas Serpentina Hilo Cáscara de huevo	25

	<p>Cuando ellos hayan terminado, recojo y coloco sus trabajos en el mural y así puedan observar que realizaron este día.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <p>Se comprometen a realizar el juego para conocerse.</p>		min
<b>CIERRE</b>	<p>Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?</p>		5 min



*Alvarado*

Docente de aula:

\_\_\_\_\_  
Directora

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

Nº 13

**“Para mí”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 008 “Gabriel Aguilar Nalvarte”
- 1.2. Edad : 5 años Sección:
- 1.3. Docente de aula : Amanda Álvarez Medina
- 1.4. Practicante : Sunem Rojas Castañeda
- 1.5. Fecha :

**II. DATOS CURRICULARES:**

2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos dará evidencia de aprendizajes?
Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales de aula.	Narra las costumbres de su familia para dar a conocer su identidad.	Los estudiantes realizan la actividad de una manera que refleje lo que siente en ese momento.

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos y/o materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Para comenzar la clase, realizo las siguientes preguntas ¿Qué es importante par mí? ¿A quién o quiénes necesito para sentirme feliz? ¿Cuándo estoy triste, qué me cambia? Muestro una carta les digo ¿Quieren que lo lea? ¿Quién me habrá mandado? Escuchan con atención: Hola soy una persona que te quiere mucho y se siente feliz que seas de su familia. (adjunto una fotografía)</p> <p>Comunico que la carta lo envió mi mamá así los miembros de nuestra familia nos quieren, aunque a veces seamos renegones, desobedientes, por ellos debemos dar un siguiente paso.</p> <p>Les mencionamos que hoy jugaremos <b>“Algo importante para mí”</b> Para lo cual se recuerdan las normas de convivencia con los estudiantes.</p>	Carta Fotografía en A3	15 min

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización:</b> Organizo a mis niños en grupos de cinco y hago formar en círculos.</p> <p><b>Análisis de la información:</b> Explico a todos que para conocer hechos importantes sobre los demás participarán en esta actividad, que ilustrará algo importante de cada uno. Dígales que en un tiempo determinado se acercarán al medio del círculo en su grupo y a través de mímicas representarán aquello significativo de lo que va de su vida: Su cumpleaños, un viaje, etc. Explico que mientras lo realicen los demás estarán tratando de adivinar que es. Si desean cuando alguien adivine nos puede contar qué sucedió, cómo estaba.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b> Se comprometen a realizar la actividad de una manera que refleje lo que siente en ese momento.</p>		25 min
<b>CIERRE</b>	Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?		5 min



*Awarro*

Docente de aula:

Directora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Nº 14

"Me divierto con mi nombre"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte"  
 1.2. Edad : 5 años Sección:  
 1.3. Docente de aula : Amanda Álvarez Medina  
 1.4. Practicante : Sunem Rojas Castañeda  
 1.5. Fecha :

II. DATOS CURRICULARES:

- 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR DE INVESTIGACIÓN	¿Qué nos dará evidencia de aprendizajes?
Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales de aula.	Llama a sus compañeros por su nombre.	Los estudiantes juegan con las letras de su nombre.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos y/o materiales	Tiempo
INICIO	<p>Para comenzar la clase, pido a los estudiantes su atención.                      Y comienzo por escribir mi nombre en la pizarra ¿Qué dice? ¿Es un nombre corto, mediano o largo?                      Así como yo realice mi nombre, cada uno de ustedes escribirá en la pizarra esperando a que los llame de uno en uno, si fuera factible coloco sus fotografías para que escriban debajo de esta.                      Empiezo por la primera fila (esta actividad nos permitirá observar quiénes escriben correctamente su nombre y quiénes requieren de mayor apoyo)</p> <p>Les mencionamos que hoy <b>jugaremos "Jugando con nuestros nombres"</b>                      Para lo cual se recuerdan las normas de convivencia con los estudiantes.</p>	Plumones de pizarra Imágenes	15 min

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización:</b> Cada estudiante deberá reconocer los nombres de los integrantes de su grupo.</p> <p><b>Análisis de la información:</b> Organizo a los estudiantes en grupos de cuatro. Los oriento para que puedan jugar con los nombres, uniéndolos juntos a la de otro amigo creando una combinación única, por ejemplo: Jhonber, la combinación de Jhonny y Berenice. Les doy un tiempo determinado para que puedan hacer tantas combinaciones de ser posible.</p> <p>Por último, pregunto que realizaron con los nombres y que recuerdan.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b> Se comprometen a jugar con las letras de su nombre.</p>	Tarjetas de letras	25 min
<b>CIERRE</b>	Les pregunto: ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuál?		5 min



*Alvarez*

Docente de aula:

\_\_\_\_\_  
Directora

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### CARRERA DE BEANBAGS CON LOS PADRES

Nº 15

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa: N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte"
- 1.2. Edad: 5 años Sección:
- 1.3. Docente de Aula: Amanda Álvarez Medina
- 1.4. Practicante: Sunem Rojas Castañeda
- 1.5. Fecha:


#### II. DATOS CURRICULARES

##### 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	¿Qué nos dará evidencias aprendizaje?
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno.	Participa en los diálogos donde interviene él con el adulto	Los niños siguen las instrucciones de sus padres para participar en una carrera con beanbags.

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la clase presentando imágenes de diferentes personas en las que los niños pueden confiar: Mamá, papá, abuelos, hermanos, doctor, profesor, policía. Mientras mostramos las imágenes vamos preguntando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; ¿Conocen a estas personas?</li> <li>&gt; ¿Son personas en las que ustedes pueden confiar?</li> <li>&gt; ¿En qué momentos buscan la compañía de estas personas?</li> </ul> <p>Comunicamos que el día de hoy realizaremos un juego llamado "Carrera de beanbags" junto con los padres. Luego establecemos las normas de convivencia junto con los niños.</p>		

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoy invitamos a un padre o madre de familia de cada niño para que participen con ellos en un divertido juego.</li> <li>- El juego se llama "Carrera de beanbags". Para ello se le encargó a cada padre que elabore pequeñas almohadas con unas bolsitas de tela junto con los niños. Estas bolsitas están rellenas de frijoles, botones, bolitas de tecnopor, etc.</li> </ul>  <p><b>Análisis de la información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instrucciones del juego: Cada padre conversa con su niño para explicarle las reglas del juego. Ambos se colocan los beanbags en la cabeza y se mueven a través de un circuito de piecitos de colores pegados en el suelo y alrededor de diferentes obstáculos (sillas, mesas, cuerdas, etc). La idea es que a ninguno se le caiga el beanbag de la cabeza. Si a algún niño o padre se le cae debe regresar al punto de partida y volver a intentarlo. Solo ganará el niño que haya llegado a la meta junto con su padre o madre y sin que se le haya caído el beanbag.</li> </ul> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Una vez terminado el juego pedimos a los padres que conversen con sus niños acerca de los logros y dificultades que ambos tuvieron al realizar el juego.</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<p>Dialogamos con los padres y niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué les pareció el juego?</li> <li>✓ ¿Les fue divertido seguir las instrucciones de sus padres?</li> </ul>		

	✓ ¿Pudieron seguir los consejos que los padres daban al realizar la carrera?		
--	--	--	--



Alvarado  
Profesora de aula:

\_\_\_\_\_  
Directora

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**  
**LAS PALABRAS MÁGICAS**

Nº 16

**IV. INFORMACIÓN GENERAL**

- 4.1. Institución Educativa: N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte"
- 4.2. Edad: 5 años Sección:
- 4.3. Docente de Aula: Amanda Álvarez Medina
- 4.4. Docente de práctica:
- 4.5. Practicante: Sunem Rojas Castañeda
- 4.6. Fecha:

**V. DATOS CURRICULARES**

**2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	¿Qué nos dará evidencias aprendizaje?
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales de aula.	Utiliza las palabras mágicas en sus conversaciones.	Los niños utilizan las palabras mágicas "por favor" y "gracias" mientras realizan un juego en equipo.

**VI. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p>Iniciamos la clase poniendo un video con la canción "Por favor y gracias" de Plim Plim para cantarla junto con los niños:</p> <p><b>LETRA:</b>                      Porfa porfa por favor,                      pido siempre por favor                      Y agradezco sí sí sí,                      muchas muchas gracias                      Son Palabras mágicas                      que no puedes olvidar                      Las palabras mágicas:                      ipor favor y gracias!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video</li> <li>- USB</li> </ul>	

	<p>Luego de cantarla preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Les gustó la canción de hoy?</li> <li>➤ ¿Qué palabritas escucharon en la canción?</li> <li>➤ ¿En qué momentos utilizan ustedes esas palabritas?</li> <li>➤ ¿Por qué será importante decir por favor y gracias?</li> </ul> <p>Comunicamos que el día de hoy practicaremos las palabras mágicas por favor y gracias a través del juego "Ayúdame por favor" Luego establecemos las normas de convivencia junto con los niños.</p>		
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales que utilizaremos en este juego:</li> <li>✓ Pelotitas de trapo</li> <li>✓ Una caja grande</li> <li>✓ Alfombras de colores</li> </ul> <p><b>Análisis de la información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicamos a los niños que formaremos dos grupos: Los lanzadores y los ayudantes.</li> <li>- Instrucciones: Los lanzadores estarán sobre las alfombras y los ayudantes caminarán libremente por el salón. Los lanzadores tendrán que arrojar las pelotas que se les irán lanzando hacia la caja del centro. Ellos no podrán no podrán moverse de sus puestos, solo recogerán las pelotas que tengan cerca y las lanzan.</li> <li>- Cuando tengan las manos vacías les piden a los ayudantes diciendo "por favor ayúdame" para que estos recojan las pelotas que no cayeron a la caja y se las entreguen a los lanzadores. Ellos solo podrán lanzar las pelotas que los ayudantes les dieron diciendo "Gracias". De lo contrario el punto no valdrá. Cuando la caja esté llena felicitamos a los niños por todo el esfuerzo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelotas de trapo</li> <li>- Alfombras de colores</li> <li>- Caja de cartón</li> <li>- Fichas de aplicación</li> </ul>	

	realizado.		
	<p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <p>Se comprometen a utilizar las palabras mágicas “por favor” y “gracias” mientras realizan un juego en equipo</p>		
<b>CIERRE</b>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué les pareció el juego?</li> <li>✓ ¿Les fue útil decir las palabras mágicas “por favor y gracias?”</li> <li>✓ ¿Están dispuestos a seguir practicando estas palabras en casa y el jardín?</li> </ul>		



A. Varela  
 Docente de aula:

\_\_\_\_\_  
 Directora





**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**  
**TODOS TENEMOS UN NOMBRE**

**VII. INFORMACIÓN GENERAL**

- 7.1. Institución Educativa: N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte"  
 7.2. Edad: 5 años Sección:  
 7.3. Docente de Aula: Amanda Álvarez Medina  
 7.4. Practicante: Sunem Rojas Castañeda  
 7.5. Fecha:

**VIII. DATOS CURRICULARES**

**2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	¿Qué nos dará evidencias aprendizaje?
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales de aula.	Llama a sus compañeros por su nombre.	El niño menciona los nombres de sus compañeros cuando estos están ocultos en un juego.

**IX. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase con una pequeña dinámica. Formamos a los niños en un círculo. Indicamos que iremos lanzando una pelotita de trapo hacia cualquier compañero y este tendrá que decir su nombre de alguna forma en especial (saltando, cantando, aplaudiendo, imitando, etc). La actividad finaliza cuando todos se hayan presentado.</p> <p>Luego preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Se dieron cuenta de que cada uno de ustedes tiene un nombre diferente?</li> <li>➤ ¿Por qué creen que nuestros nombres sean tan importantes?</li> </ul>	- Pelotita de trapo	

	<p>Luego de cantarla preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Les gustó la canción de hoy?</li> <li>➤ ¿Qué palabritas escucharon en la canción?</li> <li>➤ ¿En qué momentos utilizan ustedes esas palabritas?</li> <li>➤ ¿Por qué será importante decir por favor y gracias?</li> </ul> <p>Comunicamos que el día de hoy practicaremos las palabras mágicas por favor y gracias a través del juego "Ayúdame por favor" Luego establecemos las normas de convivencia junto con los niños.</p>		
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos los materiales que utilizaremos en este juego:</li> <li>✓ Pelotitas de trapo</li> <li>✓ Una caja grande</li> <li>✓ Alfombras de colores</li> </ul> <p><b>Análisis de la información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicamos a los niños que formaremos dos grupos: Los lanzadores y los ayudantes.</li> <li>- Instrucciones: Los lanzadores estarán sobre las alfombras y los ayudantes caminarán libremente por el salón. Los lanzadores tendrán que arrojar las pelotas que se les irán lanzando hacia la caja del centro. Ellos no podrán no podrán moverse de sus puestos, solo recogerán las pelotas que tengan cerca y las lanzan.</li> <li>- Cuando tengan las manos vacías les piden a los ayudantes diciendo "por favor ayúdame" para que estos recojan las pelotas que no cayeron a la caja y se las entreguen a los lanzadores. Ellos solo podrán lanzar las pelotas que los ayudantes les dieron diciendo "Gracias". De lo contrario el punto no valdrá. Cuando la caja esté llena felicitamos a los niños por todo el esfuerzo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelotas de trapo</li> <li>- Alfombras de colores</li> <li>- Caja de cartón</li> <li>- Fichas de aplicación</li> </ul>	

	<p>➤ ¿Qué haríamos si todos nos llamáramos igual?</p> <p>Comunicamos que el día de hoy recordaremos el nombre de cada compañero a través del juego "¿Quién falta?"</p> <p>Luego establecemos las normas de convivencia junto con los niños.</p>		
DESARROLLO	<p><b>Problematización:</b></p> <p>- Para este juego volvemos a forma a los niños en círculo y les pedimos que se observen detalladamente unos a otros durante un minuto. Pedimos que se fijen en detalles como el cabello, color de piel, sonrisa, cómo está vestido, etc.</p> <p><b>Análisis de la información:</b></p> <p>- Luego pedimos que todos cierren los ojos mientras la docente se acerca hacia uno y lo topa suavemente por la espalda. Esto significará que ese niño o niña deberá sentarse al medio y cubrirse con una sábana blanca.</p> <p>- A la cuenta de tres todos abrirán los ojos mientras se pregunta "¿Quién falta?" Todos observarán por el círculo hasta darse cuenta de quién es el niño o niña que está escondido y pronunciar su nombre.</p> <p>- Si aciertan, el niño que esté escondido se descubre y vuelve a jugar nuevamente en el círculo. Para hacerlo un poco más difícil iremos escondiendo dos o tres niños a la vez y pedir a los demás que mencionen los niños que faltan.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <p>- Por último les entregamos una hoja en blanco para que se dibujen y escriban su nombre. Pegamos los dibujos en la pizarra y preguntamos ¿Quién es? para que los demás mencionen el nombre</p>	<p>- Sábana blanca</p> <p>- Hojas bond</p> <p>- Lápices</p> <p>- Colores</p>	
CIERRE	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué les pareció el juego?</li> <li>✓ ¿Pudieron descubrir quién era el niño que faltaba?</li> <li>✓ ¿Recordaron el nombre de cada uno de sus compañeros?</li> </ul>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE JUGAMOS UNIDOS

### X. INFORMACIÓN GENERAL

- 10.1. Institución Educativa: N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte"  
 10.2. Edad: 5 años Sección:  
 10.3. Docente de Aula: Amanda Álvarez Medina  
 10.4. Practicante: Sunem Rojas Castañeda  
 10.5. Fecha:

### XI. DATOS CURRICULARES

#### 2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	¿Qué nos dará evidencias aprendizaje?
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales de aula.	Juega con sus compañeros respetando las reglas establecidas.	Los niños participan todos unidos en una actividad de juego junto con sus amigos de su entorno.

### XII. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Iniciamos la clase recordando que hoy es un día muy especial, ya que cada niño invitó a un amigo de su entorno, hermano o primo que nos acompañará durante las actividades. Luego presentamos un cuento en video sobre "El niño que no tenía amigos" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Tg1VEAqKNul">https://www.youtube.com/watch?v=Tg1VEAqKNul</a></p> <p>Preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿De qué trató el cuento?</li> <li>➤ ¿Cómo creen que se sentía el niño al no tener ni un solo amigo?</li> <li>➤ ¿Ustedes se sienten felices cuando juegan con sus compañeros y amigos de su vecindario?</li> </ul>	- Pelotita de trapo	

	<p>Comunicamos que el día de hoy realizaremos el juego del "Niño imán" entre todos los niños de la clase y amigos del entorno.</p> <p>Luego establecemos las normas de convivencia junto con los niños.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización:</b></p> <p>- Para este juego indicamos a los niños que se dividirán en dos grupos. Ambos se unirán de las manos y se moverán al ritmo de la música que se les irá poniendo.</p> <p><b>Análisis de la información:</b></p> <p>- Cada vez que la música deje de sonar la docente mencionará el nombre de uno de los integrantes de cualquier grupo. Los demás participantes se separan de las manos y se dirigen para tocar suavemente al niño mencionado, el cual será el niño imán.</p> <p>- Cuando todos hayan terminado de tocarlo gritarán "a la iba iba, Fulanito, ¡Arriba! Y comienza la música a sonar otra vez. Todos vuelven a tomarse de las manos y esta vez se menciona a un niño de otro grupo y realizan el mismo procedimiento.</p> <p>- La actividad finaliza cuando todos los niños hayan sido nombrados y tocados.</p> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <p>- Entregamos una hoja bond a cada niño del salón para que escriban en una palabra cómo se sintieron al jugar con sus demás compañeros y amigos de su entorno.</p> <p>- Felicitamos a todos por la actividad realizada y agradecemos a los niños invitados por su participación y los despedimos</p>	<p>-Sábana blanca</p> <p>- Hojas bond</p> <p>- Lápices</p> <p>- Colores</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué les pareció el juego?</li> <li>✓ ¿Se sintieron felices de que sus amigos y familiares vengan a jugar al salón?</li> <li>✓ ¿Les gustaría realizar más juegos entre compañeros y amigos?</li> </ul>		

--	--	--	--

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**  
**JUGAMOS UNIDOS**

Nº 19

**XIII. INFORMACIÓN GENERAL**

- 13.1. Institución Educativa: N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte"  
 13.2. Edad: 5 años Sección:  
 13.3. Docente de Aula: Amanda Álvarez Medina  
 13.4. Practicante: Sunem Rojas Castañeda  
 13.5. Fecha:

**XIV. DATOS CURRICULARES**

**2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	¿Qué nos dará evidencias aprendizaje?
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales de aula.	Hace participar en sus juegos a sus compañeros.	Los niños participan todos unidos en una actividad de juego junto con sus amigos de su entorno.

**XV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	Iniciamos la clase Preguntamos: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿De qué trató el cuento?</li> <li>➤ ¿Cómo creen que se sentía el niño al no tener ni un solo amigo?</li> <li>➤ ¿Ustedes se sienten felices cuando juegan con sus compañeros y amigos de su vecindario?</li> </ul> Comunicamos que el día de hoy	- Pelotita de trapo	

	<p>realizaremos el juego del "Niño imán" entre todos los niños de la clase y amigos del entorno. Luego establecemos las normas de convivencia junto con los niños.</p>		
DESARROLLO	<p><b>Problematicación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para este juego indicamos a los niños que se dividirán en dos grupos. Ambos se unirán de las manos y se moverán al ritmo de la música que se les irá poniendo.</li> </ul> <p><b>Análisis de la información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada vez que la música deje de sonar la docente mencionará el nombre de uno de los integrantes de cualquier grupo. Los demás participantes se separan de las manos y se dirigen para tocar suavemente al niño mencionado, el cual será el niño imán.</li> <li>- Cuando todos hayan terminado de tocarlo gritarán "a la iba iba, Fulanito, ¡Arriba! Y comienza la música a sonar otra vez. Todos vuelven a tomarse de las manos y esta vez se menciona a un niño de otro grupo y realizan el mismo procedimiento.</li> <li>- La actividad finaliza cuando todos los niños hayan sido nombrados y tocados.</li> </ul> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregamos una hoja bond a cada niño del salón para que escriban en una palabra cómo se sintieron al jugar con sus demás compañeros y amigos de su entorno.</li> <li>- Felicitamos a todos por la actividad realizada y agradecemos a los niños invitados por su</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sábana blanca</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Lápices</li> <li>- Colores</li> </ul>	

	participación y los despedimos		
<b>CIERRE</b>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué les pareció el juego?</li> <li>✓ ¿Se sintieron felices de que sus amigos y familiares vengan a jugar al salón?</li> <li>✓ ¿Les gustaría realizar más juegos entre compañeros y amigos?</li> </ul>		



Docente de aula:

*Alvarez*

\_\_\_\_\_  
Directora

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**  
**ELABORAMOS UN JUEGO ENTRE TODOS**

Nº 20

**XVI. INFORMACIÓN GENERAL**

- 16.1. Institución Educativa: N° 008 "Gabriel Aguilar Navarte"
- 16.2. Edad: 5 años Sección:
- 16.3. Docente de Aula: Amanda Álvarez Medina
- 16.4. Practicante: Sunem Rojas Castañeda
- 16.5. Fecha:



**XVII. DATOS CURRICULARES**

**2.1. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	¿Qué nos dará evidencias aprendizaje?
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales de aula.	Elige en equipo los juegos de convivencia, teniendo en cuenta las reglas de juego.	Los niños participan en la elaboración y ejecución de un juego y respetan las reglas que ellos mismos establecieron.

**XVIII. SECUENCIA DIDÁCTICA**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Iniciamos la clase presentando la letra de la canción "Soy un taza". Hacemos las mímicas de cada objeto de la canción mientras los niños nos imitan. Luego la cantamos en diferentes ritmos.	- Pelotita de trapo	

	<p style="text-align: center;"><u>CANCION:</u></p> <p style="text-align: center;">SOY UNA TAZA, UNA TETERA, UNA CUCHARA, UN CUCARON.</p> <p style="text-align: center;">UN PLATO HONDO, HONDO, HONDO, UN PLATO LLANO, LLANO, LLANO, UN CUCHILLO, UN TENEDOR.</p> <p style="text-align: center;">SOY UN SALERO, CHIQUI CHIQUI CHI, AZUCARERO, CHIQUI CHIQUI CHI, LA BATIDORA, LA OLLA EXPRES, TU TU.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Recuerdan que la clase pasada cada uno de ustedes propuso un juego?</li> <li>➤ ¿Les fue fácil seguir las normas de cada juego?</li> <li>➤ ¿Les gustaría escoger un juego entre todos?</li> </ul> <p>Comunicamos que el día de hoy propondremos nos pondremos de acuerdo entre todos para elegir un juego y sus reglas. Luego establecemos las normas de convivencia junto con los niños.</p>		
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos unos dados que contendrán diferentes acciones (correr, saltar, trepar, mímicas, sonidos, lanzar, atrapar, etc).</li> </ul> <p><b>Análisis de la información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada estudiante saldrá a lanzar el dado y le saldrá una acción diferente. Tendrá que preguntar a sus demás compañeros si estas acciones son interesante o no para incluir al juego. Podrán hacer una votación alzando la mano para elegir las acciones que quien que el juego contenga.</li> <li>- Una vez que se sabe qué acciones contendrá el juego, los niños forman un círculo para escoger un nombre para este juego. Luego de ello uno por uno mencionará una regla que el juego deba</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sábana blanca</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Lápices</li> <li>- Colores</li> </ul>	

	<p>tener.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entre todos eligen el procedimiento que su juego tendrá junto con las acciones que eligieron, como inicio, qué vale y qué no, puntos de encuentro, metas, comodines, tiempos, etc.</li> <li>- Realizamos el juego diseñado por ellos mismo y verificamos que todos estén cumpliendo las reglas que establecieron. De la misma forma monitoreamos si hay respeto entre todos, solidaridad y empatía.</li> </ul> <p><b>Toma de decisiones – reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Por último pedimos que dibujen el juego que realizaron con los diferentes momentos y salgan al frente para explicarlo.</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron al elaborar su juego?</li> <li>✓ ¿Les fue fácil crear los pasos del juego?</li> <li>✓ ¿Pudieron cumplir todas las reglas que establecieron?</li> <li>✓ ¿Respetaron a cada uno de sus compañeros en el desarrollo del juego?</li> </ul>		



*Alvarez*

Docente de aula:

Directora

## ANEXO 4

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS



#### CONSTANCIA de aplicación de tesis

LA DIRECTORA, GLADIZ LUCAS GUERRA de la I.E N° 008 "GABRIEL AGUILAR NALVARTE", DEL DISTRITO DE CAYRAN, PROVINCIA Y REGION HUÁNUCO, que suscribe:

#### HACE CONSTAR

Que la ex alumna Sunem ROJAS CASTAÑEDA de la UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO DE LA FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACION PROGRAMA ACADEMICO DE EDUCACION BASICA: INICIAL Y PRIMARIA, ha aplicado su instrumento de investigación titulada "Los juegos de Convivencia: convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en los estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 008 Gabriel Aguilar Navarte, cayran – Huánuco 2022"

Se expide la presente solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Cayran, Huánuco 30 de noviembre del 2022

*x Alvarez*  
DIRECTORA



**ANEXO 5**  
**FOTOGRAFÍAS**





