

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



TESIS

“Los juegos tradicionales para mejorar la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle-2024”

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

AUTORA: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

ASESOR: Torres Santiago, Melquin

HUÁNUCO – PERÚ

2026



TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

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

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Desarrollo de competencias capacidades comunicativas, matemáticas, científicas, socioafectivas, psicomotrices y religiosas de los estudiantes.

AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

DATOS DEL PROGRAMA:

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

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

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

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 77348660

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 45145310

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

Código ORCID: 0000-0001-5828-9335

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	CÓDIGO ORCID
1	Grandes Anapan, Manuel Eliab	Maestro en ciencias de la educación con mención en: docencia y gerencia educativa	22486555	0000-0002-7006-4355
2	Aguirre Palacin, Joel Guido	Doctor en ciencias de la educación	42852140	0000-0002-3332-7312
3	Fernandez Sixto, Elizabeth	Doctora en ciencias de la educación	80068996	0000-0003-3542-6354



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

En la ciudad de Huánuco, siendo las 10:30 horas del día 17 del mes de junio del año 2026, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco - La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dr. Joel Guido Aguirre Palacín	Presidente
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan	Secretario
Mg. Elizabeth Fernandez Sixto	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0146-2026-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA "CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE" EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE - 2024"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Rosmery Rossy SUMARAN EUGENIO**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

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

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola Aprobada, por Unánimidad con el calificativo cuantitativo de 15 (Quince) y cualitativo de Bueno.

Siendo las 11:40 horas del día miércoles 17 del mes de junio del año 2026, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.


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


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


Vocal
Mg. Elizabeth Fernandez Sixto
Código Orcid: 0000-0003-3542-6354
DNI: 80068996



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: ROSMERY ROSSY SUMARAN EUGENIO, de la investigación titulada "LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA "CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE" EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE - 2024", con asesor(a) MELQUIN TORRES SANTIAGO, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 0154-2025-D-FCEYH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 19 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

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

Huánuco, 26 de febrero de 2026



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

Jr. Hermilio Valdizán N° 871 - Jr. Progreso N° 650 - Teléfonos: (062) 511-113
Telefax: (062) 513-154
Huánuco - Perú

55. ROSMERY ROSSY SUMARAN EUGENIO.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

13%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.udh.edu.pe

Fuente de Internet

8%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

4%

3

www.repositorio.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

distancia.udh.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

core.ac.uk

Fuente de Internet

1%



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

DEDICATORIA

A mi padre, Simeon Eugenio Esteban que desde el cielo me guía y me inspira, tú partida dejo un vacío inmenso en mi corazón, fuiste mi mayor apoyo durante toda mi vida, animándome a seguir mis sueños y nunca rendirme.

A mis dos madres, Hipola y Yenny por permanecer siempre a mi lado en los buenos y malos momentos. Gracias por el amor infinito

A mis hermanos porque son la razón de sentirme tan orgullosa de culminar mi meta, gracias por confiar siempre en mí.

A mi niño Johany Simeon quien ha sido mi mayor motivación para nunca rendirme en los estudios y poder llegar a ser un ejemplo para él.

A Vicente mi padrastro quien ha sido mi apoyo incondicional, parte de mi vida y mi familia, para ti todo mi respeto y admiración.

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias a Dios por estar siempre presente en mi vida, brindándome fortaleza para continuar caminando en la vida.

Además, a los docentes de mi magna casa de estudio la Universidad de Huánuco y en especial consideración a mi asesor, él Maestro Torres Santiago, Melquin. Por su comprensión y su apoyo incondicional para terminar este proyecto de investigación.

Al director y plana directiva, docentes, estudiantes y padres de familia de la Institución Educativa Jorge Basadre de Valle por haberme facilitado la ejecución del proyecto.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
ÍNDICE	IV
ÍNDICE DE TABLA	VII
ÍNDICE DE FIGURA	IX
RESUMEN.....	XI
ABSTRACT	XII
INTRODUCCIÓN.....	XIII
CAPÍTULO I.....	15
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	19
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	20
1.3. OBJETIVOS.....	20
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	20
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	20
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	22
1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	22
1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	23
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	23
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	24
CAPÍTULO II.....	25
MARCO TEÓRICO	25
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	25
2.1.1. INTERNACIONALES.....	25
2.1.2. NACIONALES	27
2.1.3. REGIONALES	30
2.2. BASES TEÓRICAS.....	32
2.2.1. REFERENCIA TEORÍA PEDAGÓGICA.....	32
2.2.2. REFERENCIA TEÓRICA CONCEPTUAL.....	34

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES.....	56
2.4. HIPÓTESIS.....	57
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	57
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	58
2.5. VARIABLES	59
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	59
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE	60
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	61
CAPÍTULO III.....	63
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	63
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	63
3.1.1. ENFOQUE.....	63
3.1.2. ALCANCE O NIVEL.....	63
3.1.3. DISEÑO.....	64
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	64
3.2.1. POBLACIÓN.....	64
3.2.2. MUESTRA.....	65
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	66
3.3.1. TÉCNICA.....	66
3.3.2. INSTRUMENTO	66
3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	67
3.5. ASPECTOS ÉTICOS	68
CAPÍTULO IV	69
RESULTADOS	69
4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO.....	69
4.1.1. RESULTADOS DE PRETEST	69
4.1.2. RESULTADOS DE POST TEST	88
4.2. ANÁLISIS INFERENCIAL	107
4.2.1. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS Y PRUEBA DE HIPOTESIS	107
4.2.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS	108
CAPITULO V	109
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	109

CONCLUSIONES.....	112
RECOMENDACIONES	114
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	115
ANEXOS	121

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Distribución de la población de estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle -2024.....	65
Tabla 2 Distribución de la muestra de los estudiantes quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle -2024	66
Tabla 4 Resultados del pre test del grupo experimental y control de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024	71
Tabla 4 Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad interactúa con todas las personas de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024	79
Tabla 5 Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024 ..	81
Tabla 7 Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024 ..	83
Tabla 7	85
Tabla 9 Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad participa en acciones que promuevan el bienestar común de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	87
Tabla 10 Resultados del post test del grupo experimental y control de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	89
Tabla 11 Resultados del post test del grupo experimental y control de los estudiantes de la capacidad interactúa con todas las personas del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle- 2024.....	97
Tabla 12 Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	99

Tabla 13 Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	101
Tabla 14 Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad delibera sobre asuntos públicos de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	103
Tabla 15 Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad participa en acciones que promueven el bienestar común de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	105
Tabla 15 Tabla comparativa de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	107

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de la aplicación los juegos tradicionales para mejorar la competencia “convive y participa democráticamente” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle- 2024	77
Figura 2 Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad interactua con todas las personas de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024	80
Figura 3 Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024 ..	82
Figura 4 Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024 ..	84
Figura 5 Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad delibera sobre asuntos públicos de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024	86
Figura 6 Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad participa en acciones que promuevan el bienestar común de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	88
Figura 7 Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de la aplicación los juegos tradicionales para mejorar la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle- 2024	95
Figura 8 Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad interactúa con todas las personas de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024.....	98
Figura 9 Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	100

Figura 10 Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	102
Figura 11 Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad delibera sobre asuntos públicos de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	104
Figura 12 Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad participa en acciones que promueven el bienestar común de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024	106
Figura 13 Figura comparativa de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024.....	107

RESUMEN

La convivencia pacífica y el ejercicio democrático en la etapa escolar constituyen pilares fundamentales para el desarrollo socioemocional infantil; no obstante, en el ámbito escolar suelen manifestarse dificultades recurrentes en la resolución constructiva de conflictos y el cumplimiento de normas. Frente a esta problemática, la investigación tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024. Metodológicamente, correspondió a un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y diseño cuasiexperimental con pretest y post test. La muestra estuvo conformada por 67 estudiantes, distribuidos en un grupo experimental de 33 (sección A) y un grupo control de 34 (sección B). En el grupo experimental se implementó un programa pedagógico estructurado en 20 sesiones de aprendizaje centradas en juegos tradicionales. Los resultados del pretest evidenciaron que el 0.00% de los estudiantes de ambos grupos alcanzaba el nivel de logro previsto. Sin embargo, tras la intervención pedagógica, el 93.00% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó un nivel satisfactorio en la competencia evaluada, fortaleciendo la interacción respetuosa, los acuerdos normativos y el manejo constructivo de conflictos, mientras que en el grupo control únicamente el 1.00% logró dicho nivel. Se concluye que los juegos tradicionales constituyen una estrategia didáctica altamente efectiva y significativa para fortalecer la competencia convive y participa democráticamente.

Palabras clave: Juegos tradicionales, área personal social, competencia convive y participa democráticamente, habilidades socioemocionales, clima escolar.

ABSTRACT

Peaceful coexistence and democratic engagement during the school years are fundamental pillars of children's socio-emotional development; however, recurring difficulties regarding constructive conflict resolution and adherence to rules often arise in the school setting. Addressing this issue, the study aimed to determine how traditional games improve the "living together and participating democratically" competency among fifth-grade primary students at the Jorge Basadre Educational Institution (Valle, 2024). Methodologically, the study employed a quantitative approach, an applied research type, and a quasi-experimental design with pre-test and post-test assessments. The sample consisted of 67 students, distributed into an experimental group of 33 (Section A) and a control group of 34 (Section B). A pedagogical program structured around 20 learning sessions based on traditional games was implemented with the experimental group. Pre-test results showed that 0.00% of students in both groups had reached the expected achievement level. However, following the pedagogical intervention, 93.00% of students in the experimental group attained a satisfactory level in the assessed competency strengthening respectful interaction, adherence to agreed-upon rules, and constructive conflict management whereas only 1.00% of the control group reached that level. The study concludes that traditional games constitute a highly effective and meaningful didactic strategy for strengthening the competency of living together and participating democratically.

Palabras clave: Traditional games, personal-social area, living together and participating democratically competency, socio-emotional skills, school climate.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere a la competencia Convive y Participa Democráticamente, donde estamos en constante relación con las personas que le cuidan y seguidamente con el resto de personas que le rodean y que son importantes para él. Es decir, padres, familiares, cuidadores, profesores, amigos. En este proceso en la escuela por estudiantes presentan ciertas dificultades como: están tomando actitudes violentas, discriminatorias ya sea por su color, género, cultura, o forma de pensar, falta de respeto, etc. Por eso es importante que mantengan una adecuada convivencia para que así los estudiantes puedan desenvolverse con los demás. Es por ello que entre más normas de convivencia o acuerdos conozcan lo deben de poner en práctica para que la convivencia escolar entre ellos sea mejor.

El objetivo general de esta investigación fue Determinar la influencia de los Juegos Tradicionales en la convivencia escolar en los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle, 2024, los objetivos específicos: Identificar el nivel de la convivencia escolar en los estudiantes del quinto grado de primaria, Diseñar los Juegos Tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del quinto grado de, Aplicar los Juegos Tradicionales para mejorar la interacción con todas las personas en los estudiantes del quinto grado, Aplicar los Juegos Tradicionales para mejorar la construcción de normas y asumir acuerdos y leyes en los estudiantes del quinto grado de primaria, Aplicar los Juegos Tradicionales para mejorar el manejo de conflictos de manera constructiva en los estudiantes del quinto grado de primaria, Aplicar los Juegos Tradicionales para mejorar la deliberación sobre asuntos públicos en los estudiantes del quinto grado, Aplicar los Juegos Tradicionales para mejorar la participación en acciones que promueven el bienestar común en los estudiantes del quinto grado de primaria Evaluar la convivencia escolar después de la aplicación de los Juegos Tradicionales en los estudiantes del quinto grado de primaria. Se planteó como hipótesis: La influencia de los Juegos Tradicionales mejora la convivencia escolar en los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle – 2024.

Aprender a vivir juntos es uno de los pilares del aprendizaje y es fundamental para la educación, y su desarrollo significa también el desarrollo institucional, cultural y social. Todo esto sigue la línea de desarrollo integral que busca la educación, dentro de lo cual consideramos el aprender a vivir en armonía con otras personas, y trascendiendo de lo individual a lo social (Leyton, 2020).

La convivencia en las instituciones educativas es una necesidad que no admite reparos porque la vida en la escuela para el logro de los más importantes aprendizajes de las personas (aprender a vivir con los demás y valorar lo que se aprende de los demás) es la razón de ser de las instituciones educativas. Según (Carozzo, 2016),

Se pudo observar en los resultados del análisis de los instrumentos y técnicas, el diagnóstico de la convivencia escolar en los estudiantes del cuarto grado de primaria donde después de aplicar los Juegos Tradicionales se obtuvo resultados favorables en cuanto al grupo experimental ya que el 93.00% lograron el desarrollo de la convivencia escolar, mientras que en el grupo control solo el 1.00% presentan tal habilidad.

El trabajo de investigación está estructurado en cinco capítulos de la siguiente manera:

En el capítulo I se presenta el problema de investigación, detallando la formulación, objetivos, justificación, limitaciones y viabilidad.

En el capítulo II se presenta el marco teórico, los antecedentes en la investigación, definición de términos básicos, hipótesis y variables.

En el capítulo III se encuentra el método y diseño, tipo y nivel de investigación, población y muestra, técnica e instrumentos de investigación.

En el capítulo IV se detalla el tratamiento estadístico e interpretación, contrastación y discusión de los resultados.

En el capítulo V se presenta la discusión de resultados, con el problema, bases teóricas e hipótesis.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La convivencia democrática se define como la forma en que las personas interactúan y deciden de manera justa y equitativa, considerando las perspectivas y libertades de la totalidad de participantes. Referente al entorno educativo, se basa en crear un ambiente donde alumnos, docentes y progenitores ayuden a promover el respeto, la comunicación, la aceptación y la participación activa. Se considera también la importancia de respetar los derechos individuales para cultivar un contexto propicio para que los individuos puedan comunicarse sin restricciones y participar en la democracia de su país. Además, se destaca la necesidad de realizar las obligaciones y compromisos correspondientes (Ríos, 2023).

En el contexto internacional, la Organización de las Naciones Unidas (ONU) refiere que, la forma de gobierno más justa y práctica para vivir en paz es la democracia. Dado que la participación de las personas es el componente que hace que se produzcan cambios en una democracia ideal, es vital que gobernantes y ciudadanos desarrollen una conversación para alcanzar sus objetivos compartidos. Esto sólo puede hacerse trabajando juntos. Una amplia proporción de la población global, superando el 40%, corresponde a individuos menores de 25 años. Esta generación juvenil se enfrenta a una serie de desafíos considerables, que incluyen el cambio climático, la falta de empleo y las disparidades sociales que pueden llevar a la exclusión. En respuesta a estas dificultades, muchos jóvenes optan por la migración. Paralelamente, aprovechan la tecnología moderna para expresar sus preocupaciones y dar voz a temas de importancia social. Utilizan plataformas digitales para combatir injusticias, abogar por la igualdad y denunciar violaciones de los derechos de las personas. Además, se movilizan activamente en base a sus convicciones, promoviendo causas que consideran fundamentales. Este activismo juvenil ha dado lugar a figuras influyentes dentro de la creación autóctona, como Malala Yousafzai, quien defiende el privilegio global de acceder a la educación, y Greta Thunberg, quien está al frente de la batalla contra las alteraciones ambientales (ONU, 2022).

En 109 naciones, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), brindó apoyo a alrededor de 4.7 millones de infantes que habían sufrido violencia, facilitando acceso a servicios de salud, ayuda social, asistencia legal o policial. Asimismo, en 65 países, UNICEF proporcionó intervenciones destinadas a reducir el riesgo de violencia de género, llegando a más de 5 millones de mujeres e infantes (UNICEF, 2022).

Según UNICEF (2022), menciona que, en el presente, los medios de comunicación y las noticias diarias sobre la nación y el mundo están al alcance de los niños; como resultado, pueden conocer una serie de actos de corrupción realizados por las autoridades públicas, la mayoría de estos no son castigados debidamente o quedan indemnes. De este modo, los niños concluyen que ser corrupto no tiene ninguna repercusión, enviando un mensaje muy terrible no sólo a los niños, sino también a la comunidad en su totalidad. Esto repercute en la libertad y el crecimiento saludable de los infantes, así como en su constitución cívica y moral, debido a que la aceptación o el rechazo de una adecuada capacidad democrática se adquiere en la infancia.

Por ello, reforzar el valor de la democracia es uno de los objetivos que deben abordarse en las escuelas para desarrollar un ambiente no violento y promover la unidad; en consecuencia, debe integrarse en toda la planificación y en todos los niveles; así mismo el concepto de democracia debe impregnar todas las interacciones en el aula. Es esencial recordar que la educación en una democracia no es un acontecimiento de una o dos veces al año, sino un proceso de aprendizaje continuo. Sólo con la persistencia diaria puede convertirse en un hábito para toda la vida (Bautista, 2019).

A nivel nacional, según la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE, 2022), se obtuvo resultados sobre las habilidades socioemocionales, donde en promedio el 45% de los educandos de las escuelas participantes de educación elemental, no respondieron de manera positiva en cuanto a la y toma de decisiones, responsabilidad, relación y disposición empática.

A nivel regional, frente a la convivencia democrática en los colegios el auge de los problemas, son los casos de bullying. Al respecto, la Dirección Regional de Educación Huánuco (DRE-Huánuco, 2022), mediante la campaña: Sácale tarjeta roja a la violencia, que busca sensibilizar, reforzar y

solucionar problemas relacionadas a la violencia en el entorno educativo. Las instituciones educativas como Illathupa, Leoncio Prado, Pillko Marka etc. Pusieron en marcha la campaña, teniendo como referencia los informes del Sistema Especializado en la Atención de Casos de Violencia Escolar. SíseVe, (2023), refirió que desde el año 2013 hasta el 31 de marzo del 2023, se comunicaron 1441 casos de violencia sexual, psicológica y física en los colegios del departamento de Huánuco, de los cuales el 56% son casos presentados en el nivel primaria y los mayores índices se reportaron en tres provincias, Leoncio Prado, Huánuco y Puerto Inca. Por eso es crucial abordar de manera inmediata en las aulas el desarrollo adecuado de las destrezas y aptitudes indispensables a fin de convivir y participar democráticamente. Esto se hace a fin de que se disminuyan los alarmantes niveles de violencias.

En el ámbito local se considera que las escuelas manejan las nociones de valores de forma convencional, es decir, se ocupan principalmente de enseñar definiciones, pero impide que los alumnos interioricen su práctica, lo cual es esencial para una comprensión profunda del contexto democrático desde la convivencia en las aulas hasta la convivencia social. Por otra parte, los profesores dedican su tiempo para que los alumnos se centren en ser serviciales, corteses, responsables, cooperativos, democráticos, etc., desde el momento en que un niño se acerca a la escuela, sin embargo, los alumnos no cooperan en desarrollar valores que les permita convivir democráticamente (Castro, 2021).

Por esta razón, la atención de este estudio se dirige a evaluar el desempeño de la competencia y participación democrática en los alumnos de quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre valle, 2024. Se observó una convivencia escolar inadecuada, los tratos interpersonales entre educandos eran de manera irrespetuosa hacia sus demás compañeros y compañeras, se observó agresiones psicológicas, y se comunican agresivamente, están omitiendo las reglas de convivencia en el salón, demostrando una pésima solución de conflictos, son poco dialogante sobre problemas de carácter público de manera asertiva, falta de empatía, omiten sus nombres y utilizan los apodos, ausencia de actitudes favorables ante situaciones conflictivas, presentan demasiada impulsividad, como bajo nivel de tolerancia frente a los conflictos para resolver de manera adecuada.

Se hará referencia a las evidencias dentro de las aulas del quinto grado de primaria, respecto a los problemas pertenecientes a la competencia: Convive y participa democráticamente, que se presentan mediante las deficiencias en el desarrollo de las habilidades y de la capacidad: “Interactúa con todas las personas; donde se percibe, la relación entre compañeros es deficiente, el compañerismo es inadecuado y se presentan casos de discriminación. En la capacidad: Construye normas y asume acuerdos y leyes, los estudiantes tienen poco interés en la construcción de normas; de la misma manera se observa que muy pocos estudiantes respetan las reglas fijadas en el salón y la institución. En la capacidad: Maneja conflictos de manera constructiva se observa que existe poco desarrollo en la empatía y asertividad de los estudiantes, también muchos de ellos no saben resolver los conflictos de manera pacífica y se dejan llevar por los impulsos del momento. Respecto a la competencia: Delibera sobre asuntos públicos se evidencia que la participación colaborativa es casi nula, los estudiantes presentan ideas posesivas y no logran llegar muchas veces a un acuerdo general. En la capacidad: Participa en acciones que promueven el bienestar común se evidencia que los alumnos no cuentan con iniciativas de incitar y proteger los Derechos humanos.

Las causas que ocasionan la poca convivencia y participación democrática se fundamentan porque el niño desde pequeño en el hogar no aprendió a participar en los quehaceres de casa ya sea porque es hijo único y está acostumbrado que todas las cosas sean fáciles o cuando el niño es egocéntrico, se cree muy superior al resto de sus compañeros o que el niño observa que en su casa no practican una democracia sana con su entorno y en consecuencia el niño crece con pocos principios democráticos. Los niños son de familias disfuncionales, donde el entorno es de agresiones físicas y psicológicas, además se percibe el machismo. Por otra parte, el niño es agresivo por motivos de ser popular y finalmente, al no haber control en las actividades de los niños, se vuelven adictos a las redes donde perciben violencias a través de videos y juegos virtuales. Es por ello que emerge el estudio para plantear soluciones que motive a los alumnos a mejorar la convivencia democrática en diferentes entornos y es posible con el respaldo de los padres, los educadores y el liderazgo institucional.

Las consecuencias si no se desarrolla en los niños la competencia de Convivencia y participación democrática desde una edad temprana en un futuro serán personas individualistas que no podrán trabajar en equipo y tampoco podrán interactuar democráticamente con la sociedad, serán personas egoístas y poco empáticas que no ayudan a los demás y puedan desarrollar conductas antisociales. Podemos encontrar la violencia y agresión en los niños, La falta de límites puede generar inseguridad en los niños, ya que no saben qué pueden o no pueden hacer, lo que es crucial para desenvolverse en la vida. Esta inseguridad puede llevar a una baja autoestima, ya que los límites ayudan a establecer un sentido de control y responsabilidad sobre las acciones. Además, la falta de autocontrol puede surgir cuando no se les enseña a negarse desde temprana edad. La falta de límites también puede provocar desprotección en los niños, ya que la imposición de límites por parte de los adultos demuestra preocupación y cuidado hacia ellos. Por último, la ausencia de límites puede dificultar las relaciones sociales, ya que los niños pueden tener dificultades para entender y respetar los límites de los demás, lo que afecta negativamente sus interacciones con los demás.

Por todo lo descrito respecto a lo que afectan la sana convivencia escolar, resulta muy importante que la escuela desarrolle acciones preventivas y de abordaje de situaciones y acciones de cada individuo dentro del colectivo educativo que esté afectando o amenazando su convivencia, desde la propuesta los juegos tradicionales para mejorar la competencia conviven y participa democráticamente en los alumnos de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024. que hagan posible que los estudiantes desarrollen capacidades para una sana convivencia como: relaciones interpersonales positivas, inclusión y participación democrática y la promoción de la disciplina con enfoque de derechos.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto

grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024?

¿Cómo aplicar los juegos tradicionales para mejorar la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024?

¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024?

¿Cómo aplicar los juegos tradicionales para mejorar la capacidad delibera sobre asuntos públicos en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024?

¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la capacidad participa en acciones que promueven el bienestar común en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes de quinto grado de primaria de en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024

Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes de quinto grado de primaria en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes de quinto grado de primaria en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024

Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la capacidad delibera sobre asuntos públicos en los estudiantes de quinto grado de primaria en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la capacidad participa en acciones que promueven el bienestar común en los estudiantes de quinto grado de primaria en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Está basado primordialmente por la falta de convivencia en el entorno educativo y participación democrática y ausencia de relaciones interpersonales; muchas de las actitudes negativas vienen de casa, el hogar debe ser agente primario de formación en ciudadanía. A causa de ello, los maestros establecen reglas de convivencia sin involucrar a los estudiantes, falta de aplicación de principios, presencia de disputas y una gestión inapropiada de estas situaciones.

De esta forma se generó la urgencia de llevar a cabo los Juegos Tradicionales para fortalecer la competencia convive y participa democráticamente en los alumnos del quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle-2024.

Al término de la aplicación de los Juegos Tradicionales el grupo experimental logrará mejorar los vínculos democráticos entre los estudiantes, convirtiéndolo en realidad en la participación democrática, inclusión e interculturalidad, hallar resoluciones a disputas y adoptar compromisos; estas

cualidades deben de poseer nuestros estudiantes para convivir en sociedad; porque es primordial en esta etapa de su vida para formar ciudadanía y participación democrática, deben de llevarlos a la práctica y convertirlos en personas comprometidas con sus deberes en la sociedad y empáticos que influirá en el transcurso de su existir.

1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Básicamente por varias definiciones, aportes de antecedentes y demás conceptos ligados al tema de investigación con los que se contará para establecer y evidenciar la presencia de la variable de estudio; de igual forma, sus dimensiones, las cuales posteriormente podrán ser utilizadas por demás sujetos con la intención de poder comprender la realidad con la que se desarrolla la variable. No obstante, brinda un aporte académico, ya que la investigación dará exposición no solo de la importancia del desarrollo de la convivencia y participación democrática en los alumnos, sino como está se halla compuesta y además cómo es que la realidad de esta se encuentra representada en un explícito objeto de estudio.

1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Ya que se contará con la intencionalidad de que la información sea empleada en otros investigadores o individuos afines con el ámbito educativo y en relación con la variable de estudio, además que estos se encuentren en sumo interés por optimizar las condicionantes y las restricciones que han complicado a este en la actualidad, en donde la falta de herramientas pedagógicas y el bajo compromiso por parte de Ministerio de Educación en cuanto a la capacitación que los docentes de nivel primario requieren, ha puesto en evidencia la necesidad de potenciar la calidad educativa.

En lo que concierne a los beneficios de la investigación se puede llegar a esperar cinco capacidades que posibilitaran la mejora, sobre los cuales la comunicación de los alumnos con las demás personas, el respeto y construcción de acuerdo ente compañeros, la capacidad de poder manejar conflictos; así como, el hecho de deliberar en términos de asuntos de convivencia o problemática social y la participación de

acciones que lleguen a beneficiar al resto de sus compañeros o preferentemente al ámbito de estudios.

Por otro lado, cabe señalar que el beneficiario con la realización del estudio serán los alumnos de quinto grado de la I.E. Jorge Basadre, valle - 2024. dónde se mantendrá la posibilidad de que estos puedan entender y a la vez, mejorar el nivel de convivencia escolar, con lo cual encontrará a un beneficio directo en términos de control de sus actitudes, en el respeto de las normativas escolares o el hecho de poder respetar al resto de sus compañeros para alcanzar ventaja social y prevalencia de la honestidad; así como, de mantener una actitud favorable adentro y fuera de las aulas.

1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

Mediante el procesamiento de datos y la aplicación del instrumento, será posible obtener resultados objetivos porque serán viables y validados; lo cual permitirá determinar el nivel de la capacidad convive y participa democráticamente, en ese sentido el instrumento utilizado podrá ser de ejemplo para crear nuevos instrumentos en estudios con similar variable, siendo los principales beneficiarios, los alumnos egresados de universidades, institutos y profesionales de carreras afines.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Se presentaron las limitaciones que se mencionaran siguientes:

Bibliográficas: La falta de material bibliográfico en lo que refiere a la búsqueda de tesis, artículos, libros y demás investigaciones que deben actualizarse dentro de los últimos cinco años, siendo las virtuales, las páginas más recurridas de: Lantindex, Scielo, Scopus, Google académico, Redalyc, repositorios de universidades, entre otras por el poco conocimiento de ubicar la información para el sustento del marco teórico. Factor docente, donde los maestros muestran resistencia al realizar el pre test debido a su falta de comprensión sobre los objetivos del estudio. Esta resistencia puede ser abordada a través del diálogo y la comprensión mutua del tema. Para obtener los documentos de gestión como el PEI de la institución, para poder revisar la problemática y su FODA. Al momento de aplicar nuestro instrumento de

investigación la asistencia de los estudiantes no es al cien por ciento, porque algunos faltan por enfermedad, problemas familiares entre otras dificultades y tiene repercusión en la muestra planteada.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Se considera alta, dado que se disponía del personal necesario: el director, profesores, alumnos y progenitores de la Institución Educativa Jorge Basadre como también el apoyo del docente de la Universidad de Huánuco, asesores y expertos en investigación educativa, junto con los recursos materiales requeridos para el estudio, estaban disponibles. Para buscar la confiabilidad de las sesiones metodológicas validados por expertos. Además, es factible, ya que se cuenta con los medios financieros necesarios y disponibilidad de tiempo a fin de realizar dicho proyecto.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. INTERNACIONALES

Vázquez. (2022) en la investigación denominada, el conflicto en la convivencia escolar dentro del aula, realizado en Universidad Iberoamericana Puebla, México. Objetivo: determinar el conflicto en la convivencia en la enseñanza virtual surgieron en las aulas de primer y segundo grado de primaria en la COVID-19, este trabajo fue de tipo correlacional, cuyo enfoque es cualitativo. La población muestra lo conformaban 20 infantes y tres docentes durante en las aulas virtuales de nivel de primaria en el ciclo escolar, para recoger los datos se hizo Entrevista semiestructurada. El autor concluye en un análisis cualitativo de contenido, donde se realizaron codificaciones y se identificaron conexiones entre estas codificaciones, tomando en cuenta tanto categorías predefinidas como aquellas que surgieron durante el proceso. Luego, se comparó la información obtenida de diferentes fuentes para confirmar su validez. Se obtuvieron descubrimientos valiosos considerando el contexto educativo descrito, donde se observó que los participantes establecieron vínculos y conexiones a pesar de la inclusión de nuevos elementos y personas, lo cual generó ciertos desafíos. Estos aspectos estuvieron influenciados a través de recursos digitales, así como debido a la convivencia a larga distancia. Este estudio resaltó la relevancia de la convivencia y relaciones personales incluso en entornos virtuales, y subraya que los conflictos pueden ser oportunidades para mejorar la convivencia.

Higuera (2021) en su tesis titulada, La literatura infantil como estrategia pedagógica en la resolución de conflictos para la construcción de una sana convivencia en el aula, a fin de tener el título de Licenciada en Educación Inicial de la Universidad Lasallista- Colombia. Tenía el objetivo por crear un enfoque educativo inspirado en la literatura infantil para respaldar la facilitación durante el arreglo de disputas y promover una sana convivencia entre los escolares de segundo grado A en

Teodoro Hertz, la metodología era de tipo descriptiva, cuyo enfoque es cualitativo. La población muestra 40 estudiantes, donde se utilizó la técnica de proyectos de lectura, las entrevistas, el autor concluye que mediante intervenciones que aprovechan los distintos géneros literarios, se fomentaron relaciones saludables y habilidades sociales esenciales, como la empatía, asertividad, diálogo comunicativo, reflexión y el control emocional. El objetivo es enseñar a los participantes a resolver conflictos entre compañeros de manera pacífica, promoviendo así un entorno de convivencia positiva en el aula. Esto no solo contribuirá a mejorar las relaciones sociales, sino que también apoyará el progreso educativo y social de los alumnos.

Ordoñez (2020) en estudio denominado Las rondas y juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en el grado cuarto de la I.E. Regional Sede Simón Bolívar, para poder ser Licenciada en Etnoeducación en la Universidad Nacional Abierta a Distancia. El objetivo: Utilizar los juegos lúdicos como estrategia principalmente las rondas y juegos ancestrales para potenciar la convivencia en el ámbito educativo. El método fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño cuasi experimental. La población estaba constituida de 198 escolares y la muestra era de 25 alumnos. La técnica instrumento que aplicó el autor fue la encuesta y el cuestionario de instrumento. Las conclusiones a las que llegó el autor fueron que las técnicas educativas basadas en el juego: Las rondas y los juegos tradicionales como un plan en beneficio de la convivencia educativa del cuarto grado de la I.E. Regional Simón Bolívar ofrecieron a través de sus actividades un cambio positivo que conduzca a relaciones armoniosas entre los alumnos.

Atehortúa et al. (2020) en su investigación titulada La literatura infantil como estrategia para mejorar la convivencia en el aula de los grados 3er, 4to y 5to de primaria de los colegios Teresiano Nuestra Señora de la Candelaria y Santa Teresita, que sirvió poder convertirse en licenciada en educación básica en la Universidad Tecnológico de Antioquia. El objetivo general propuesto fue: Propiciar espacios que potencien una sana convivencia, a través de la literatura infantil como

herramienta educativa para resolver conflictos de los alumnos de 3ro, 4to, y 5to de mencionados colegios. El método era de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño cuasi experimental. Su población constituyó de 105 alumnos, la muestra fue constituida por 35 alumnos. La técnica que el autor aplicó consistió en la entrevista y el cuestionario como instrumento. Las conclusiones que el autor llegó fueron que la convivencia es un eje fundamental en el trabajo del aula porque desde ella se forma a un estudiante integro de la sociedad, por ello la estrategia de literatura infantil utilizada de forma didáctica, promovió a los estudiantes crear espacios de discusión en los que convivieron generando un mejor aprendizaje y fortaleciendo sus relaciones sociales.

Gómez, A. y Muriel, D. (2021) en su investigación titulada, empatía y asertividad como habilidades sociales para fortalecer la convivencia escolar, donde obtuvo el título de licenciada en educación básica en la Universidad Católica de Manizales, donde el objetivo era reconocer las características en el proceso reconocer la empatía y el asertividad como competencias interpersonales propicias en la convivencia en los alumnos de la I.E. Gabriel Trujillo, El Azufral de Pereira, este trabajo era de tipo acción educativa, cuyo enfoque es descriptivo. La población muestra lo conforman 30 estudiantes, con la finalidad de coleccionar datos se hizo una encuesta y ficha de observación. Llegó a la conclusión: La indisciplina y agresividad son esenciales en los profesores para que identifiquen las particularidades personales de los alumnos y comprendan cómo estas se desarrollan durante su crianza. Esto les permitió establecer vínculos entre comportamientos inapropiados en el entorno escolar y sus raíces en la dinámica familiar. A partir de esta comprensión, diseñaron tácticas educativas que fomentaron y mejoraron destrezas sociales como la empatía y asertividad.

2.1.2. NACIONALES

Rosales (2022) en su investigación de título, juego de roles para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente, a fin de convertirse en licenciada en educación primaria en la universidad Católica los Ángeles. Donde el objetivo era evaluar cómo la dinámica de

representación de roles impacta en la competencia convive y participa democráticamente en la comunidad estudiantil de la I.E. 65123-B. Usaron una metodología de tipo descriptivo-pre experimental, cuyo enfoque es cuantitativo. la población muestra lo conforma de 75 alumnos y una muestra por muestreo no probabilístico de 26 alumnos, del 5to grado, para recoger los datos se realizó con guía de observación estructurado. El autor concluye que los resultados estadísticos se visualizaron por medio de la prueba de Wilcoxon, en el cual el valor p fue 0.000, situándose por debajo del nivel de significancia predeterminado de 0.05. Esto generó una confianza del 95% y significancia del 5%, lo cual condujo a validar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula. Es por esto que, el 96.15% de alumnos comprenden que convivir y participar democráticamente implica gozar del derecho de comunicar sin restricciones y experimentar equidad de privilegios y seleccionar a sus representantes mediante el voto popular.

Rivera (2022) en su investigación titulada Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de una institución educativa del distrito de Olmos, a fin de optar el título de Maestra en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo. El autor tuvo el objetivo: Reconocer el nivel de convivencia escolar, competencias interpersonales y la relación con los escolares del cuarto grado de nivel primario. La investigación fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño cuasi experimental. La población y muestra fue de 90 educandos de 9 años del cuarto grado de primaria. La técnica usada era la encuesta y el cuestionario de instrumento. El autor concluye que, el 42,2% de los educandos del cuarto grado se encuentra en el nivel medio de convivencia escolar, seguido por el 37,8% en el nivel alto, el 14,4% bajo y el 5,6% muy bajo. Estos resultados demuestran la relación bidireccional de las competencias interpersonales y las interacciones armoniosas dentro del aula.

Ramírez (2021) en su investigación titulada Programa de habilidades sociales basado en el modelo socioeducativo para promover la convivencia escolar para convertirse en Doctor en Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo., que tuvo el

objetivo: Plantear un plan de habilidades sociales con fundamento socioeducativo para fomentar la relación en la convivencia estudiantil del segundo grado de primaria. Se empleó la metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño cuasi experimental. La población y muestra fue de 122 alumnos de segundo grado de primaria. La técnica aplicada era la entrevista y se usó un cuestionario de instrumento. La conclusión fue que el programa de habilidades sociales propuesto, se basa en un modelo socioeducativo que ha demostrado ser eficaz para fomentar ambientes pacíficos en las aulas entre los alumnos de segundo a quinto grado.

Monteza, N. (2021) presenta la tesis titulada estrategia de formación de valores: respeto y asertividad para mejorar la convivencia escolar en alumnos de la I.E. Fray Martin, a fin de convertirse en Magister en la Universidad Señor de Sipan. Tenía el objetivo de implementar la Estrategia por formar valores como: respeto y asertividad en la mejora de la convivencia educativa, el método fue de tipo descriptiva, explicativa y propositiva, científica, obteniendo un diseño no experimental, cuyo enfoque, es descriptivo. La población muestra estaba conformada de 27 alumnos del 3er grado "A" y "B", Para recoger los datos se hizo mediante muestreo no probabilístico. Concluyó que: Se evaluó el desarrollo de valores como el respeto y asertividad, observando un nivel medio con inclinación hacia la baja. Esto indica que los estudiantes enfrentan desafíos al reconocer, aceptar, valorar y respetar a los demás, así como a sus derechos y características. También muestran dificultades en la comunicación, tanto para defender sus propios derechos y expresar opiniones, como para hacer sugerencias, siempre respetando los derechos de los otros.

Villegas, A. (2020) presenta la tesis titulada, programa Paramigable en la convivencia democrática en alumnos de la I.E. Fe y Alegría Nro. 25, Lima, a fin de tener su título de maestría en la Universidad Cesar Vallejo, donde el objetivo era implementar la aplicación de un programa Paramigable en la convivencia democrática en los alumnos, este trabajo fue de tipo acción educativa, cuyo enfoque es pre experimental, que estableció la conexión entre lo que provoca algo y lo que resulta de ello,

se realizó el Pre cuestionario y Pos cuestionario. La población muestra lo conforma, 120 alumnos de sexto grado de primaria y la muestra era 30. Se hizo uso de una ficha de observación. Llegó a la siguiente conclusión: que pudo aceptarse la hipótesis específica 1 que demuestra que El programa Paramigable mejoraba notablemente la convivencia democrática referente a las dimensiones de convivencia educativa en alumnos de la mencionada I.E.; con significancia bilateral según la prueba de Wilcoxon $p=0.000<0.05$; donde la hipótesis nula fue descartada y se confirmó la hipótesis propuesta.

2.1.3. REGIONALES

Villareal (2022) en su estudio, uso del debate para mejorar la convivencia escolar en los alumnos de tercer grado de primaria de la I.E. René Guardián Ramírez del distrito de Amarilis, a fin de tener el título en educación en la Universidad de Huánuco. Tenía el objetivo de mejorar la convivencia estudiantil en tercer grado de primaria. Usó una metodología aplicada, el diseño el cuasi experimental, la población y muestra de 30 alumnos de 3er A del grupo experimental y 30 del B correspondiente al grupo control. Para recoger los datos se hizo unos pres test a los alumnos. El autor concluye que los alumnos muestran una inconformidad en el uso del debate a fin de mejorar la convivencia y se encuentra en un alto porcentaje de estudiantes que hace el uso del debate, dichos hallazgos muestran que un gran número de estudiantes identifican la ausencia de convivencia en su entorno educativo, lo que conduce a un clima escolar negativo.

Rivera (2021) en su tesis titulada Normas de convivencia para mejorar las relaciones interpersonales de los alumnos de cuarto grado de primaria - Pólvora, a fin de obtener el título de maestro en educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. El objetivo era evaluar cómo las normas de convivencia benefician las relaciones interpersonales en los alumnos de cuarto grado. La metodología fue de tipo explicativo-cuasi experimental cuyo enfoque es cuantitativo. La población lo conformó 52 estudiantes, se hizo uso de una lista de cotejo. El autor concluye que en cuanto a los resultados sobre la mejora de las

relaciones interpersonales, destacaron que previo a la aplicación y la práctica de las normas de convivencia en el pretest, solo el 34.0 % tenían buenas relaciones interpersonales sin embargo, en la pos test pudieron revertirse con 87.2 % donde se demostró la relevancia de las normas de convivencia a fin de mejorar las relaciones interpersonales, en tanto, en el grupo control en el pretest el 45.17 % evidenciaban buenas interrelaciones interpersonales y en la pos test solo el 53.35 % lo que resulta poco relevante. El análisis inferencial se hace por medio de la prueba paramétrica de Student, que tuvo significancia del 5%; lo que comprobó el impacto favorable al aplicar las normas de convivencia en la mejora de las relaciones interpersonales en escolares de la muestra experimental. Por lo tanto, se concluye que, la práctica y aplicación constante de las normas de convivencia tienden a mejorar favorablemente las relaciones interpersonales de estudiante a estudiante; estudiante a docente; estudiante a directivos.

Echevarría et al., (2021) en su investigación La convivencia democrática en los estudiantes del programa no escolarizado de los Ángeles, Tournavista, Puerto Inca 2020 a fin de conseguir el título para la Especialidad profesional en Educación con mención en Educación Inicial, donde el objetivo era determinar las características de la convivencia democrática en alumnos del programa en mención, la población se conformó por 48 alumnos de 3 a 5 años, el método que usó era de tipo descriptivo – correlacional, donde usaron de técnica la observación y como instrumento el guía de observación. En el resultado se tuvo: El índice de correlación obtuvo el valor de $r = 0.695$ y $r = 0.81$. Concluye que los datos recopilados durante la investigación revelan que existe una conexión notable entre los principios conceptuales de la convivencia democrática y la práctica de la conducta de convivencia de la misma en alumnos de dicho programa.

Malpartida (2020) en su investigación titulada Taller aprendiendo a convivir para mejorar la convivencia escolar democrática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I. E: Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019, a fin de obtener el título de Licenciada en educación Básica: Inicial y primaria en la universidad de Huánuco.

Tuvo el objetivo de: Establecer cómo el programa aprendiendo a convivir contribuye beneficiosamente en la coexistencia educativa democrática en los escolares del 3° grado de primaria. Se empleó el método cualitativo, nivel descriptivo, diseño cuasi experimental. La población consistió en 170 alumnos, la muestra fue 70 alumnos del 3er. grado de primaria. Usó la observación y ficha de observación de técnica e instrumento respectivamente. El autor concluyó que los alumnos de tercer grado mostraron una mejora considerable en la convivencia escolar democrática tras participar en el programa aprendiendo a convivir, con un aumento del 53,19% en el grado en que valoraban las opiniones de sus instructores y compañeros.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. REFERENCIA TEORÍA PEDAGÓGICA

A. TEORÍA SOCIO CULTURAL

El ser humano es cambiante y se moldea según el ambiente del que también absorbe conocimientos y pone en práctica lo aprendido. Vygotsky subraya la importancia de ver a la persona como producto de un desarrollo en el contexto pasado y cultural, donde la interacción verbal juega un papel crucial. Según Vygotsky, un principio fundamental en el desarrollo del conocimiento es el entrelace entre la persona y su entorno circundante; es decir, el aprendizaje se da a través de la experiencia y la construcción propia. Este pensador revolucionó completamente las concepciones tradicionales sobre cómo las personas aprenden y comprenden su entorno. (Vygotsky, 1979),

En su teoría social, Vygotsky hace la siguiente aportación: todo niño tiene conocimientos previo a ingresar a la escuela; es por esto que, el vínculo entre adquisición de conocimiento y crecimiento personal se manifiesta en el entendimiento de que aprender es una interacción humana en comunidad, una serie de imitaciones y reiteraciones de conocimientos donde el niño incorpora la dinámica colectiva de participación y relación; adaptándose a estos modos teniendo en consideración su edad escolar, haciendo referencia en dos planos de desarrollo: el ámbito de crecimiento inminente, que incluye el nivel de las

habilidades mentales avanzadas del niño e incluye las actividades que los niños son capaces de ejecutar por sí mismos sin ayuda de otros y que son signos de sus capacidades mentales, a la luz del contexto social.

Además, aplicar los juegos tradicionales según las circunstancias sociales, sus costumbres y tradiciones, el juego entre pares puede favorecer la interacción entre compañeros mejora la comunicación y la convivencia; genera en los niños un sentido de inclusión y consideración; fomenta el desarrollo de habilidades motoras y contribuye a un crecimiento saludable. Además, les ayuda a entender y adoptar las normas que promueven una buena convivencia y participación democrática entre los escolares de quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, valle-2024.

B. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL

Según Albert Bandura, quien indica que el aprendizaje ocurre mediante la observación, la replicación y el moldeamiento del comportamiento ajeno. Los estudiantes no solo adquieren conocimientos a partir de sus propias experiencias, sino también observando y emulando las conductas y habilidades de otros. El enfoque de su estudio se enfoca en el progreso de conocimientos a través de la conexión entre el que aprende y su ambiente, particularmente con el entorno social. A diferencia de los profesionales de la psicología conductual, quienes analizan cómo se obtienen habilidades y entendimiento a través de un proceso gradual y repetitivo con refuerzos, Bandura exploró cómo los individuos que aprenden unos de otros pueden experimentar avances significativos y rápidos en su conocimiento, sin la necesidad de numerosas repeticiones. Define que ignoran la importancia de la faceta colectiva de la conducta simplificándola a un modelo donde una persona afecta a otra, provocando que se activen procesos de asociación en esta última. Dicho proceso no constituye un intercambio, sino que es una transmisión de compilación de datos contenidos en un individuo a otro. Es por esta razón, la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura incorpora tanto el aspecto conductual como el cognitivo, elementos esenciales para comprender las dinámicas sociales (Trigila, 2015).

Su aporte de la teoría Bandura: Los niños son como esponjas: lo absorben todo, incluidas las experiencias que viven cada día. Los niños aprenden en entornos sociales observando e imitando el comportamiento que ven. Así contribuye a la teoría Bandura. Cree que los niños se comportan y actúan observando y copiando todo lo que les rodea, ya sean buenas o malas acciones. Además, dado que la salud mental influye tanto dentro del ciclo de adquisición de conocimientos como en la conducta de los alumnos en el colegio, apoya la idea de que los niños están influidos por los demás y que los alumnos pueden aprender mediante la observación.

Es por ello que los juegos tradicionales es un componente esencial del progreso físico y cognitivo en los infantes, ya que involucra y potencializa su lenguaje, habilidades sociales y emocionales, así como su creatividad y resolución de problemas.

Los juegos tradicionales poseen atributos que fomentan el crecimiento social del niño y a una adecuada convivencia escolar, participativa y democrática en los alumnos del quinto grado de Primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle- 2024. Como también la observación e imitación es una parte central del desarrollo físico y cognitivo de los infantes, ya que involucra y potencializa su lenguaje, habilidades sociales y emocionales, así como su creatividad y resolución de problemas como método de enseñanza, la experiencia nos enseña que los niños tienden a aceptar el juego de manera casi instantánea. En la infancia, el juego posee un valor claramente positivo, contribuyendo significativamente al desarrollo físico, intelectual, creativo y social del niño. Esto lo convierte en el recurso más crucial para el avance del aprendizaje infantil.

2.2.2. REFERENCIA TEÓRICA CONCEPTUAL

2.2.1.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS TRADICIONALES

A. Definición de los juegos tradicionales

Estos elementos se han transmitido a lo largo de los años; su procedencia a menudo es incierta y para su preservación y difusión

están fuertemente vinculados a las costumbres, la herencia cultural y el pasado ancestral de una región. Estas normas suelen ser consistentes, sin importar el lugar donde se practiquen (Núñez y Núñez, 2011)

Los juegos tradicionales representan una manera inherente de legado cultural, resultan fundamentalmente actividades de esparcimiento que emergen del entorno social y están influenciadas por factores sociales, económicos, culturales, históricos y geográficos. En otras palabras, tienen una rica herencia histórica que refleja las tradiciones de las comunidades. Todos los juegos tradicionales son expresiones de la representación y el contexto social del tiempo pasado en el que aparecen (Sánchez, 2001).

Es relevante mencionar que los juegos tradicionales no aparecieron en su forma actual, sino que han pasado por un proceso de evolución; es probable que hayan originado en prácticas tradicionales o eventos ceremoniales (Arias, 2019), como los dados simbolizan la armonía del universo; el trompo, la estabilidad en el movimiento de los objetos celestes; las cometas, la fuerza elemental del aire en movimiento; la rayuela, el difícil viaje de los espíritus hacia el firmamento. Además, sirven como representaciones simbólicas de labores comunitarias como la cacería, la siembra, la defensa y la lucha por la supervivencia, reflejando la perspectiva del universo y el día a día de los grupos iniciales que se formaron (Núñez y Núñez, 2011).

Están dispersos mundialmente y presentan diversas variantes y denominaciones. Representan evidencia concreta de los movimientos poblacionales y los ataques y procesos de aculturación de diferentes pueblos. Los jóvenes de la antigua Roma, como ilustración, poseían juguetes como pelotas, muñecas, caracoles y dados, y practicaban juegos como carreras de carros, combates simulados a caballo sobre las espaldas de otros niños, o juegos de soldados; estos juegos llegaron a nuestro continente y

se transformaron de acuerdo con las culturas que los adoptaron (Núñez y Núñez, 2011).

Por lo tanto, se consideran juegos tradicionales aquellos que, de cierta forma, representan las prácticas y herencias culturales de una nación, área geográfica, división territorial o municipio junto con el objetivo explícito de preservar la cultura a través de la herencia de conocimientos a lo largo de distintas épocas. Además, desempeñan un papel crucial en apoyar el desarrollo socioemocional del niño por sus atributos y esencia, dado que facilitan que el infante consolide su sentido de pertenencia, actúe con independencia y fortalezca su confianza en sí mismo y auto concepto, lo que a su vez le permite autorregular su comportamiento y respetar las normas establecidas (Janut y Verdeny, 2002).

B. Los juegos tradicionales como herramienta para fomentar la convivencia

Los juegos tradicionales son una herramienta valiosa para fomentar la convivencia, ya que promueven habilidades sociales, cooperación, respeto por las normas y resolución de conflictos de manera pacífica. Además, ayudan a los niños a desarrollar su sentido de pertenencia y a construir relaciones positivas entre compañeros.

Aquí te dejo algunos puntos clave sobre cómo los juegos tradicionales contribuyen a la convivencia:

Desarrollo de habilidades sociales:

Los juegos tradicionales, como el escondite, la rayuela o el juego de la sogá, requieren interacción y cooperación entre los participantes, lo que ayuda a desarrollar habilidades sociales como la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo.

Respeto por las normas y turnos:

La mayoría de los juegos tradicionales tienen reglas claras que los jugadores deben respetar. Esto ayuda a los niños a aprender a seguir instrucciones, esperar su turno y aceptar las decisiones de los demás, fomentando el respeto mutuo.

Resolución de conflictos:

Durante los juegos, es común que surjan desacuerdos o conflictos. Los juegos tradicionales ofrecen oportunidades para que los niños aprendan a resolver estos conflictos de manera pacífica, negociando y llegando a acuerdos.

Fomento del sentido de pertenencia:

Al participar en juegos tradicionales, los niños se sienten parte de un grupo, compartiendo experiencias y creando recuerdos juntos. Esto fortalece el sentido de pertenencia y la cohesión grupal.

Creación de entornos seguros y positivos:

Los juegos tradicionales proporcionan un ambiente divertido y seguro donde los niños pueden expresarse libremente, desarrollar su creatividad y construir relaciones positivas con sus compañeros.

Conexión con la cultura:

Los juegos tradicionales son parte de la herencia cultural de una comunidad. Al jugarlos, los niños aprenden sobre sus raíces y valores, fomentando un sentido de identidad y pertenencia a su cultura.

Mejora de la comunicación y la escucha:

Algunos juegos tradicionales requieren comunicación clara y activa entre los participantes, así como la capacidad de escuchar atentamente a los demás. Esto contribuye a mejorar las habilidades de comunicación y escucha, fundamentales para una buena convivencia.

En resumen, los juegos tradicionales no solo son una forma de entretenimiento, sino también una herramienta educativa poderosa para fomentar la convivencia, el respeto, la cooperación y la construcción de relaciones positivas entre los niños (Céspedes y Cori, 2025).

C. Metodología de los juegos

Se emplea la metodología activa-participativa, haciendo uso de actividades mediante juegos tradicionales, grupales e individuales.

Pasos

Los pasos a realizarse los juegos se desglosarán en las siguientes partes:

Nos organizamos: en esta etapa se seleccionará y organizará las actividades lúdicas que se va a realizar.

Empezamos: Empezamos el juego explicando cómo se inicia el juego motor, social y cognitivo psicológico. Por ejemplo: se dividen el grupo en dos.

Usamos un lenguaje sencillo y escribimos frases cortas: Así, el estudiante podrá seguir sus instrucciones sin dificultad.

El ser específico y activo: Se proporcionarán instrucciones precisas sobre las acciones que deben realizar los jugadores, empleando la voz activa siempre que sea factible: ejemplo Reparta los balones en vez de se reparten los balones.

Final del juego: Terminamos los juegos lúdicos (juego motor, social y cognitivo psicológico) siempre dando una descripción detallada y secuencial con un desenlace bien definido, dado que este constituye el propósito último del juego. Por ejemplo, la actividad finaliza una vez que todos los involucrados han saltado la cuerda, o cuando uno de los jugadores acumula 10 puntos.

D. Desarrollo infantil a través del juego tradicional

En los seres humanos, la fascinación crece y se fortalece a medida que pasa el tiempo, y durante la infancia, frecuentemente, se satisface principalmente a través del juego. Este se ha establecido como un componente esencial en el desarrollo humano, fomentando patrones de comportamiento que perduran toda la existencia. A pesar de esto, persiste la pregunta sobre cómo los juegos, especialmente los tradicionales, se integran en el contexto educativo del aula (Chamorro, 2010).

En las etapas iniciales de la vida, las actividades humanas son principalmente individuales; sin embargo, con el paso del tiempo, los infantes comienzan a colectivizar momentos y espacios con los demás, utilizando el juego como principal medio de interacción y eventos colectivos. En primer lugar, en estos juegos no se establece una separación evidente de funciones ni una estructura organizada, y las actividades lúdicas suelen ser uniformes y centrarse en un objetivo o elemento específico. A medida que crecen, los juegos evolucionan hacia formas individuales, competitivas y cooperativas. La escuela puede aprovechar el juego como un medio de enseñanza para impulsar el progreso integral de los estudiantes (Chamorro, 2010).

E. Desarrollo psicomotriz

La aplicación de la ruleta de conducta positiva dentro del aula ofrece múltiples beneficios que favorecen el crecimiento formativo global del alumnado y las relaciones armónicas dentro de la comunidad educativa. En primer lugar, esta herramienta fomenta el buen comportamiento al reforzar de manera explícita las acciones deseables, lo que permite a los niños comprender con claridad las expectativas del entorno y regular sus actos en función de ellas. Asimismo, la estrategia contribuye al incremento de la autoestima, ya que el reconocimiento constante y la valoración de sus logros individuales y grupales fortalecen la confianza personal y la percepción de autoeficacia en los alumnos. Por otro lado, el uso de la ruleta estimula el interés y el esfuerzo continuo dentro del proceso formativo, pues los incentivos y el reconocimiento pedagógico motivan a los estudiantes a perseverar en su superación conductual y académica. Finalmente, esta dinámica fortalece las relaciones interpersonales en el aula; al sentirse respetados, valorados y tomados en cuenta, los niños desarrollan una mayor seguridad emocional, lo que se traduce en interacciones sociales más fluidas, empáticas y armoniosas con sus pares y docentes (Pereda, 2024).

El juego estimula el desarrollo motor en aspectos como el equilibrio, la fuerza, la manipulación de objetos, el control sensorial, la discriminación sensorial, la coordinación visomotora, la habilidad para imitar y la coordinación general de movimientos (Chamorro, 2010).

F. Desarrollo cognitivo

El juego promueve el desarrollo cognitivo en áreas como el foco, la retención, la inventiva, la originalidad, el discernimiento entre ficción y verdad, el análisis científico y numérico. Además, mejora las habilidades de comunicación y lenguaje, así como el pensamiento abstracto (Chamorro, 2010).

G. El desarrollo emocional

El juego contribuye al desarrollo emocional al fomentar la formación de la subjetividad del niño, generar bienestar emocional, ayudar en el manejo de la ansiedad y en el control de manifestaciones simbólicas de agresividad. Además, simplifica la resolución de conflictos y apoya la definición de patrones de identificación sexual (Chamorro, 2010).

H. Desarrollo social

El juego impulsa el desarrollo social al mejorar la comunicación y la colaboración con otros, acercar a los niños al entorno adulto, prepararlos para el mundo laboral y estimular su sentido moral. Además, promueve la comunicación, la solidaridad y la autoconfianza, fortalece las conductas prosociales, reduce la agresividad y las actitudes pasivas, y fomenta la aceptación entre diferentes razas (Chamorro, 2010).

I. Tipos de juegos tradicionales

Las Canicas

Una de las actividades lúdicas más conocidos en Perú es el juego de canicas, que aún se observa ocasionalmente en las

escuelas de toda la nación, especialmente entre los jóvenes varones, quienes suelen ser los principales entusiastas de este juego. Para jugar a las canicas se requiere, como mínimo, la participación de dos personas, un círculo dibujado en el suelo y algunas canicas (Villanueva, 2015).

El juego resulta sencillo: los participantes ponen las canicas en un círculo trazado en el suelo y, usando otras canicas, tratan de expulsarlas del círculo. Los jugadores se quedan con las canicas que logran sacar con un tiro exitoso. El objetivo es determinar quién consigue recolectar el mayor número de canicas (Villanueva, 2015).

El Trompo

Este es uno de los juegos tradicionales más entretenidos peruanos y de toda Latinoamérica. Para participar, necesitas un trompo, que puede ser de madera, el tipo más común, o de plástico, muy querido. Asimismo, se puede jugar en solitario y con demás amistades (Villanueva, 2015).

A fin de dominar el trompo, se requiere practicarlo mucho, ya que mantenerlo girando es un desafío considerable. Una vez que manejes los fundamentos básicos, puedes incrementar la dificultad añadiendo algunos trucos, como levantarlo del piso y dar vueltas en la palma sin detenerlo o se caiga (Villanueva, 2015).

Los Yas

Diseñado para disfrutarse en el patio escolar o en días de mucho viento en el aula, el Yas es un juego tradicional en Perú que desafiará tus habilidades de coordinación y reflejos (Villanueva, 2015).

Es fácil empezar a jugar: primero coloca los yaces en el suelo y después haz rebotar la pelota elástica. Mientras la pelota esté en el aire, intenta recoger tantos yaces como puedas y atrapa la pelota previo a hacer contacto con el piso nuevamente. Para aumentar la dificultad, algunos jugadores añaden complicaciones, como aplaudir mientras la pelota está en el aire, haciendo el juego más desafiante (Villanueva, 2015).

Plic Plac

Conocido en diferentes países como el avión o la rayuela, el juego Plic Plac se considera entre los más populares en las escuelas. Simplemente se juega siguiendo un patrón de líneas y números dibujados en el suelo, con los cuadrados marcados consecutivamente (Villanueva, 2015).

Los participantes lanzan un objeto hacia una cuadrícula y luego lo hacen rebotar dentro de ella. La forma en que saltan sobre los cuadros varía según el número de estos: si son dos o uno, pueden optar por saltar con ambos pies o solo con uno (Villanueva, 2015).

El juego de la liga

Ampliamente reconocido por las jóvenes, hasta el grado en que es comúnmente observado tanto en entornos escolares como en áreas de recreación, el juego de la cuerda representa uno de los retos más intensos y entretenidos. La dinámica se inicia con un par de personas que sostienen cada extremo de la cuerda o saltan mientras la cuerda está en posición horizontal (Villanueva, 2015).

Una tercera participante tendrá la tarea de saltar dentro y fuera del grupo. Conforme avance en los niveles, comenzando desde la parte más baja de las piernas y avanzando progresivamente, el desafío se intensificará, especialmente cuando ya no pueda saltar y deba ser reemplazada por otra persona que empiece desde el nivel más bajo (Villanueva, 2015).

Las Estatuas

Un juego tradicional ampliamente practicado en el Perú es el de las estatuas, el cual requiere la participación de un grupo de jóvenes, idealmente cinco para incrementar la diversión. Uno de ellos asumirá el rol de la persona encargada de inmovilizar a los demás (Villanueva, 2015).

Cuando el elegido está de espaldas, los jóvenes se mueven al compás de la melodía. Al girarse el designado, todos deben quedarse inmóviles como estatuas, como si hubieran sido petrificados por Medusa. Quien se ría, se mueva o logre algo queda

eliminado. El ganador es aquel que puede permanecer inmóvil por más tiempo cuando el tiempo está detenido (Villanueva, 2015).

Lobo ¿Estás?

Para aquellos que disfrutan de los juegos en grupo, esta es una excelente opción. La dinámica es bastante simple: cada niño, menos uno que actuará como el lobo, dan una vuelta en tanto hacen preguntas ¿Lobo eres tú? (Villanueva, 2015).

Cuando el lobo confirma su identidad, los niños deben escapar. El objetivo del lobo será atraparlos. El primero que sea capturado pasará a ser el nuevo lobo. Aquí la clave es actuar con rapidez, ya que el lobo puede decidir cuándo es el momento oportuno para decir sí, jugando con la anticipación y la sorpresa (Villanueva, 2015).

Watuchis

Reconocido también como acertijos, este juego tradicional del Perú es apreciado por los jóvenes, ya que solo requiere el uso del intelecto. En este juego, se desafía la imaginación al crear acertijos que, aunque no son extremadamente complicados, requieren cierto esfuerzo para resolverlos (Villanueva, 2015).

Este juego es muy común en las áreas montañosas, así como en las regiones desérticas y urbanas. En este caso, se desafía la habilidad para elaborar acertijos que faciliten la comprensión del entorno y lo que los niños observan allí (Villanueva, 2015).

Pesca o chapa, chapa

Para participar en actividades como la pesca o la chapa, resulta fundamental disponer de una congregación adecuada de jóvenes, ya que, al igual que en los grupos de peces, tienden a ser muy numerosos. Uno de ellos asumirá el papel de pescador, mientras que los demás actuarán como los peces (Villanueva, 2015).

Los peces nadarán a través del océano mientras el pescador buscará capturarlos, la realidad supera a la imaginación, este pasatiempo es similar a otros. El inicial que se logre será identificado como captura o ficha y, por lo tanto, se transformará en

el nuevo pez al cual se encomendará conseguir otra captura o ficha (Villanueva, 2015).

El juego de cuerdas

Este entretenimiento es reconocido en cada rincón del planeta. Su esencia radica en objetos formados por un hilo o cordel manejado con los dedos de ambas manos. Aunque suele ser practicado de manera individual, la tradición dicta que se disfrute en parejas, lo que lo vuelve significativamente más emocionante, ya que permite crear una amplia gama de configuraciones (Villanueva, 2015).

Kiwi

Para participar en Kiwi, se requieren seis contenedores metálicos, un balón y dos equipos. Uno de los equipos se encargará de construir una torre con los seis contenedores, tres en la base, dos en el medio y uno en la cima. El equipo adicional asumirá el balón y dispondrá de tres oportunidades para tumbar la estructura antes de que los roles se inviertan.

Si encuentran el modo de derribar la torre, el equipo que la lanzó deberá reconstruirla mientras se protege de los lanzamientos del contrincante. De esta manera, existen dos oportunidades de victoria: cuando el equipo que erigió la torre pueda reconstruirla, gana; cuando el equipo que intenta eliminar a los oponentes con el balón consigue impactar a todos, triunfa (Villanueva, 2015).

La Rayuela

Empleando tiza blanca y en el piso, se trazan cuadros y se les asigna un número del 1 al 10. Después, cada jugador tomará una piedra y la lanzará sobre cada cuadrícula; tendrá que recorrer el tablero avanzando con una extremidad en el suelo para cada recuento hasta alcanzar el sitio de la piedra, repitiendo este proceso. Si la piedra no aterriza en el espacio adecuado, perderá su oportunidad y será el turno del siguiente participante. El vencedor será aquel que alcance primero el número diez (Villanueva, 2015).

La Gallinita Ciega

Los concursantes deciden al azar quién empieza, ese individuo debe cubrirse los ojos con una prenda y girar en círculos. Entonando la siguiente melodía: "Gallinita ciega que has extraviado una aguja y un dedal, gira en dirección opuesta y los hallarás". Luego de finalizar la canción, el pequeño que tenga los ojos cubiertos tiene que encontrar al resto (Villanueva, 2015).

La Soga o Cuerda

En el área de juego se delimita una línea central y está atada a una tela en el centro del cordel. A cada extremo de la tela se colocan la misma cantidad de jugadores de los dos equipos. Se estira la cuerda tirando de ambos extremos y se posiciona el pañuelo justo encima de la línea que divide el terreno. Al recibir la señal, todos los participantes jalan de la cuerda hacia su propio lado y el conjunto que logra llevar a todos los integrantes del equipo contrario al otro lado de la marca gana (Villanueva, 2015).

La Carretilla

El juego puede practicarse en parejas o en grupos, organizando competencias. Un niño se acuesta uno se coloca tumbado sobre el suelo con las palmas en la zona del pecho, mientras el otro sujeta sus tobillos y levanta las piernas hasta la cintura, simulando una carretilla. Quien adopta esta postura solo tiene la capacidad de moverse con las manos y debe intentar alcanzar el objetivo antes que el rival (Villanueva, 2015).

Tres en Raya

En una superficie se trazan dos líneas hacia los lados y dos hacia arriba y abajo, creando una cuadrícula de nueve cuadros. Los participantes se alternan para poner una marca X o una marca O, intentando crear una fila hacia arriba y abajo, de lado a lado o en diagonal. Cuando cada uno de los cuadros no están disponibles, el juego acaba, pudiendo haber un ganador o llegar a empatar, lo cual resulta común cuando se comprende cómo funciona el juego (Villanueva, 2015).

Gato y Ratón

Se designan un ratón y el gato. Los demás se agarran de las manos y crean un círculo. El ratón, que se ubica en el círculo, comienza a correr entre ambos jugadores. Luego ingresa el gato y pregunta: ¿por dónde salió el ratón? Los del círculo responden por la puerta e indican la dirección de salida del ratón. En esa dirección comienza a salir el gato que persigue al ratón, el cual pasa por cada salida por donde pasa. Si el gato atrapa al ratón, intercambian roles (Villanueva, 2015).

El teléfono Malogrado

El entretenimiento implica que un niño comunica un mensaje al oído de otro de forma rápida, quien debe transmitirlo igualmente rápido al siguiente niño, y continúa de esta manera hasta que se alcanza el último participante. Al finalizar, este último niño revela en voz alta su comprensión, y el niño inicial también expresa el contenido genuino. La gracia reside en que el mensaje de partida y el de conclusión son completamente diferentes (Villanueva, 2015).

Palabras encadenadas

Las palabras encadenadas, No hay límite de participantes en el juego de Palabras Encadenadas, donde la dinámica implica crear vocablos que comiencen con la final sílaba de la palabra pronunciada por el jugador anterior. Para aumentar la emoción, no se pueden repetir palabras, por lo que los participantes deben prestar mucha atención y tener buena memoria para detectar posibles errores. Cuando un jugador no puede decir una palabra en el tiempo asignado, queda eliminado de la ronda. Este proceso prosigue hasta que solo resta un participante, que se designará como vencedor (Villanueva, 2015).

Piedra, papel o tijera

Este juego involucra a dos jugadores y combina la suerte y la rapidez, ya que se trata de marcar puntos sobre el oponente. Ambos participantes se colocan frente a frente para jugar a piedra, papel, tijera, manteniendo las manos detrás de la espalda (Villanueva, 2015).

Mata gente

Para jugar al juego de pies quietos se requiere un grupo de al menos cuatro personas. Una persona es elegida al azar y toma una pelota mientras los demás corren para alejarse de ella. Cuando esa persona lo desee, gritará ¡Pies quietos!, momento en el que todos deben detenerse. El poseedor del balón se moverá tres veces antes de ser arrojado a otra persona. Quien recibe la pelota después del primer impacto se lastimó, tras el segundo gravemente herido y al tercero eliminado del juego (Villanueva, 2015).

J. Momentos del proceso didáctico de personal social

Como es conocido, la enseñanza es un campo de estudio y una utilidad para los profesores, que facilita la dinámica de transmitir conocimientos y adquirirlos. Además de esto, es crucial comprender que la didáctica se vincula con los componentes, etapas y principios educativos junto con las etapas del procedimiento de enseñanza, que constituyen un conjunto de actividades secuenciales e interconectadas que son considerados fundamentales para el éxito del docente en la educación. Es esencial que el profesor tenga un dominio completo de estas fases para prosperar en el contexto educacional en relación con la instrucción y el conocimiento. El procedimiento de enseñanza del curso de Personal Social consta de tres etapas (MINEDU, 2016).

Problematización:

Implica que los alumnos tengan la capacidad de formular interrogantes desde un tema presentado acerca de diferentes circunstancias o la experimentación de vivencias; en otras palabras, cuestionar el asunto planteado para suscitar curiosidad en los alumnos y comprenderlo mejor.

Problematizar consiste en cuestionar un tema específico, evento o tema, examinar y debatir sus facetas principales, complejas o desafiantes. Es importante señalar que cuestionar un área de análisis no necesariamente conlleva enfrentar una dificultad (MINEDU, 2016).

La problematización implica examinar detenidamente los objetivos, estrategias, programas y acciones específicas. Es una característica inherente al enfoque científico y al proceso de investigación. En contraste, el catequista no se dedica a problematizar; más bien, transmite su enseñanza de manera constante, sin cambios (Sánchez, 1993).

Análisis de información:

En este período, los alumnos se disponen a investigar y emplear una variedad de recursos informativos para adquirir un entendimiento más profundo de la problemática en la que están trabajando. Estos recursos pueden incluir fuentes verbales, escritas, visuales, discusiones, entre otros. Esto significa que los docentes deben igualmente suministrar los recursos de lectura requeridos para que los alumnos puedan investigar a fondo la cuestión. La diversidad de información tiene como objetivo ofrecer diferentes perspectivas o enfoques que ayuden a los alumnos a comprender mejor la situación que se les plantea (MINEDU, 2016).

Analizar la información constituye un proceso repetitivo que involucra la elección, clasificación, contraste, confirmación e explicación, integrado en todas las etapas del estudio, lo cual nos ayuda a enriquecer la comprensión de un fenómeno particularmente relevante (Sadin, 2003).

Acuerdo o toma de decisiones:

Después de revisar los datos, los alumnos tienen que proponer una solución al problema estudiado. Esta solución se formula tras reflexionar y llegar a un consenso entre los alumnos o después de tomar una decisión individual. En última instancia, el objetivo es que los estudiantes puedan comprometerse personal o colectivamente con la forma de abordar esa situación (MINEDU, 2016).

Acuerdo o la selección de elecciones es el procedimiento mediante el cual se efectúa una selección entre varias alternativas o maneras factibles para solucionar distintas circunstancias en distintos ámbitos de la vida: profesional, ocupacional, financiero,

familiar, individual, comunitario, entre otros. Fundamentalmente, la toma de decisiones implica optar por una alternativa entre las que están disponibles, con el fin de resolver un problema existente o posible (Wikipedia, 2024).

2.2.1.2. VARIABLE DEPENDIENTE: COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE

A. Concepto de la competencia convive y participa democráticamente

El alumno que domina la destreza de involucrarse y convivir en democracia implica relacionarse con los demás de manera justa y equilibrada. Mostrar disposición para aprender y estar abiertos a nuevas perspectivas sobre diferentes culturas indica aprecio por la diversidad y reconocimiento del valioso legado cultural presente en cada región del país. Asimismo, implica tomar posición en temas relevantes como ciudadano y colaborar en el fomento del bienestar social, los procedimientos democráticos y las libertades fundamentales (MINEDU, 2016).

B. Capacidades de la competencia convive y participa democráticamente

Interactúa con las personas al reconocer que cada uno posee derechos, esta habilidad se centra en comprender cómo interactuar entre compañeros, reconociendo la particularidad de cada persona y la relevancia de otorgar respeto, cortesía y los privilegios que surgen de nuestra variedad. Examina las múltiples situaciones que amenazan la convivencia democrática y trabaja para enfrentar los estigmas en todas sus formas (MINEDU, 2016).

Se basa en presunciones de acuerdo y legalidad. Esto indica que el alumno comprende la necesidad de normas, acuerdos y leyes para la convivencia pacífica, y participa activamente en su desarrollo. Para lograr este objetivo, el alumno trabaja con conceptos vinculados a la convivencia pacífica (como libertad,

igualdad y respeto) e interioriza principios democráticos (MINEDU, 2016).

Maneja conflictos de manera constructiva: Actuando con empatía y asertividad cuando se enfrentan a ellos, y poniendo en marcha principios y métodos a fin de poder resolver de forma que promuevan el diálogo pacífico y productivo y el crecimiento de las comunidades que practican la democracia. Para lograr esto, se requiere reconocer primero que la confrontación es una parte inevitable de las interacciones humanas y, a continuación, establecer criterios para evaluar las situaciones de conflicto (MINEDU, 2016).

Delibera sobre asuntos públicos: La ciudadanía deliberativa es la práctica de pensar profundamente y hablar con los demás sobre los grandes problemas de la sociedad para alcanzar un consenso que sirva al bien común. Implica formular la propia opinión sobre tales asuntos basándose en la razón, la institución, el Estado de Derecho y los fundamentos de la democracia, además analizar y cuestionar otros puntos de vista (MINEDU, 2016).

Participa en acciones que promuevan el bienestar común: Esta habilidad implica avanzar y realizar iniciativas que benefician a la sociedad y apoyan los derechos humanos tanto en el entorno escolar y la comunidad en conjunto. A fin de alcanzar este propósito, se utilizan y se aplican medios y procedimientos de participación democrática (MINEDU, 2016).

C. La convivencia

La convivencia escolar se define como la red de interacciones individuales y colectivas que moldean la experiencia educativa. La tarea de mantener un ambiente escolar positivo es carga de deberes que cada individuo del conjunto educativo: líderes escolares, maestros, personal de administración y respaldo, alumnos, progenitores y entidades comunitarias (MINEDU, 2019).

El concepto de convivencia engloba una amplia gama de significados y matices que revelan la esencia de la conexión entre

los niños y su capacidad para vivir en armonía dentro de una comunidad. Es esencial considerar ciertas pautas que fomenten la autonomía personal mientras se conservan el respeto, la sinceridad y la inclusión del otro, proporcionando así el entorno necesario para la acción educativa. Sin embargo, la convivencia no debe interpretarse como la mera ausencia de violencia, sino como un vínculo entre las relaciones personales y grupales que promueven un clima de consideración, fiabilidad y respaldo dentro del ámbito educativo. Esto facilita la creación de fomentar conexiones constructivas entre los individuos de la sociedad, reduciendo los conflictos y previniendo el acoso, lo cual resulta beneficioso para alcanzar los objetivos educativos, especialmente para aquellos niños más vulnerables socialmente (Ortega 2007).

D. Convivencia escolar y clima escolar

La atmósfera educativa representa una evaluación subjetiva derivada de las vivencias individuales dentro del entorno escolar, y evidencia diversos elementos como reglas, objetivos, principios, interacciones personales, métodos de enseñanza y aprendizaje, normativas laborales, estructuras institucionales y recursos, entre otros.

La convivencia juega un papel en la creación del ambiente escolar (vinculado principalmente a las interacciones entre personas). Así, se puede afirmar que una acción favorable en el ámbito de la convivencia influirá positivamente en la atmósfera escolar (MINEDU, 2016).

E. Participación democrática

La participación democrática esta idea forma parte de nuestro enfoque hacia una ciudadanía como elección, en la que los individuos se encuentran comprometidos y comprometidas con su comunidad; obtienen un conjunto de prerrogativas y deberes que les otorga la posición jurídica dentro de la sociedad al que están afiliados (según la Constitución del Perú), y basados en esto

deciden participar en los asuntos de interés público, buscando el beneficio colectivo (MINEDU, 2016).

La institución educativa desempeña un papel esencial, ya que representa el primer entorno público en el que interactúan nuestros estudiantes. En este ámbito, deben aprender a comprometerse con su comunidad (tanto a nivel de aula como de escuela), entender las responsabilidades y prerrogativas, y reconocer que estos deben ser observados; tienen la opción de manifestar sus opiniones sobre cuestiones que afectan a todos; que sus sugerencias para potenciar la condición de su entorno educativo pueden ser implementadas; y que la administración está preparada para escuchar y considerar sus contribuciones. Para lograrlo, es crucial que nuestra institución educativa les ofrezca oportunidades para participar de manera efectiva. No es suficiente con simplemente permitirles hablar: es necesario otorgarles responsabilidades y tareas concretas. La participación no solo se logra a través del diálogo, sino también mediante acciones concretas. Esto implica cumplir puntualmente con los compromisos acordados, así como planificar y llevar a cabo iniciativas desafiantes, aquellas que demandan un alto grado de colaboración y liderazgo, como, por ejemplo, administrar una iniciativa para promover los derechos de los niños (MINEDU, 2016).

F. Normas de convivencia escolar

Las normas de convivencia en el ámbito educativo, surge del propósito de convivir democráticamente y ser partícipes de las diversas actividades escolares orientado al bien común, en ese sentido a continuación se presenta algunos ejemplos de normas de convivencia escolar, según el autor (Roldán, 2021):

1.Llegue a tiempo y permanezca tranquilo de forma constante.

2.Presentarse a clase en buen estado de salud y limpieza. Para salvaguardar la salud de todos los alumnos (y de sus familias), es esencial que se respeten las reglas de limpieza del colegio. Los

padres deben comprometerse a que sus hijos enfermos no acudan al colegio para evitar la propagación de enfermedades.

3.Mantener en todo momento una buena actitud hacia sus compañeros y educadores.

4.Respetar la intimidad y la seguridad de todos los alumnos.

5.Asumir un papel activo en las discusiones y actividades de clase, así como un entusiasmo genuino por el aprendizaje.

6.Encontrar soluciones pacíficas a las dificultades y conflictos, dando prioridad al bienestar de toda la comunidad escolar.

7.Tratar a todos los individuos de la institución educativa y del entorno local a la que todos pertenecemos con la máxima dignidad y respeto.

8.Tener siempre presente la relevancia de mantener la higiene en el salón de clases y en cualquier punto dentro del recinto educativo.

9.Evitar lanzar cualquier artículo a través de las ventanas ni a otros alumnos o profesores.

10.En la hora de clases no distraerse con el teléfono.

11.No se permite fumar en ningún lugar de la institución, incluidos los profesores y el personal.

12.Conservar una sana dosis de humildad.

13.Nunca recurrir a la violencia física, y en su lugar intentar hablar las cosas con los demás (Roldán, 2021).

G. Características de la convivencia

Aprender a llevarse bien con los demás requiere práctica en algo tan básico como compartir habitación. En primer lugar, porque requiere abrirse al clima social, cultural y emocional del momento y, en segundo lugar, porque el crecimiento individual y comunitario de cada individuo depende de su capacidad para trabajar con los demás. Hay muchos obstáculos que pueden entorpecer las relaciones armoniosas entre alumnos e instructores. Entre ellos figuran los incidentes de agresiones y peleas, así como una alteración general de la dinámica de la clase. Está claro que hay un

desajuste entre lo que las escuelas dicen que quieren conseguir y lo que los jóvenes realmente quieren aprender de sus primeras experiencias de socialización en casa y en la escuela. Como consecuencia, muchos niños carecen de las habilidades necesarias para formar amistades positivas, mientras que otros pueden percibir erróneamente los actos de sus compañeros como hostiles o inadecuados (EcuRed, 2006).

H. Factores que afectan la convivencia escolar

En este apartado abordaremos los factores que pueden afectar la convivencia escolar:

Factores sociales

Ante las injusticias de la sociedad, la institución educativa se esfuerza por mitigar los efectos nocivos de estos entornos, pero no puede lograr mucho por sí sola; necesita la cooperación de cada entidad encargada de la socialización (Martínez, 2015)

Los medios de información en su totalidad, y la televisión específicamente, incentiva en los comportamientos de los estudiantes. Así mismo la violencia, el consumo de alcohol, drogas, y la tecnología invitan a los menores a imitar situaciones que perjudican la construcción de una convivencia democrática para el bien común (Martínez, 2015).

Factores en el plano de las relaciones interpersonales

Existen factores de falta de motivación en los alumnos, debido a técnicas de enseñanza desagradables, fracaso académico y desconocimiento de las necesidades de los alumnos. No se logra trabajar adecuadamente entre docentes y alumnos, puesto que los alumnos muestran desobediencia, otra dificultad es la falta de comunicación y las relaciones dentro de las instituciones es precaria debido a las rivalidades y malos comportamientos (Martínez, 2015)

Aumento del individualismo y disminución del espíritu comunitario. Ser parte de una colectividad liderada por una persona problemática. La disrupción de la paz en el centro pedagógico

como consecuencia del exceso de trabajo, el uso excesivo de autoridad, discrepancias en las técnicas de instrucción y la falta de habilidad para trabajar como una unidad. Escasa comprensión de la misión pedagógica del centro educativo. Disputas con el equipo directivo, formación inadecuada del profesorado, etc (Martínez, 2015).

Factores en el ámbito de la institución educativa

Presiones para ajustarse a un sistema educativo cada vez más estratificado, burocratizado y tecnológicamente avanzado. Falta de concentración debido a la sobrecarga de los horarios y a la distribución desigual de los recursos (incluidos, entre otros, escritorios, ordenadores y otros equipos de oficina). Control institucional y estrategias de enseñanza convencionales (Martínez, 2015).

Centrarse únicamente en los efectos del desempeño estudiantil en los exámenes y en medir en relación a la media, en lugar de centrarse en los estudiantes como personas o en el procedimiento de adquisición de conocimientos en su conjunto. El desequilibrio entre las capacidades interpersonales y de comunicación entre profesores y alumnos. Debido al gran número de alumnos, es difícil lograr una enseñanza individualizada (Martínez, 2015).

Factores en el ámbito de la Familia

Desintegración de la unidad familiar: las personas se separan y los niños quedan desatendidos. La prevalencia de hogares monoparentales ha aumentado, y los niños suelen pasar largos periodos de tiempo sin la supervisión de un adulto. Cuando los lazos familiares son escasos, no es raro que los jóvenes recurran a sus iguales en busca de ayuda en el contexto de una subcultura delictiva (Martínez, 2015).

La inadecuada base económica de la familia. El joven aprende a manejar los conflictos viendo cómo los adultos manejan los suyos en diferentes entornos. El joven se ve influido negativamente por la ley del padre riguroso. Prácticas pedagógicas

permisivas, indiferentes y punitivas. Es más probable que un joven recurra a la violencia si su hogar es de problemas. Cuando los padres no demuestran amor, puede tener un efecto devastador en la salud mental de sus hijos (Martínez, 2015).

Factores en el ámbito de lo personal

Confusión en los principios y valores, lo cual promueve una actitud negativa y la justificación de la violencia como medio para alcanzar un fin. Falta de responsabilidad por la propia conducta. Tener poca paciencia y poca compasión. La necesidad incesante de estimulación de alto nivel. Propensión a la deshonestidad y la manipulación. Falta de confianza y amistades superficiales (Martínez, 2015).

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

Juegos Tradicionales

Son momentos en que los niños para realizan para satisfacer sus necesidades que interactúan en maneras de enseñanza colectiva extendida además de funcionar como un difusor de tradiciones.

Problematización:

Radica cuando los alumnos deban formular interrogantes a causa de un tema propuesto acerca de las diferentes circunstancias o las vivencias.

Análisis de información:

Es la etapa en la cual los estudiantes explorarán y emplearán una variedad de recursos informativos para mejorar su comprensión del problema que están abordando.

Acuerdo o toma de decisiones:

Tras examinar la información, los alumnos necesitan proponer una solución al problema presentado.

Convive y participa democráticamente

Es relacionarse con otros mientras se observan los derechos humanos y se acepta las regulaciones garantizan la independencia y la equidad. Se aprecia la variedad y se interactúa al fomentar el entendimiento entre diferentes culturas con individuos de diversas culturas. Se emplean con

reflexión distintos recursos legales para sugerir reglas adecuadas a diferentes contextos.

Interactúa con todas las personas.

Es reconocer la valía y los derechos de cada individuo, demuestra interés por los demás, respeta las disparidades y se beneficia de ellas. Responde ante las múltiples manifestaciones de discriminación y analiza las diferentes circunstancias que pueden afectar la convivencia democrática.

Construye normas y asume acuerdos y leyes.

Es participar en el establecimiento de reglamentos, respetar y evaluar las bases que las respaldan, además de obedecer a los pactos y regulaciones, reconociendo su relevancia para la coexistencia.

Maneja conflictos de manera constructiva.

Es comportarse con empatía y asertividad ante ellos, y poner directrices y tácticas y resolverlos de manera tranquila e innovadora, colaborando en la formación de comunidades con sistemas de gobierno basados en la participación y la igualdad de derechos.

Delibera sobre asuntos públicos.

Se basa en formar parte de un análisis conversacional acerca de temas relevantes para todos, que busca explorar diversas visiones y se intenta alcanzar acuerdos en beneficio colectivo.

Participa en acciones que promueven el bienestar común.

Consiste en idear y administrar proyectos relacionados con el beneficio colectivo y la protección y apoyo de los derechos humanos, para el entorno escolar y sociedad. Por esto, se adoptan y emplean vías y herramientas de participación democrática.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

H_a

La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

H_0

La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en la mejora de la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

H_{a1}

La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

H₀₁

La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en la mejora de la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

H_{a2}

La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes» en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

H₀₂

La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en la mejora de la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

H_{a3}

La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

H₀₃

La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en la mejora de la capacidad maneja conflictos de

manera constructiva en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

H_{a4}

La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de la capacidad delibera sobre asuntos públicos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

H₀₄

La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en la mejora de la capacidad «Delibera sobre asuntos públicos» en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

H_{a5}

La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de la capacidad participa en acciones que promueven el bienestar común en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

H₀₅

La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en la mejora de la capacidad participa en acciones que promueven el bienestar común en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Juegos Tradicionales

Se presentan como actividades recreativas que forman parte del legado cultural de diferentes áreas y facilitan el reconocimiento de prácticas y herencias, actividades donde demuestran sus capacidades y habilidades. Estas actúan como recursos educativos o de diversión pura que son disfrutados tanto por jóvenes como mayores, quienes se divierten colectivamente y de manera individual. Todos rememoran su infancia y aquellos juegos que contribuían al crecimiento de los niños y al fomento de relaciones positivas con otros (Villanueva, 2015).

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Convivencia y participación democrática

El alumno interactúa en la comunidad tratando a los otros con equidad y justicia, admitiendo la equidad en términos de deberes y derechos para cada individuo. Demuestra interés en indagar, comprender y aprovechar las aportaciones de diversas culturas, mostrando consideración en sus divergencias. Asimismo, adopta posturas frente a los temas que inciden en su papel como integrante de la comunidad y colabora en fomentar el bienestar colectivo, consolidando los procedimientos democráticos y defendiendo los derechos humanos. Tenemos las capacidades: (MINEDU, 2016).

Se comunica con todos los individuos.

Establece reglas y acepta convenios y regulaciones.

Aborda disputas de forma positiva.

Discute sobre temas de interés colectivo.

Se involucra en actividades que favorecen el beneficio general (MINEDU, 2016).

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Dimensiones	Indicadores	Inst. Evaluación
V.I. Juegos tradicionales	Problematización	Construir preguntas necesarias para la formulación de la problematización. Seleccionar las actividades que causarán asombro, la duda, la esperanza, la necesidad, que contravienen la tendencia formativa. Elaborar las sesiones dónde se plasmará las necesidades y deseos de descubrir, a descubrir mejor, a descubrir más, y, sobre todo, a descubrir de un modo diferente.	Sesiones de aprendizaje
	Análisis de información	Obtener la información adecuada y saber cómo usarla. Analizar la información para la libre expresión. Utilizar la información para recabar, organizar y distribuir datos de tal forma que se conviertan en información significativa y permitan tomar mejores decisiones	
	Toma de decisiones	Evaluar la participación de los estudiantes. Expresar las opiniones individuales como grupales. Evaluar con la prueba del post test las opiniones individuales como grupales.	
V.D. Convive y participa democráticamente	Interactúa con todas las personas	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos. Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula. interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos. Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas. Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.	GUÍA DE OBSERVACIÓN
	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Cumple con los deberes encargados en el aula. Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula. Colabora con la limpieza en el salón de clases. Respeto la opinión de sus compañeros en la hora de clase. Levanta la mano para participar en la clase.	
	Maneja conflictos de manera constructiva	interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros. Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto. Recurre al diálogo para solucionar un conflicto en el aula. Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.	
	Delibera sobre asuntos públicos:	Recurre al dialogo para el cuidado de los materiales dentro del aula. Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.	

Participa en acciones que promueven el bienestar común:	Elabora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela. Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez. Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula. Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.
--	--

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación propuesta fue aplicada, se distingue debido a su atención en poner en práctica los saberes teóricos en una circunstancia específica y las implicaciones prácticas que surjan de ello. Es aplicada ya que aspira a comprender para ejecutar, para intervenir, para edificar, alterar; le inquieta la implementación oportuna en una situación específica antes que el progreso de un entendimiento (Sánchez y Reyes, 2006).

Con esta investigación de tipo Aplicada buscó conocer la influencia de los juegos Tradicionales para mejorar la convivencia y participación democrática en los alumnos del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024.

3.1.1. ENFOQUE

Fue de enfoque cuantitativo porque involucra una serie de procedimientos, es esencial, probatoria que no requiere brindar pasos para llevarse a cabo, por lo que sigue una secuencia organizada en su realización. Los datos cuantitativos es la información que evalúa, que computa un aspecto con el fin de alcanzar un punto en el estudio. Estos datos nos proporcionan mediante cifras una justificación para los resultados de los experimentos y se probaran las hipótesis utilizando métodos estadísticos que establece las conclusiones respecto a las hipótesis utilizadas. (Sánchez y Reyes, 2006).

Se aplicó los Juegos Tradicionales en la mejora de convivencia y participación democrática en los alumnos de quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle -2024. Y se sistematizó los resultados estadísticos que serán presentados en tablas y figuras.

3.1.2. ALCANCE O NIVEL

Fue experimental dado que tiene la finalidad de realizar un proceso de experimento porque demuestra presupuestos e hipótesis explicativas; el estudio consiste en la explicación de la relación de causa-efecto por tanto requerimos la aplicación del método experimental (Sánchez y Reyes, 2006).

Es por esto que, proponemos la aplicación de los Juegos Tradicionales para conocer su posible efecto en la variable dependiente Convive y Participa Democráticamente en los alumnos y realizar una comparación entre el grupo experimental y de control luego de la aplicación de las veinte sesiones de aprendizaje que nos permitió verificar y comparar los resultados.

3.1.3. DISEÑO

Se utilizó el diseño cuasi – experimental con dos grupos no equivalentes, que se usaron en circunstancias donde resulta complicado o prácticamente imposible llevar a cabo un control experimental meticuloso. Estas circunstancias se encuentran justo en el entorno donde tiene lugar al entorno educativo y los fenómenos humanos en un contexto amplio (Sánchez y Reyes, 2006).

Este diseño se utiliza cuando se requiere de los dos grupos, para analizar ambos sobre la variable dependiente (convivencia escolar), después a uno se le aplicó el tratamiento o la experimentación y el otro grupo continúa con sus tareas diarias de acuerdo a su programación o planificación.

ESQUEMA:

GE	O1	X	O2
GC	O3		O4

LEYENDA:

GC —————> Grupo control

GE —————> Grupo experimental

O1 y O3 —————> Aplicación del pre test en ambos grupos.

O2 —————> Los resultados del pos test del grupo experimental.

X —————> Variable Independiente (Juegos Tradicionales)

O4 —————> Aplicación del pos test del grupo de control, donde

no se aplicó ningún experimento.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

Alude al grupo completo de elementos que son objeto de investigación o estudio y que comparten ciertas cualidades observables en un lugar y momento específico (Sánchez y Reyes, 2006).

En la investigación, la población se conformó de total de 90 alumnos del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024.

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle -2024

Grado y sección	fi	%
5to A	33	49
5to B	34	51
Total	67	100

Nota. Nómina de Matricula de la I.E. Jorge Basadre, Valle -2024.

3.2.2. MUESTRA

Según la muestra es no probabilístico porque está constituido por un grupo menor dentro de la población donde la elección de los componentes no se basa en la población en sí ni por su elección de los alumnos no de los objetos no se rige por la posibilidad, sino por las propiedades del estudio, y la estrategia no es instantánea ni se basa en computaciones de probabilidad, sino que se fundamenta en las decisiones tomadas por un científico o un grupo de científicos, y por supuesto, las muestras elegidas responden a diferentes parámetros de estudio (Sánchez y Reyes, 2006).

La muestra fue conformada por los niños del quinto grado que corresponde al total de 62 alumnos de la I.E, Jorge Basadre, Valle -2024. El método empleado fue el muestreo no probabilístico, que se refiere al tipo de muestreo debido a lo sencillo que resulta obtenerlas, incluso si no se comprenden completamente los fundamentos de su selección (Sánchez y Reyes, 2006).

Los alumnos del 5to grado del nivel primario, la sección A conforma el grupo experimental y la sección B conforma el grupo de control, la selección se basó en un muestreo intencionado o criterillo, al elegir la muestra en este método es garantizar que refleje de manera precisa la totalidad de la población de la que se extrajo (Sánchez y Reyes; 2006).

Tabla 2

Distribución de la muestra de los estudiantes quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle -2024

Grado / sección	fi	%
5to A GE	33	49
5to B GC	34	51
Total	67	100

Nota. Nómina de Matricula de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. TÉCNICA

Es el medio mediante la cual el investigador adquiere los datos necesarios de una situación o evento según los objetivos de la investigación (Sánchez y Reyes, 2006). Las técnicas son métodos utilizados para obtener datos, mientras que el instrumento es el recurso mediante el cual obtenemos la información necesaria.

Técnica: la observación

Se utilizó esta técnica debido a que implica una observación planificada, posee objetivos anticipados, es capaz de ejercer un dominio y recibe respaldo mediante instrumentos específicos como un registro, guía de observación o dispositivo de grabación de video (Sánchez y Reyes, 2006).

La observación es la etapa inicial de interacción o vínculo con los elementos que serán examinados. Implica un ciclo de percepción, acumulación y documentación de datos.

Es una técnica de investigación básica, que facilitó la comprensión de las actitudes y conductas exhibidas por los alumnos quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle -2024, que determinó la relación entre el individuo que visualiza y el elemento visualizado marca el comienzo de toda comprensión del entorno.

3.3.2. INSTRUMENTO

Guía de observación

El instrumento utilizado durante la investigación de campo, los cuales se presentan como enunciados o interrogantes, dirigen la tarea de examinar en el aula, indicando los puntos de interés para la observación (Sánchez y Reyes, 2006). La aplicación de la guía de

observación nos ayuda a: Realizar una evaluación equitativa y adecuada, se puede emplear un lapso temporal adecuado para una valoración imparcial, lo que conduce a la obtención de resultados sin ningún tipo de alteración.

Lista de Cotejo

La lista de cotejo es un instrumento que vincula actividades con actividades concretas, dispuestas de forma ordenada para examinar si están presentes o ausentes y garantizar su realización mientras se aprende (Sánchez y Reyes, 2006).

Este instrumento sirvió para evaluar las actitudes o rendimientos relacionados con la convivencia y la participación democrática, se proporcionó un esquema que especifica qué aspectos evaluar y cómo hacerlo referente a los alumnos de quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle -2024.

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

Técnicas. Son las herramientas que facilitan al investigador la recolección de la información necesaria sobre una realidad o fenómeno, según los objetos de estudio establecidos. Aquí se detallan los elementos a considerar:

Estadística descriptiva: Implica la exposición condensada de todas las observaciones realizadas como producto de una experiencia llevada a cabo. Proporciona detalles sobre el comportamiento de la variable dependiente frente a la manipulación de una independiente (Sánchez y Reyes, 2006).

Los datos elegidos fueron organizados mediante la aplicación de la estadística descriptiva, utilizando tablas de frecuencia y calculando la media aritmética para las muestras del grupo experimental y el grupo de control en los pre y post test. Los resultados se presentaron en gráficos de barras para visualizar el cambio antes y después del programa.

Estadística inferencial: Es una herramienta que permite al investigador determinar la importancia de sus hallazgos (Sánchez y Reyes, 2006).

Nos facilitó descubrir resultados significativos al comparar varios grupos para identificar diferencias potenciales entre ellos. Se emplearon los siguientes métodos para ello.

3.5. ASPECTOS ÉTICOS

La investigación se condujo bajo los principios deontológicos y de bioética en investigación educativa: se aplicó el consentimiento informado por escrito a los padres o apoderados y el asentimiento informado a los estudiantes de quinto grado, asegurando su participación libre, voluntaria y sin repercusiones académicas; se garantizó el estricto anonimato y la confidencialidad de los datos personales mediante la codificación de las evaluaciones; y se respetó el principio de beneficencia y no maleficencia al salvaguardar la integridad física y socioemocional de los menores durante las sesiones lúdicas, comprometiendo además la veracidad de los datos recogidos y el respeto por los derechos de autor.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO

4.1.1. RESULTADOS DE PRETEST

a) Referencia

Para la evaluación pre test se tomaron en cuenta dos grupos de estudio: el grupo experimental, conformado por 33 alumnos del quinto grado A, y el grupo control, conformado por 34 alumnos del quinto grado B. Formaron parte de la Escuela Primaria Jorge Basadre, Valle - 2024 alumnos del quinto grado.

A través de una guía de observación, que sirvió como instrumento para recoger los datos de los alumnos de ambos grupos de estudio, se escalaron los siguientes datos: siempre, algunas veces y nunca. con los siguientes signos:

Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.

Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.

Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.

Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas

Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.

Cumple con los deberes encargados en el aula.

Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.

Colabora con la limpieza en el salón de clases.

Respeto la opinión de sus compañeros en la hora de clase

Levanta la mano para participar en la clase.

interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.

Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto.

Recurre al diálogo para solucionar conflictos en el aula.

Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.

Discuten sobre el cuidado de los materiales dentro del aula

Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.

Elabora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela.

Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.

Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula.

Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.

Tabla 3

Resultados del pre test del grupo experimental y control de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024

I.E.: JORGE BASADRE DE VALLE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.	0	0.00	18	54.55	15	45.45	33	100	0	0.00%	19	55.88	15	44.12	34	100
2	Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.	0	0.00	12	36.36	21	63.64	33	100	0	0.00%	11	32.35	23	67.65	34	100
3	Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.	0	0.00	20	60.61	13	39.39	33	100	0	0.00%	19	55.88	15	44.12	34	100
4	Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas	0	0.00	12	36.36	21	63.64	33	100	0	0.00%	17	50.00	17	50.00	34	100
5	Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.	0	0.00	16	48.48	17	51.52	33	100	0	0.00%	15	44.12	19	55.88	34	100
6	Cumple con los deberes encargados en el aula.	0	0.00	9	27.27	24	72.73	33	100	0	0.00%	14	41.18	20	58.82	34	100
7	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.	0	0.00	15	45.45	18	54.55	33	100	0	0.00%	9	26.47	25	73.53	34	100
8	Colabora con la limpieza en el salón de clases.	0	0.00	17	51.52	16	48.48	33	100	0	0.00%	13	38.24	21	61.76	34	100
9	Respeto la opinión de sus compañeros en la hora de clase	0	0.00	9	27.27	24	72.73	33	100	0	0.00%	14	41.18	20	58.82	34	100
10	Levanta la mano para participar en la clase.	0	0.00	7	21.21	26	78.79	33	100	0	0.00%	15	44.12	19	55.88	34	100
11	interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.	0	0.00	12	36.36	21	63.64	33	100	0	0.00%	15	44.12	19	55.88	34	100

12	Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto.	0	0.00	11	33.33	22	66.67	33	100	0	0.00%	10	29.41	24	70.59	34	100
13	Recurre al diálogo para solucionar conflictos en el aula.	0	0.00	11	33.33	22	66.67	33	100	0	0.00%	12	35.29	22	64.71	34	100
14	Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.	0	0.00	10	30.30	23	69.70	33	100	0	0.00%	14	41.18	20	58.82	34	100
15	Discuten sobre el cuidado de los materiales dentro del aula	0	0.00	20	60.61	13	39.39	33	100	0	0.00%	14	41.18	20	58.82	34	100
16	Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.	0	0.00	5	15.15	28	84.85	33	100	0	0.00%	9	26.47	25	73.53	34	100
17	Elabora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela.	0	0.00	5	15.15	28	84.85	33	100	0	0.00%	10	29.41	24	70.59	34	100
18	Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.	0	0.00	4	12.12	29	87.88	33	100	0	0.00%	15	44.12	19	55.88	34	100
19	Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula.	0	0.00	1	3.03	32	96.97	33	100	0	0.00%	1	2.94	33	97.06	34	100
20	Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.	0	0.00	0	0.00	33	100.00	33	100	0	0.00%	2	5.88	32	94.12	34	100
TOTAL		0	0.00	214	32%	446	68%	660	100%	0	0.00%	248	36%	432	64%	680	100.00%

Nota. Base de datos del recojo del Pre test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre- Valle

Análisis e interpretación.

De acuerdo a los resultados obtenidos del pre test en tabla 03 se pudo observar lo siguiente.

Grupo experimental

1. Como podemos observar en la Tabla Nro 03, los alumnos representan las siguientes escalas: 0,00% siempre, 54.55% a veces y 45,45% nunca Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.

2. Como ilustra la Tabla Nro 03, las representaciones de los estudiantes se ubican en las siguientes escalas: 00,00% siempre, 36,36% ocasionalmente y 63,64% nunca. Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.

3. Como se muestra en la Tabla Nro 03, las representaciones de los estudiantes se encuadran en las siguientes escalas: 0,00% siempre, 60,61% ocasionalmente y 39,39% nunca. Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.

4. Las escalas de los estudiantes se muestran en la Tabla Nro 03, donde un 0,00% de ellos acepta a todos sus compañeros siempre, un 36,36% ocasionalmente y un 63,64% nunca Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas.

5. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 03, donde el 00.00% siempre, 48.48% a veces y 51.52% nunca, Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.

6. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 03, donde el 0.00% siempre, 27.27% a veces y 72.73% nunca, Cumple con los deberes encargados en el aula.

7. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 03, donde el 0.00% siempre, 45.45% a veces y 54.55% nunca. Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.

8. Las escalas que representan los estudiantes se muestran en la Tabla Nro 03; son las siguientes: 0,00% siempre, 51,52% ocasionalmente y 48,48% nunca Colabora con la limpieza en el salón de clases.

9. Los estudiantes exhiben las siguientes escalas, las cuales se muestran en la Tabla Nro 03: 10,00% siempre, 27,27% ocasionalmente y 72,73% nunca Respeta la opinión de sus compañeros en la hora de clase.

10. Como muestra la Tabla Nro 03, los alumnos se clasifican en tres categorías: 0,00% siempre, 21,21% ocasionalmente y 78,79% nunca. Levanta la mano para participar en la clase.

11. Las escalas de los estudiantes se muestran en la Tabla Nro. 03; El 0,00% siempre utiliza las palabras mágicas con todos sus compañeros, el 36,36% lo hace ocasionalmente y el 63,64% nunca interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.

12. Las escalas que representan los estudiantes son las siguientes, como se muestra en la Tabla Nro. 03: 00.00% siempre, 33.33% ocasionalmente y 66.67% nunca. Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto.

13. Las escalas que representan los estudiantes son las siguientes, como se muestra en la Tabla Nro. 03: 0.00% siempre, 33.33% ocasionalmente y 66.67% nunca. Recurre al diálogo para solucionar conflictos en el aula.

14. Como podemos observar en la Tabla Nro 03, los alumnos representan las siguientes escalas: 00,00% siempre, 33,30% ocasionalmente y 69,70% nunca. Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.

15. Como muestra la Tabla Nro 03, los estudiantes representan las siguientes escalas: 0,00% siempre, 60,61% ocasionalmente, y 39,39% nunca. Discuten sobre el cuidado de los materiales dentro del aula.

16. Como podemos observar en la Tabla Nro 03, los alumnos se encuadran en las siguientes categorías: 0,00% siempre, 15,15% ocasionalmente y 84,85% nunca Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.

17. Las respuestas de los estudiantes a la escala de cuidado del medio ambiente se muestran en la Tabla Nro 03, donde el 0,00% de ellos siempre, el 15,15% ocasionalmente y el 84,85% nunca labora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela

18. Las siguientes escalas son representadas por los estudiantes, como se muestra en la Tabla Nro 03, donde el 0,00% de los estudiantes siempre, el

12,12% ocasionalmente y el 87,88% nunca Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.

19. Los alumnos Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula. Podemos ver que representan las siguientes escalas en la Tabla Nro 03, donde el 0,00% siempre, el 03,03% ocasionalmente, y el 96,97% nunca.

20. La Tabla Nro 03 muestra las escalas que representan los alumnos: 0,00% siempre, 0,00% ocasionalmente y 100,00% nunca. Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.

Grupo Control

1. Como podemos observar en la Tabla Nro 03, los alumnos representan las siguientes escalas: 0,00% siempre, 55.88% a veces y 44,12% nunca Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.

2. Como ilustra la Tabla Nro 03, las representaciones de los estudiantes se ubican en las siguientes escalas: 00,00% siempre, 32,35% ocasionalmente y 67,65% nunca. Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.

3. Como se muestra en la Tabla Nro 03, las representaciones de los estudiantes se encuadran en las siguientes escalas: 0,00% siempre, 55,88% ocasionalmente y 44,12% nunca. Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.

4. Las escalas de los estudiantes se muestran en la Tabla Nro 03, donde un 0,00% de ellos acepta a todos sus compañeros siempre, un 50,00% ocasionalmente y un 50,00% nunca Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas.

5. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 03, donde el 00.00% siempre, 44.12% a veces y 55.88% nunca, Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.

6. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 03, donde el 0.00% siempre, 41.18% a veces y 58.82% nunca, Cumple con los deberes encargados en el aula.

7. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 03, donde el 0.00% siempre, 26.47% a veces y

73.53% nunca. Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.

8. Las escalas que representan los estudiantes se muestran en la Tabla Nro 03; son las siguientes: 0,00% siempre, 38,24% ocasionalmente y 61,76% nunca Colabora con la limpieza en el salón de clases.

9. Los estudiantes exhiben las siguientes escalas, las cuales se muestran en la Tabla Nro 03: 10,00% siempre, 41,18% ocasionalmente y 58,82% nunca Respeta la opinión de sus compañeros en la hora de clase.

10. Como muestra la Tabla Nro 03, los alumnos se clasifican en tres categorías: 0,00% siempre, 44,12% ocasionalmente y 55,88% nunca. Levanta la mano para participar en la clase.

11. Las escalas de los estudiantes se muestran en la Tabla Nro. 03; El 0,00% siempre utiliza las palabras mágicas con todos sus compañeros, el 44,12% lo hace ocasionalmente y el 55,88% nunca interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.

12. Las escalas que representan los estudiantes son las siguientes, como se muestra en la Tabla Nro. 03: 00.00% siempre, 29.41% ocasionalmente y 70.59% nunca. Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto.

13. Las escalas que representan los estudiantes son las siguientes, como se muestra en la Tabla Nro. 03: 0.00% siempre, 35.29% ocasionalmente y 64.71% nunca. Recurre al diálogo para solucionar conflictos en el aula.

14. Como podemos observar en la Tabla Nro 03, los alumnos representan las siguientes escalas: 00,00% siempre, 41,18% ocasionalmente y 58,82% nunca. Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.

15. Como muestra la Tabla Nro 03, los estudiantes representan las siguientes escalas: 0,00% siempre, 41,18% ocasionalmente, y 58,82% nunca. Discuten sobre el cuidado de los materiales dentro del aula.

16. Como podemos observar en la Tabla Nro 03, los alumnos se encuadran en las siguientes categorías: 0,00% siempre, 26,47% ocasionalmente y 73,53% nunca Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.

17. Las respuestas de los estudiantes a la escala de cuidado del medio ambiente se muestran en la Tabla Nro 03, donde el 0,00% de ellos siempre, el 29,41% ocasionalmente y el 70,59% nunca labora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela

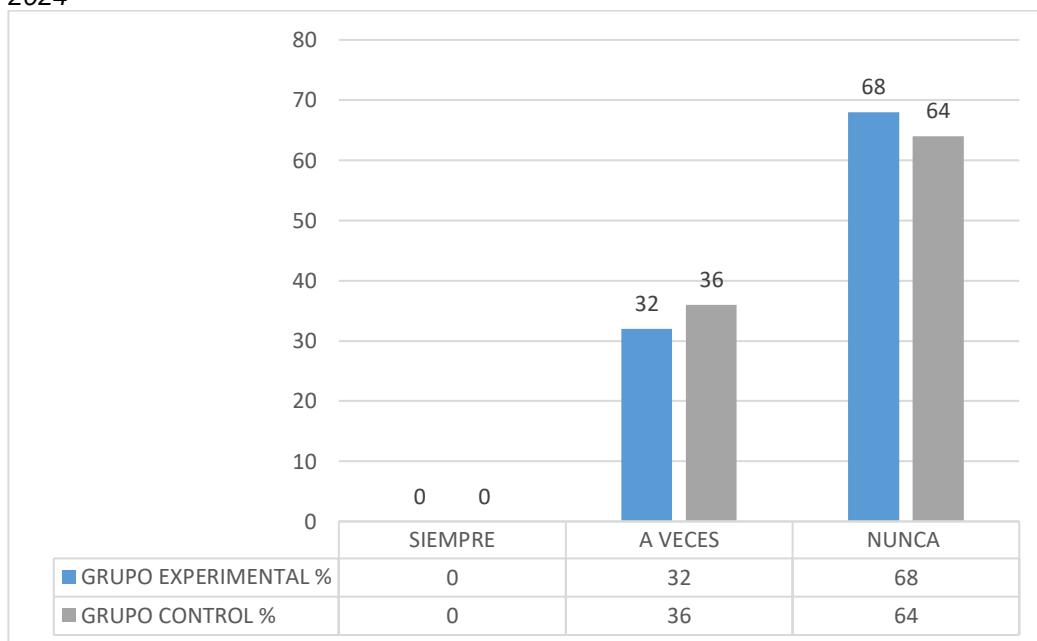
18. Las siguientes escalas son representadas por los estudiantes, como se muestra en la Tabla Nro 03, donde el 0,00% de los estudiantes siempre, el 44,12% ocasionalmente y el 55,88% nunca Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.

19. Los alumnos Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula. Podemos ver que representan las siguientes escalas en la Tabla Nro 03, donde el 0,00% siempre, el 02,94% ocasionalmente, y el 97,06% nunca.

20. La Tabla Nro 03 muestra las escalas que representan los alumnos: 0,00% siempre, 5,88% ocasionalmente y 94,12% nunca. Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.

Figura 1

Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de la aplicación los juegos tradicionales para mejorar la competencia “convive y participa democráticamente” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle-2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°3 de la Aplicación del pre test de la guía de observación: en los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre–Valle 2024

Análisis del grupo experimental y grupo control.

Con base en los resultados del pre-test que se muestran en la figura Nro. 01, se evidencia que: En el grupo experimental, sólo el 32.00% de los estudiantes participan ocasionalmente en la competencia, se llevan bien con los demás y participan democráticamente; ocasionalmente, entre el 00,00% de siempre y el 68,00% de los estudiantes nunca responden.

Por el contrario, sólo el 36,00% de los estudiantes del grupo de control participan ocasionalmente en competencias democráticas, se llevan bien entre sí y, el 00,00% tenemos en siempre y el 64,00% de los estudiantes nunca responden.

Interpretación

En general, encontramos que el grupo de control superó al grupo experimental en las primeras tres escalas porque los estudiantes del grupo de control eran responsables de mantener la disciplina en el aula, lo que condujo a un mejor control durante el período de evaluación previa a la prueba. Como resultado, nos vimos obligados a colaborar con el grupo quinto A, dándonos cuenta de lo fundamental que era mejorar el compromiso democrático y la coexistencia.

Tabla 4

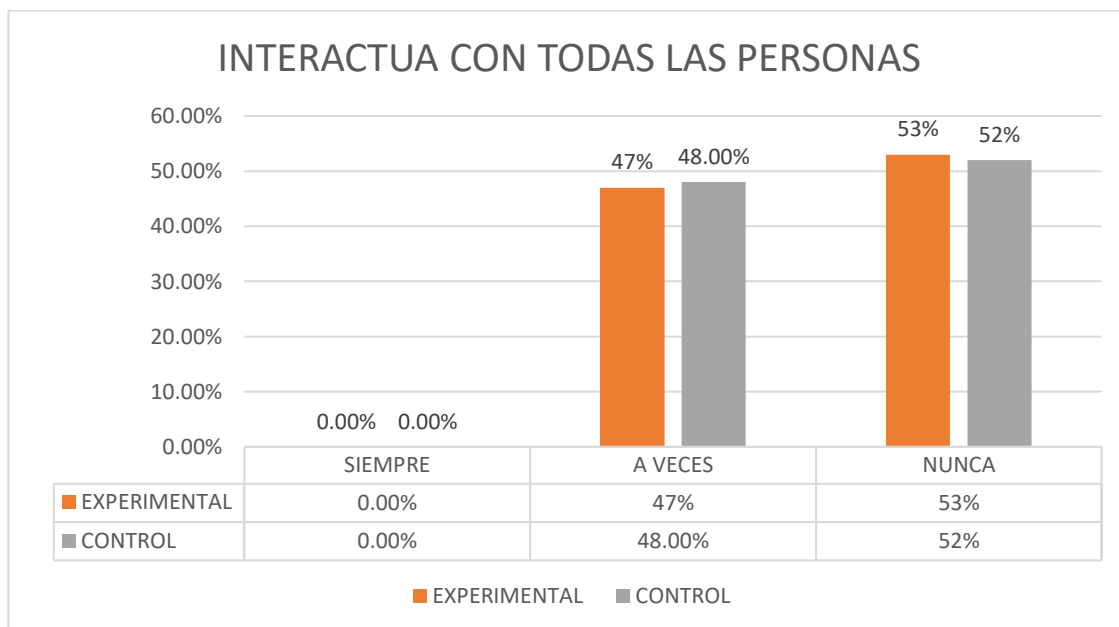
Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad interactúa con todas las personas de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024

I.E.: JORGE BASADRE DE VALLE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos. .	0	0.00	18	54.55	15	45.45	33	100	0	0.00%	19	55.88	15	44.12	34	100
2	Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.	0	0.00	12	36.36	21	63.64	33	100	0	0.00%	11	32.35	23	67.65	34	100
3	Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.	0	0.00	20	60.61	13	39.39	33	100	0	0.00%	19	55.88	15	44.12	34	100
4	Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas	0	0.00	12	36.36	21	63.64	33	100	0	0.00%	17	50.00	17	50.00	34	100
5	Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.	0	0.00	16	48.48	17	51.52	33	100	0	0.00%	15	44.12	19	55.88	34	100
		0.00		236.36		263.64				0.00%		238.24		261.76		500	
		0.00		47		53				0		48		52			

Nota. Base de datos del recojo del Pre test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre- Valle.

Figura 2

Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad interactua con todas las personas de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°4.

Análisis del grupo experimental y grupo control:

Con base en los resultados del pre-test que se muestran en la figura Nro. 02, se evidencia que: En el grupo experimental, sólo el 47.00% de los estudiantes participan ocasionalmente en la capacidad interactúa con todas las personas, se llevan bien con los demás; ocasionalmente, entre el 00,00% de siempre y el 53,00% de los estudiantes nunca responden.

Por el contrario, sólo el 48,00% de los estudiantes del grupo de control participan ocasionalmente en la capacidad interactúa con todas las personas, se llevan bien entre sí y, el 00,00% tenemos en siempre y el 52,00% de los estudiantes nunca responden.

Tabla 5

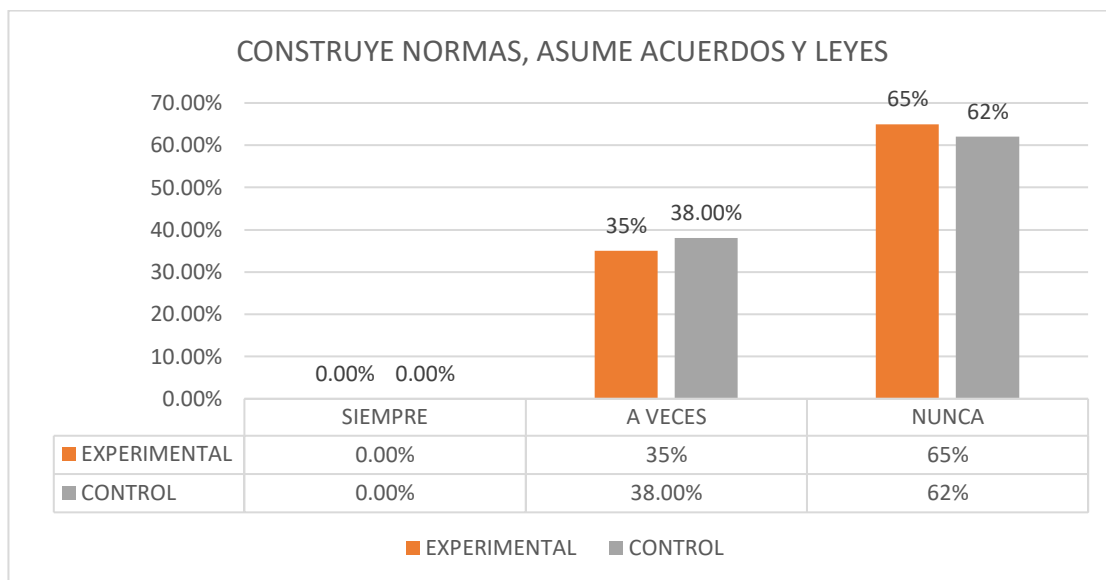
Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024

I.E.: JORGE BASADRE DE VALLE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
6	Cumple con los deberes encargados en el aula.	0	0.00	9	27.27	24	72.73	33	100	0	0.00%	14	41.18	20	58.82	34	100
7	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.	0	0.00	15	45.45	18	54.55	33	100	0	0.00%	9	26.47	25	73.53	34	100
8	Colabora con la limpieza en el salón de clases.	0	0.00	17	51.52	16	48.48	33	100	0	0.00%	13	38.24	21	61.76	34	100
9	Respeto la opinión de sus compañeros en la hora de clase	0	0.00	9	27.27	24	72.73	33	100	0	0.00%	14	41.18	20	58.82	34	100
10	Levanta la mano para participar en la clase.	0	0.00	7	21.21	26	78.79	33	100	0	0.00%	15	44.12	19	55.88	34	100
		0.00		172.73		327.27				0.00%		191.18		308.82		500	
		0.00		35		65				0		38		62			

Nota. Base de datos del recojo del Pre test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre- Valle.

Figura 3

Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°5.

Análisis del grupo experimental y grupo control.

Con base en los resultados del pre-test que se muestran en la figura Nro. 03, se evidencia que: En el grupo experimental, sólo el 35.00% de los estudiantes participan ocasionalmente en la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes, se llevan bien con los demás y ocasionalmente, entre el 00,00% de siempre y el 65,00% de los estudiantes nunca responden.

Por el contrario, sólo el 38,00% de los estudiantes del grupo de control participan ocasionalmente en la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes, se llevan bien entre sí y, el 00,00% tenemos en siempre y el 62,00% de los estudiantes nunca responden.

Tabla 6

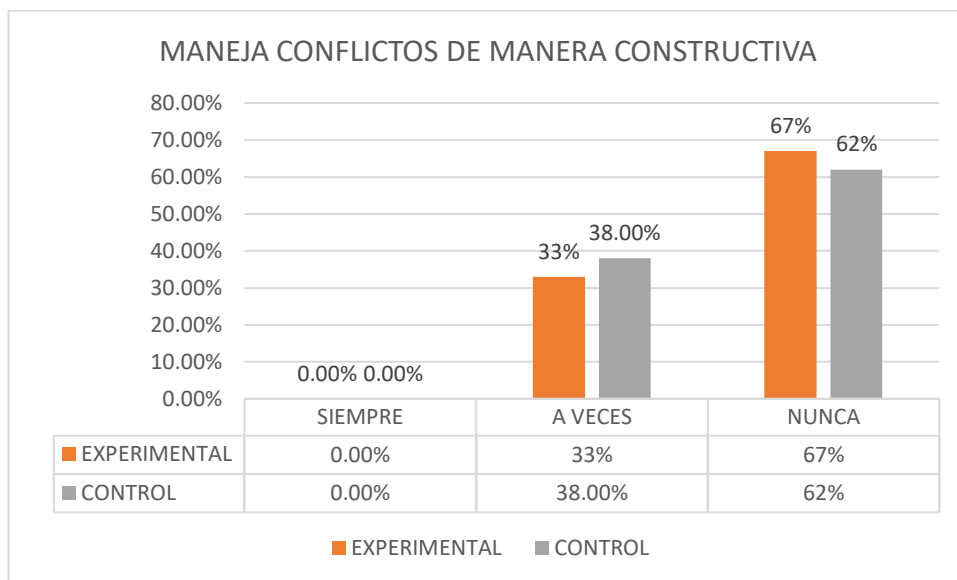
Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024

I.E.: JORGE BASADRE DE VALLE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
11	interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.	0	0.00	12	36.36	21	63.64	33	100	0	0.00%	15	44.12	19	55.88	34	100
12	Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto.	0	0.00	11	33.33	22	66.67	33	100	0	0.00%	10	29.41	24	70.59	34	100
13	Recurre al diálogo para solucionar conflictos en el aula.	0	0.00	11	33.33	22	66.67	33	100	0	0.00%	12	35.29	22	64.71	34	100
14	Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.	0	0.00	10	30.30	23	69.70	33	100	0	0.00%	14	41.18	20	58.82	34	100
		0.00		133.33		266.67				0.00%		150.00		250.00		400	
		0.00		33		67				0		38		62			

Nota. Base de datos del recojo del Pre test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre- Valle.

Figura 4

Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°6

Análisis del grupo experimental y grupo control.

Con base en los resultados del pre-test que se muestran en la figura Nro. 04, se evidencia que: En el grupo experimental, sólo el 33.00% de los estudiantes participan ocasionalmente en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva, se llevan bien con los demás y participan democráticamente; ocasionalmente, entre el 00,00% de siempre y el 67,00% de los estudiantes nunca responden.

Por el contrario, sólo el 38,00% de los estudiantes del grupo de control participan ocasionalmente en la capacidad maneja conflictos de manera constructiva, se llevan bien entre sí y, el 00,00% tenemos en siempre y el 62,00% de los estudiantes nunca responden.

Tabla 7

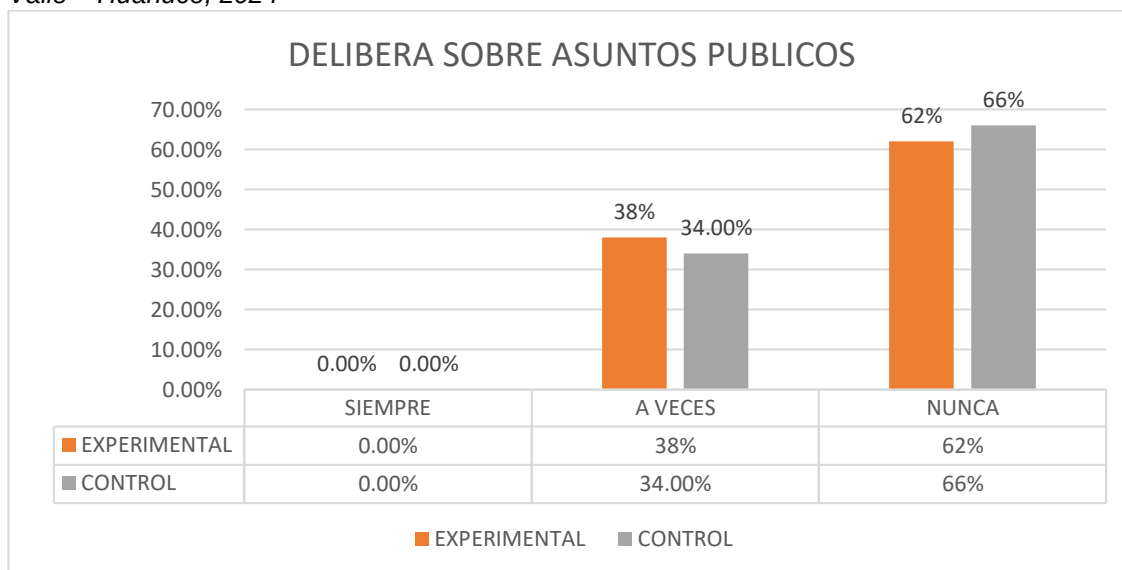
Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad delibera sobre asuntos públicos de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024

I.E.: JORGE BASADRE DE VALLE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
15	Discuten sobre el cuidado de los materiales dentro del aula	0	0.00	20	60.61	13	39.39	33	100	0	0.00%	14	41.18	20	58.82	34	100
16	Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.	0	0.00	5	15.15	28	84.85	33	100	0	0.00%	9	26.47	25	73.53	34	100
		0.00		75.76		124.24		0.00%		67.65		132.35					
		0		38		62		0		34		66					

Nota. Base de datos del recojo del Pre test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre- Valle.

Figura 5

Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad delibera sobre asuntos públicos de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle – Huánuco, 2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°7

Análisis del grupo experimental y grupo control.

Con base en los resultados del pre-test que se muestran en la figura Nro. 05, se evidencia que: En el grupo experimental, sólo el 38.00% de los estudiantes participan ocasionalmente en la capacidad delibera sobre asuntos públicos, se llevan bien con los demás y participan democráticamente; ocasionalmente, entre el 00,00% de siempre y el 62,00% de los estudiantes nunca responden.

Por el contrario, sólo el 34,00% de los estudiantes del grupo de control participan ocasionalmente en la capacidad delibera sobre asuntos públicos, se llevan bien entre sí y, el 00,00% tenemos en siempre y el 66,00% de los estudiantes nunca responden.

Tabla 8

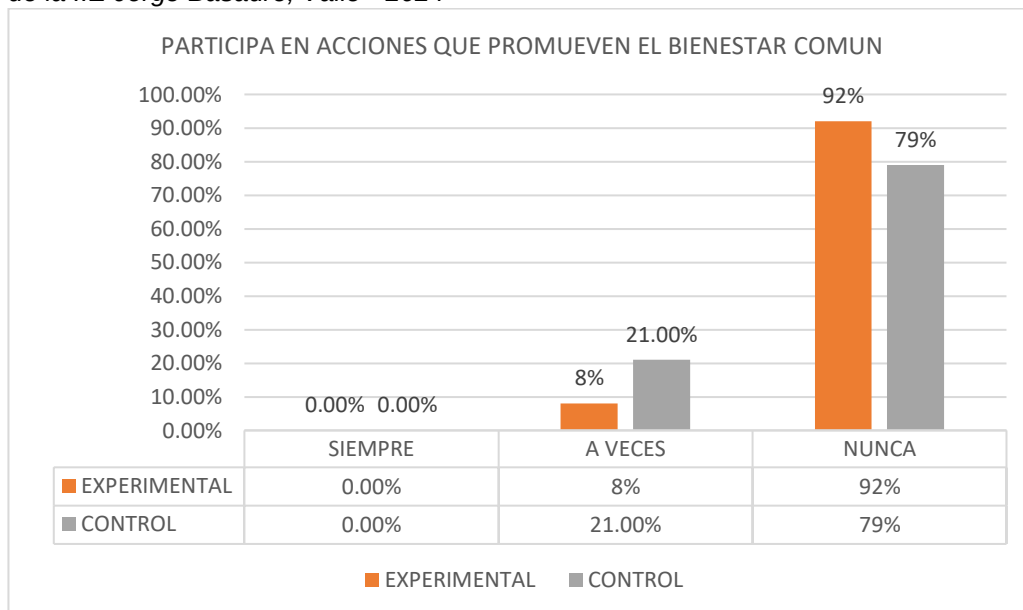
Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad participa en acciones que promuevan el bienestar común de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024

I.E.: JORGE BASADRE DE VALLE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
17	Elabora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela.	0	0.00	5	15.15	28	84.85	33	100	0	0.00%	10	29.41	24	70.59	34	100
18	Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.	0	0.00	4	12.12	29	87.88	33	100	0	0.00%	15	44.12	19	55.88	34	100
19	Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula.	0	0.00	1	3.03	32	96.97	33	100	0	0.00%	1	2.94	33	97.06	34	100
20	Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.	0	0.00	0	0.00	33	100.00	33	100	0	0.00%	2	5.88	32	94.12	34	100
		0.00		30.30		369.70				0.00%		82.35		317.65		400	
		0.00		8		92				0		21		79			

Nota. Base de datos del recojo del Pre test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre- Valle.

Figura 6

Resultados del pre test del grupo experimental y control de la capacidad participa en acciones que promuevan el bienestar común de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°8.

Análisis del grupo experimental y grupo control.

Con base en los resultados del pre-test que se muestran en la figura Nro. 06, se evidencia que: En el grupo experimental, sólo el 8.00% de los estudiantes participan ocasionalmente en de la capacidad participa en acciones que promuevan el bienestar común, se llevan bien con los demás y participan democráticamente; ocasionalmente, entre el 00,00% de siempre y el 92,00% de los estudiantes nunca responden.

Por el contrario, sólo el 21,00% de los estudiantes del grupo de control participan ocasionalmente de la capacidad participa en acciones que promuevan el bienestar común, se llevan bien entre sí y, el 00,00% tenemos en siempre y el 79,00% de los estudiantes nunca responden.

4.1.2. RESULTADOS DE POST TEST

Tabla 9

Resultados del post test del grupo experimental y control de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024

I.E: JORGE BASADRE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.	30	90.91	3	9.09	0	0	33	100	2	5.88	17	50.00	15	44.12	34	100
2	Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.	31	93.94	2	6.06	0	0	33	100	0	0.00	13	38.24	21	61.76	34	100
3	Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.	29	87.88	4	12.12	0	0	33	100	1	2.94	21	61.76	12	35.29	34	100
4	Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas	30	90.91	3	9.09	0	0	33	100	1	2.94	19	55.88	14	41.18	34	100
5	Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.	29	87.88	4	12.12	0	0	33	100	0	0.00	17	50.00	17	50.00	34	100
6	Cumple con los deberes encargados en el aula.	31	93.94	2	6.06	0	0	33	100	1	2.94	15	44.12	18	52.94	34	100
7	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.	29	87.88	4	12.12	0	0	33	100	0	0.00	10	29.41	24	70.59	34	100
8	Colabora con la limpieza en el salón de clases.	30	90.91	3	9.09	0	0	33	100	0	0.00	16	47.06	18	52.94	34	100
9	Respeto la opinión de sus compañeros en la hora de clase	32	96.97	1	3.03	0	0	33	100	0	0.00	16	47.06	18	52.94	34	100
10	Levanta la mano para participar en la clase.	33	100.00	0	0.00	0	0	33	100	0	0.00	15	44.12	19	55.88	34	100
11	interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.	32	96.97	1	3.03	0	0	33	100	0	0.00	15	44.12	19	55.88	34	100

12	Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto.	33	100.00	0	0.00	0	0	33	100	0	0.00	12	35.29	22	64.71	34	100
13	Recurre al diálogo para solucionar conflictos en el aula.	32	96.97	1	3.03	0	0	33	100	0	0.00	13	38.24	21	61.76	34	100
14	Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.	31	93.94	2	6.06	0	0	33	100	1	2.94	14	41.18	19	55.88	34	100
15	Discuten sobre el cuidado de los materiales dentro del aula	32	96.97	1	3.03	0	0	33	100	1	2.94	13	38.24	20	58.82	34	100
16	Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.	31	93.94	2	6.06	0	0	33	100	0	0.00	10	29.41	24	70.59	34	100
17	Elabora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela.	30	90.91	3	9.09	0	0	33	100	0	0.00	11	32.35	23	67.65	34	100
18	Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.	30	90.91	3	9.09	0	0	33	100	0	0.00	18	52.94	16	47.06	34	100
19	Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula.	31	93.94	2	6.06	0	0	33	100	0	0.00	14	41.18	20	58.82	34	100
20	Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.	29	87.88	4	12.12	0	0	33	100	0	0.00	3	8.82	31	91.18	34	100
TOTAL		615	93%	45	7%	0	0	660	100%	7	1%	282	41%	391	58%	680	100%

Nota. Base de datos del recojo del Post test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre- Valle.

Análisis e interpretación.

De acuerdo a los resultados obtenidos del post test en tabla 09 se pudo observar lo siguiente.

Grupo experimental

1. Como podemos observar en la Tabla Nro 09, los alumnos representan las siguientes escalas: 90,91% siempre, 9,09% a veces y 0,00% nunca Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.

2. Como ilustra la Tabla Nro 09, las representaciones de los estudiantes se ubican en las siguientes escalas: 93,94% siempre, 6,06% ocasionalmente y 0,00% nunca. Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.

3. Como se muestra en la Tabla Nro 09, las representaciones de los estudiantes se encuadran en las siguientes escalas: 87,88% siempre, 12,12% ocasionalmente y 0,00% nunca. Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.

4. Las escalas de los estudiantes se muestran en la Tabla Nro 09, donde un 0,00% de ellos acepta a todos sus compañeros con un 10,00% siempre, un 36,36% ocasionalmente y un 0,00% nunca Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas.

5. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 09, donde el 87,88% siempre, 12,12% a veces y 0,00% nunca, Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.

6. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 09, donde el 93,94% siempre, 6,06% a veces y 0,00% nunca, Cumple con los deberes encargados en el aula.

7. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 09, donde el 87,88% siempre, 45,45% a veces y 0,00% nunca. Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.

8. Las escalas que representan los estudiantes se muestran en la Tabla Nro 04; son las siguientes: 0,00% siempre, 51,52% ocasionalmente y 12,12% nunca Colabora con la limpieza en el salón de clases.

9. Los estudiantes exhiben las siguientes escalas, las cuales se muestran en la Tabla Nro 09: 96,97% siempre, 3,03% ocasionalmente y 0,00% nunca Respeta la opinión de sus compañeros en la hora de clase.

10. Como muestra la Tabla Nro 09, los alumnos se clasifican en tres categorías: 100,00% siempre, 0,00% ocasionalmente y 0,00% nunca. Levanta la mano para participar en la clase.

11. Las escalas de los estudiantes se muestran en la Tabla Nro. 09; El 96,97% siempre utiliza las palabras mágicas con todos sus compañeros, el 3,03% lo hace ocasionalmente y el 0,00% nunca interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.

12. Las escalas que representan los estudiantes son las siguientes, como se muestra en la Tabla Nro. 09: 100.00% siempre, 0.00% ocasionalmente y 0,00% nunca. Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto.

13. Las escalas que representan los estudiantes son las siguientes, como se muestra en la Tabla Nro. 04: 96.97% siempre, 3.03% ocasionalmente y 0,00% nunca. Recurre al diálogo para solucionar conflictos en el aula.

14. Como podemos observar en la Tabla Nro 09, los alumnos representan las siguientes escalas: 93,94% siempre, 6,06% ocasionalmente y 0,00% nunca. Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.

15. Como muestra la Tabla Nro 09, los estudiantes representan las siguientes escalas: 96,97% siempre, 3,03% ocasionalmente, y 0,00% nunca. Discuten sobre el cuidado de los materiales dentro del aula.

16. Como podemos observar en la Tabla Nro 09, los alumnos se encuadran en las siguientes categorías: 93,94% siempre, 6,06% ocasionalmente y 0,00% nunca Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.

17. Las respuestas de los estudiantes a la escala de cuidado del medio ambiente se muestran en la Tabla Nro 09, donde el 90,91% de ellos siempre, el 9,09% ocasionalmente y el 0,00% nunca labora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela

18. Las siguientes escalas son representadas por los estudiantes, como se muestra en la Tabla Nro 09, donde el 90,91% de los estudiantes siempre,

el 9,09% ocasionalmente y el 0,00% nunca Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.

19. Los alumnos Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula. Podemos ver que representan las siguientes escalas en la Tabla Nro 09, donde el 93,94% siempre, el 6,06% ocasionalmente, y el 0,00% nunca.

20. La Tabla Nro 09 muestra las escalas que representan los alumnos: 87,88% siempre, 12,12% ocasionalmente y 0,00% nunca. Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.

Grupo Control

1. Como podemos observar en la Tabla Nro 09, los alumnos representan las siguientes escalas: 5,88% siempre, 50,00% a veces y 44,12% nunca Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.

2. Como ilustra la Tabla Nro 09, las representaciones de los estudiantes se ubican en las siguientes escalas: 00,00% siempre, 38,24% ocasionalmente y 61,76% nunca. Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.

3. Como se muestra en la Tabla Nro 09, las representaciones de los estudiantes se encuadran en las siguientes escalas: 2,94% siempre, 61,7661% ocasionalmente y 35,29% nunca. Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.

4. Las escalas de los estudiantes se muestran en la Tabla Nro 09, donde un de ellos acepta a todos sus compañeros con un 2,94% siempre, un 55,88% ocasionalmente y un 41,18% nunca Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas.

5. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 09, donde el 00,00% siempre, 50,00% a veces y 50,00% nunca, Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.

6. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 09, donde el 2,94% siempre, 44,12% a veces y 52,94% nunca, Cumple con los deberes encargados en el aula.

7. Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la Tabla Nro 09, donde el 0.00% siempre, 29.41% veces y 70.59% nunca. Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.

8. Las escalas que representan los estudiantes se muestran en la Tabla Nro 09; son las siguientes: 0,00% siempre, 47,06% ocasionalmente y 52,94% nunca Colabora con la limpieza en el salón de clases.

9. Los estudiantes exhiben las siguientes escalas, las cuales se muestran en la Tabla Nro 09: 10,00% siempre, 47,06% ocasionalmente y 52,94% nunca Respeta la opinión de sus compañeros en la hora de clase.

10. Como muestra la Tabla Nro 09, los alumnos se clasifican en tres categorías: 0,00% siempre, 44,12% ocasionalmente y 55,88% nunca. Levanta la mano para participar en la clase.

11. Las escalas de los estudiantes se muestran en la Tabla Nro. 09; El 0,00% siempre utiliza las palabras mágicas con todos sus compañeros, el 44,12% lo hace ocasionalmente y el 55,88% nunca interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.

12. Las escalas que representan los estudiantes son las siguientes, como se muestra en la Tabla Nro. 09: 00.00% siempre, 35.29% ocasionalmente y 64.71% nunca. Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto.

13. Las escalas que representan los estudiantes son las siguientes, como se muestra en la Tabla Nro. 09: 0.00% siempre, 38,24% ocasionalmente y 61.76% nunca. Recurre al diálogo para solucionar conflictos en el aula.

14. Como podemos observar en la Tabla Nro 09, los alumnos representan las siguientes escalas: 2,94% siempre, 41,18% ocasionalmente y 55,88% nunca. Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.

15. Como muestra la Tabla Nro 09, los estudiantes representan las siguientes escalas: 2,94% siempre, 38,24% ocasionalmente, y 58,82% nunca. Discuten sobre el cuidado de los materiales dentro del aula.

16. Como podemos observar en la Tabla Nro 09, los alumnos se encuadran en las siguientes categorías: 0,00% siempre, 29,41%

ocasionalmente y 70,59% nunca Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.

17. Las respuestas de los estudiantes a la escala de cuidado del medio ambiente se muestran en la Tabla Nro 09, donde el 0,00% de ellos siempre, el 32,35% ocasionalmente y el 67,65% nunca labora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela

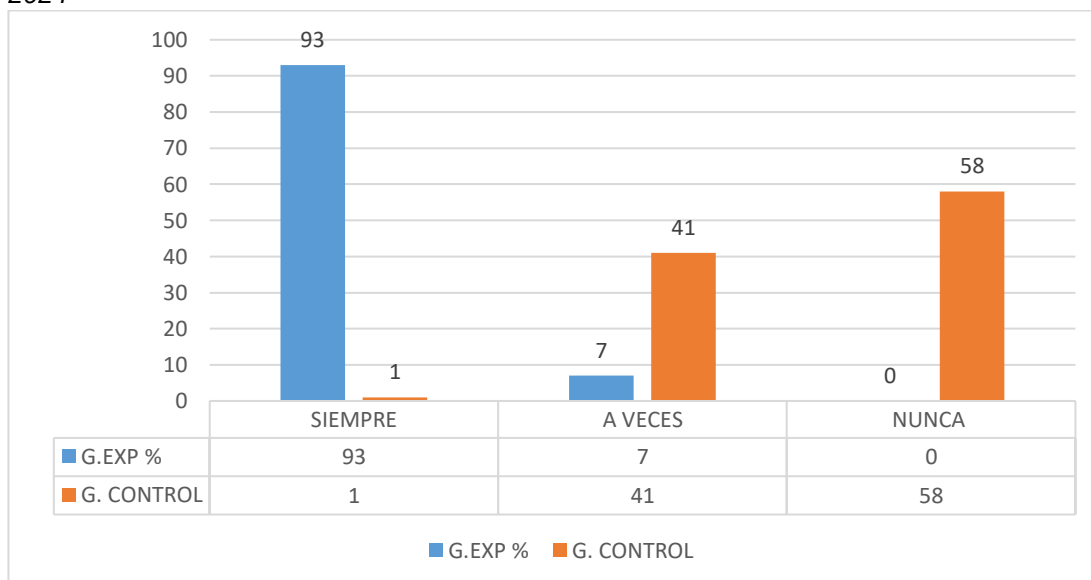
18. Las siguientes escalas son representadas por los estudiantes, como se muestra en la Tabla Nro 09, donde el 0,00% de los estudiantes siempre, el 52,94% ocasionalmente y el 47,06% nunca Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.

19. Los alumnos Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula. Podemos ver que representan las siguientes escalas en la Tabla Nro 09, donde el 0,00% siempre, el 41,18% ocasionalmente, y el 58,82% nunca.

20. La Tabla Nro 09muestra las escalas que representan los alumnos: 0,00% siempre, 8,82% ocasionalmente y 91,18% nunca. Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.

Figura 7

Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de la aplicación los juegos tradicionales para mejorar la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle-2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°9

Análisis del grupo experimental y grupo control.

La Figura Nro. 07, que muestra los resultados del post-test, revela lo siguiente: De los estudiantes del grupo experimental, el 93.00% responde la competencia convive y participa democráticamente; El 7,00% de los estudiantes ocasionalmente no responde y el 0,00% de los estudiantes nunca lo hace.

Sólo el 1% de los estudiantes del grupo de control responden a la competencia, conviven y participan democráticamente; ocasionalmente el 41% de los estudiantes lo hace y el 58% de los estudiantes nunca responde.

Interpretación

En general, vemos que el grupo experimental se ha desarrollado más favorablemente que el grupo de control porque el grupo experimental recibió la aplicación de las 20 sesiones de aprendizaje, lo que mejoró la participación democrática y la convivencia de los estudiantes del quinto grado de la escuela primaria Jorge Basadre del Valle.

Tabla 10

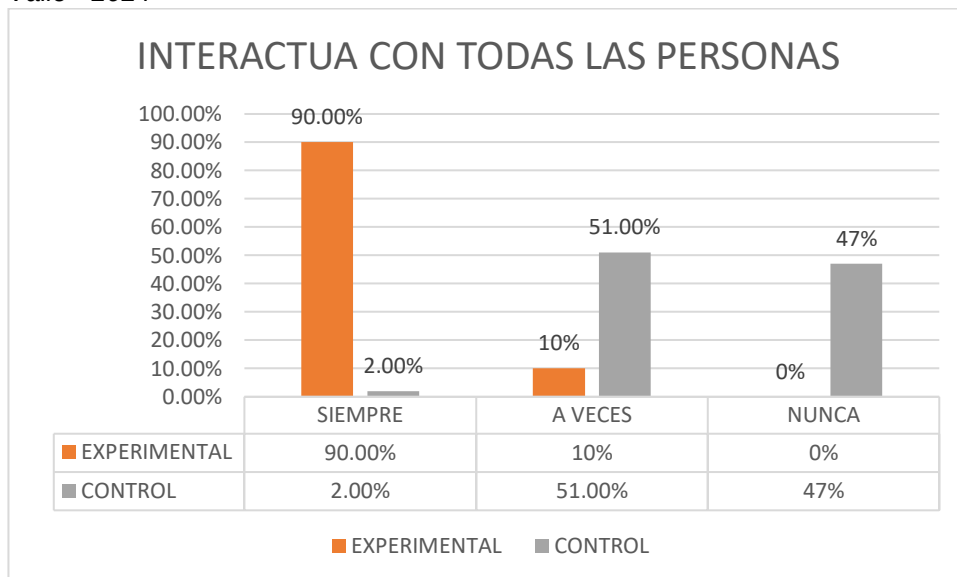
Resultados del post test del grupo experimental y control de los estudiantes de la capacidad interactúa con todas las personas del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle- 2024

I.E: JORGE BASADRE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.	30	90.91	3	9.09	0	0	33	100	2	5.88	17	50.00	15	44.12	34	100
2	Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.	31	93.94	2	6.06	0	0	33	100	0	0.00	13	38.24	21	61.76	34	100
3	Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.	29	87.88	4	12.12	0	0	33	100	1	2.94	21	61.76	12	35.29	34	100
4	Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas	30	90.91	3	9.09	0	0	33	100	1	2.94	19	55.88	14	41.18	34	100
5	Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.	29	87.88	4	12.12	0	0	33	100	0	0.00	17	50.00	17	50.00	34	100
		451.52		48.48		0		500		11.76		255.88		232.35		500	
		90		10		0				2		51		47			

Nota. Base de datos del recojo del Post test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024

Figura 8

Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad interactúa con todas las personas de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°10.

Análisis del grupo experimental y grupo control.

La Figura Nro. 08, que muestra los resultados del post-test, revela lo siguiente: De los estudiantes del grupo experimental, el 90.00% responde la capacidad Interactúa con todas las personas; El 10,00% de los estudiantes ocasionalmente no responde y el 0,00% de los estudiantes nunca lo hace.

Sólo el 2% de los estudiantes del grupo de control responden a la capacidad Interactúa con todas las personas; ocasionalmente el 51% de los estudiantes lo hace y el 47% de los estudiantes nunca responde.

Tabla 11

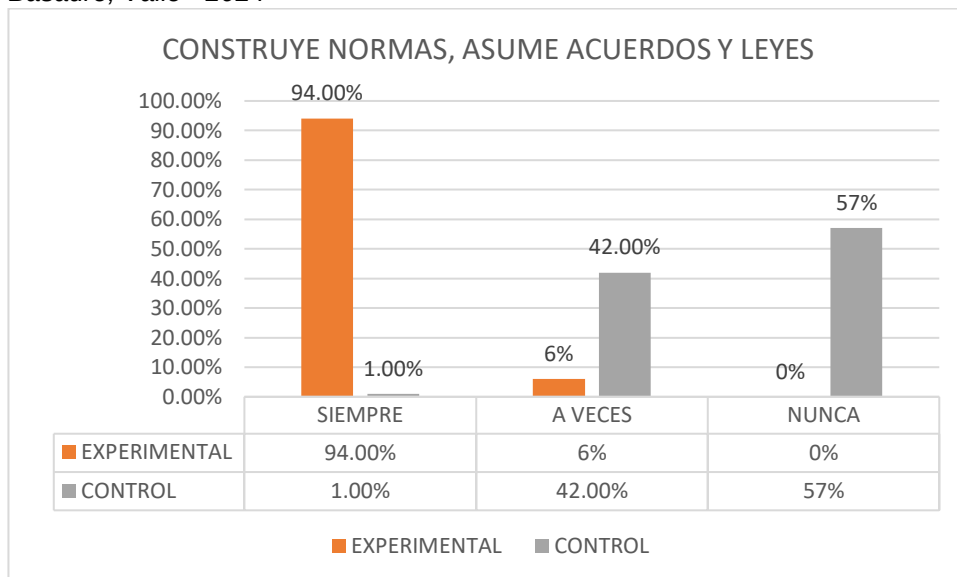
Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024

I.E.: JORGE BASADRE DE VALLE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
6	Cumple con los deberes encargados en el aula.	31	93.94	2	6.06	0	0	33	100	1	2.94	15	44.12	18	52.94	34	100
7	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.	29	87.88	4	12.12	0	0	33	100	0	0.00	10	29.41	24	70.59	34	100
8	Colabora con la limpieza en el salón de clases.	30	90.91	3	9.09	0	0	33	100	0	0.00	16	47.06	18	52.94	34	100
9	Respeto la opinión de sus compañeros en la hora de clase	32	96.97	1	3.03	0	0	33	100	0	0.00	16	47.06	18	52.94	34	100
10	Levanta la mano para participar en la clase.	33	100.00	0	0.00	0	0	33	100	0	0.00	15	44.12	19	55.88	34	100
		469.70		30.30		0		500		2.94		211.76		285.29		500	
		94		6		0				1		42		57			

Nota. Base de datos del recojo del Post test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre ,Valle – 2024.

Figura 9

Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°11

Análisis del grupo experimental y grupo control.

La Figura Nro. 09, que muestra los resultados del post-test, revela lo siguiente: De los estudiantes del grupo experimental, el 94.00% responde la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes; El 6,00% de los estudiantes ocasionalmente no responde y el 0,00% de los estudiantes nunca lo hace.

Sólo el 1% de los estudiantes del grupo de control responden a la capacidad construye normas, asume acuerdos y leyes; ocasionalmente el 42% de los estudiantes lo hace y el 57% de los estudiantes nunca responde.

Tabla 12

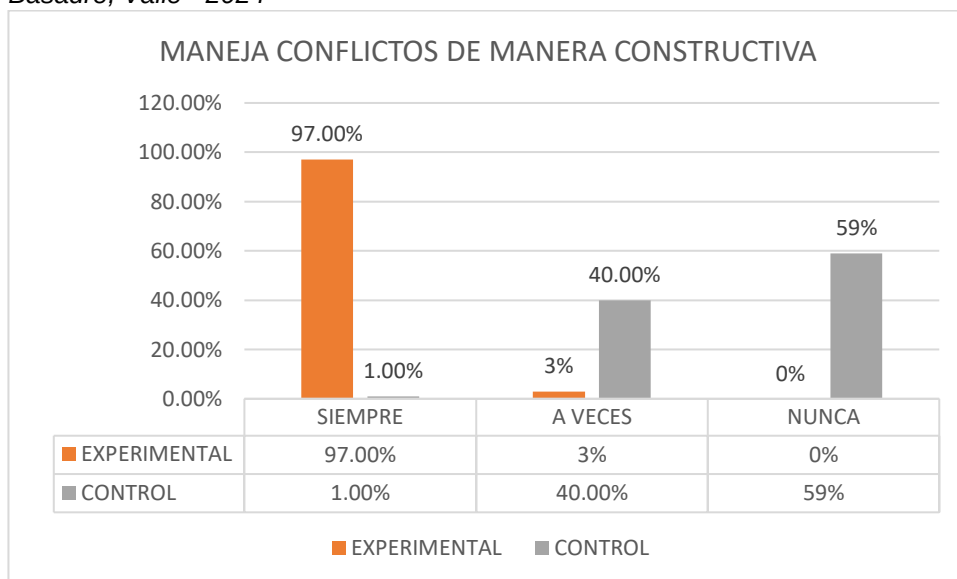
Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024

I.E.: JORGE BASADRE DE VALLE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
11	interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.	32	96.97	1	3.03	0	0	33	100	0	0.00	15	44.12	19	55.88	34	100
12	Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto.	33	100.00	0	0.00	0	0	33	100	0	0.00	12	35.29	22	64.71	34	100
13	Recurre al diálogo para solucionar conflictos en el aula.	32	96.97	1	3.03	0	0	33	100	0	0.00	13	38.24	21	61.76	34	100
14	Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.	31	93.94	2	6.06	0	0	33	100	1	2.94	14	41.18	19	55.88	34	100
		387.88		12.12		0		400		2.94		158.82		238.24		400	
		97		3		0				1		40		59			

Nota. Base de datos del recojo del Post test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre- Valle.

Figura 10

Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°12

Análisis del grupo experimental y grupo control.

La Figura Nro. 10, que muestra los resultados del post-test, revela lo siguiente: De los estudiantes del grupo experimental, el 97.00% responde la capacidad maneja conflictos de manera constructiva; El 3,00% de los estudiantes ocasionalmente no responde y el 0,00% de los estudiantes nunca lo hace.

Sólo el 1% de los estudiantes del grupo de control responden a la capacidad maneja conflictos de manera constructiva; ocasionalmente el 40% de los estudiantes lo hace y el 59% de los estudiantes nunca responde.

Tabla 13

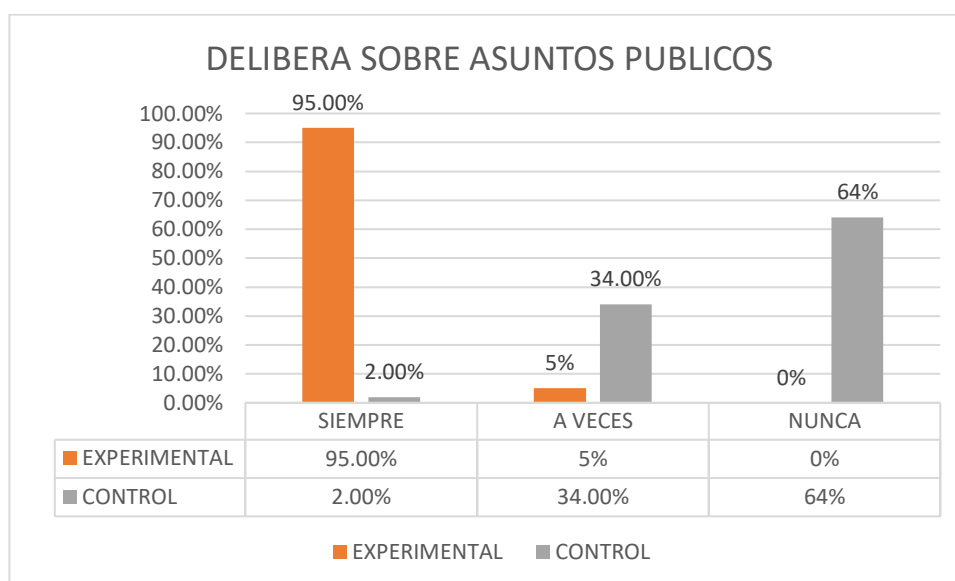
Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad delibera sobre asuntos públicos de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024

I.E.: JORGE BASADRE DE VALLE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
15	Discuten sobre el cuidado de los materiales dentro del aula	32	96.97	1	3.03	0	0	33	100	1	2.94	13	38.24	20	58.82	34	100
16	Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.	31	93.94	2	6.06	0	0	33	100	0	0.00	10	29.41	24	70.59	34	100
		190.91		9.09		0				2.94		67.65		129.41			
		95		5		0				2		34		64			

Nota. Base de datos del recojo del Post test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre- Valle

Figura 11

Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad delibera sobre asuntos públicos de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla 13

Análisis del grupo experimental y grupo control

La Figura 11, que muestra los resultados del post-test, revela lo siguiente: De los estudiantes del grupo experimental, el 95.00% responde la capacidad delibera sobre asuntos públicos; El 5.00% de los estudiantes ocasionalmente no responde y el 0.00% de los estudiantes nunca lo hace.

Sólo el 2% de los estudiantes del grupo de control responden a la capacidad delibera sobre asuntos públicos; ocasionalmente el 34% de los estudiantes lo hace y el 64% de los estudiantes nunca responde.

Tabla 14

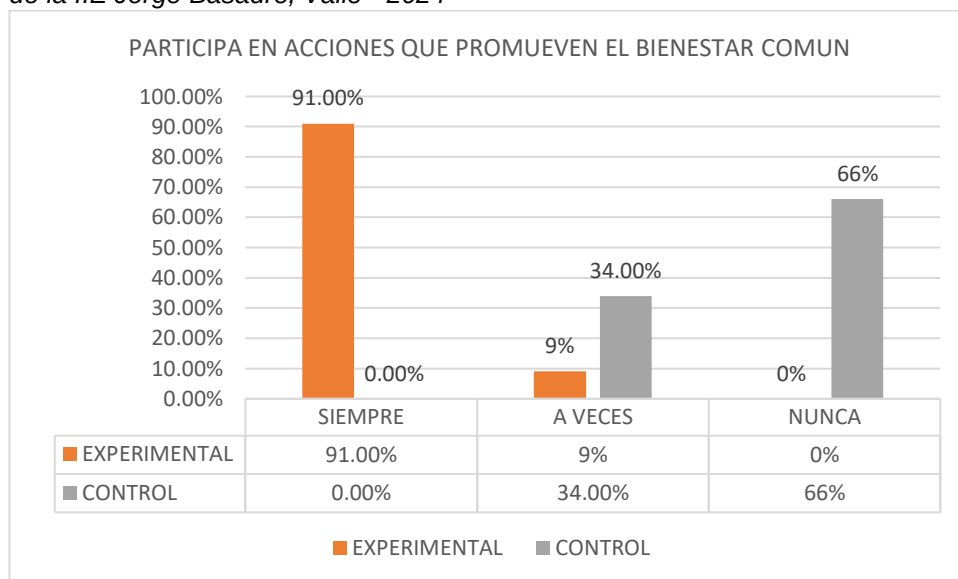
Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad participa en acciones que promueven el bienestar común de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024

I.E.: JORGE BASADRE DE VALLE		GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	INDICADORES	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL		SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
17	Elabora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela.	30	90.91	3	9.09	0	0	33	100	0	0.00	11	32.35	23	67.65	34	100
18	Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.	30	90.91	3	9.09	0	0	33	100	0	0.00	18	52.94	16	47.06	34	100
19	Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula.	31	93.94	2	6.06	0	0	33	100	0	0.00	14	41.18	20	58.82	34	100
20	Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.	29	87.88	4	12.12	0	0	33	100	0	0.00	3	8.82	31	91.18	34	100
		363.64		36.36		0		400		0.00		135.29		264.71		400	
		91		9		0				0		34		66			

Nota. Base de datos del recojo del Post test de la guía de observación de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre- Valle.

Figura 12

Resultados del post test del grupo experimental y control de la capacidad participa en acciones que promueven el bienestar común de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°14

Análisis del grupo experimental y grupo control.

La Figura 12, que muestra los resultados del post-test, revela lo siguiente: De los estudiantes del grupo experimental, el 91.00% responde la capacidad delibera sobre asuntos públicos; El 9,00% de los estudiantes ocasionalmente no responde y el 0,00% de los estudiantes nunca lo hace.

Sólo el 0,00% de los estudiantes del grupo de control responden a la capacidad delibera sobre asuntos públicos; ocasionalmente el 34% de los estudiantes lo hace y el 66% de los estudiantes nunca responde.

4.2. ANÁLISIS INFERENCIAL

4.2.1. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS Y PRUEBA DE HIPOTESIS

Se consideró los porcentajes que indican la mejora de Los juegos tradicionales en relación con la convivencia y participación democrática, tanto del pre test como del post test. Los resultados que se obtuvieron son:

Tabla 15

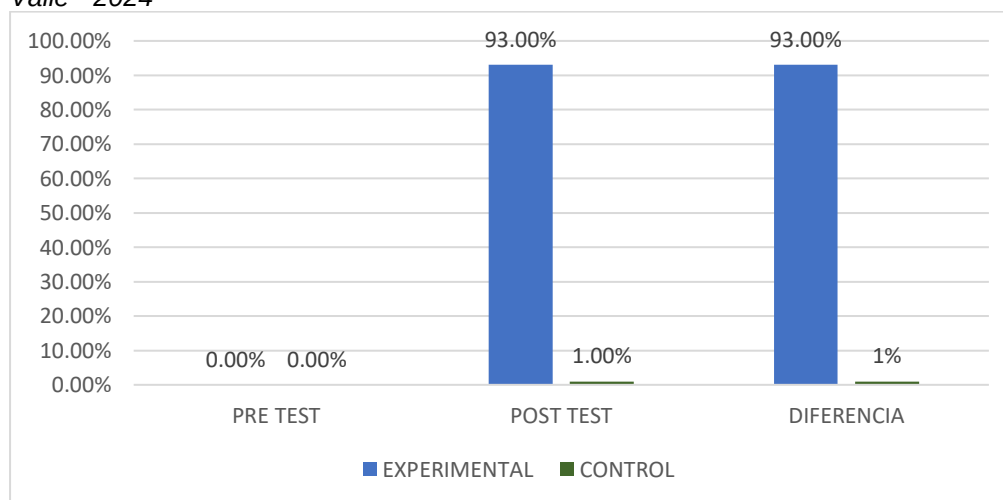
Tabla comparativa de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024

GRUPO DE ESTUDIO	PORCENTAJES		
	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
EXPERIMENTAL	0.00%	93.00%	93.00%
CONTROL	0.00%	1.00%	1%

Nota. Pre test – Post test.

Figura 13

Figura comparativa de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E Jorge Basadre, Valle - 2024



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°15.

Análisis e interpretación

Explicamos los porcentajes finales que se obtuvieron a través de la escala que demuestran la efectividad de los juegos tradicionales en el fomento de la convivencia escolar mediante la tabla 15 y la figura 13, mostrando los siguientes hallazgos:

En relación al grupo control, el nivel de significancia en el grupo Control alcanzó el 1.00%, estos resultados reflejan el poco desarrollo en el trabajo pedagógico para fortalecer la convivencia escolar.

Se muestra un valor de significancia del 93,00% en el grupo experimental, lo que indica la eficacia de los Juegos Tradicionales en el fomento de la convivencia escolar positiva en estudiantes de quinto grado de primaria.

4.2.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Los juegos tradicionales para mejorar la armonía en el aula entre los alumnos del quinto grado de primaria del I.E. Jorge Basadre, Valle - 2024. Corroborando los resultados del grupo experimental, se observó que el 0.00% de la muestra no se desempeñó como se esperaba en el pretest. La Tabla No. 03, que muestra los resultados del pretest, muestra cómo habían desarrollado la convivencia escolar. Tras la implementación del proyecto y las veinte sesiones de aprendizaje impartidas por Los Juegos Tradicionales La estrategia Juegos Tradicionales ayudó a mejorar el grupo experimental, encontrando que hubo un aumento del 93,00% en el desarrollo de la convivencia escolar en el post test. Tanto el resultado como el cambio fueron evidentes. Por lo tanto, los resultados obtenidos a nivel porcentual nos permiten sustentar y validar la primera hipótesis planteada.

CAPITULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO

¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024?

El problema se aborda, como lo demuestran los resultados, que muestran que los juegos tradicionales mejoran en gran medida la cohesión escolar entre los estudiantes del quinto grado de Institución Educativa Jorge Basadre, Valle Según los resultados de la Tabla N° 3, sólo el 0,00% de los estudiantes refirieron no convivencia escolar en el aula durante el pretest. Sin embargo, cuando se aplicaron los juegos Tradicionales durante el post-test, el porcentaje aumentó a 93,00% de estudiantes reportaron convivencia escolar en el aula. Esto se evidenció en la capacidad de los estudiantes para relacionarse con todos sus compañeros, establecer normas y asumir acuerdos y leyes, resolver conflictos de manera constructiva y participar en actividades que fomenten el bienestar comunitario.

5.2. CON EL OBJETIVO FORMULADO

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024. Esto se pudo comprobar al observar los resultados mostrados en los Cuadros Nro 3 y 4, donde los resultados del pre y post test son claros y muestran que, antes del uso de las Fábulas Tradicionales, sólo el .00% de los estudiantes tenían convivencia escolar en el aula; sin embargo, después de su uso lograron el 93.00%.

Los alumnos de 5to A (grupo experimental) desarrollaron veinte sesiones de aprendizaje basadas en las Fábulas Tradicionales, y el resultado fue una mejora en la competencia de convivencia escolar, siendo el 93.00% de los alumnos conviviendo en armonía, interactuando positivamente con sus compañeros, elaborando y defendiendo acuerdos y normas, gestionar conflictos y buscar activamente el bienestar de sus pares. Dado que el valor

de la t cae en la zona de rechazo de las hipótesis nulas, apoyando la premisa de las hipótesis alternativas, también podemos confirmar las hipótesis alternativas o de trabajo a nivel de prueba de hipótesis, donde se acepta que las aplicaciones de los juegos Tradicionales han mejorado significativamente la convivencia democrática y participativa de los estudiantes.

De modo que, estos logros alcanzados a nivel porcentual y de la prueba de hipótesis nos permiten confirmar y validar la hipótesis formulada inicialmente.

5.3. DISCUSIÓN DE LAS BASES TEORICAS

Al discutir los fundamentos teóricos de este estudio se consideraron las siguientes contribuciones:

La asimilación, es un proceso que comienza en la infancia y se realiza a través del juego y la manipulación de objetos porque comienza con operaciones concretas y establece una conexión con operaciones mentales. (Piaget, 1969),

Dado que el juego permite a los estudiantes interactuar entre sí y manipular correctamente los medios y materiales a su disposición, ha contribuido a nuestra comprensión de la importancia del uso del juego como herramienta en el desarrollo humano. centrado en el bien común, lo que mejora considerablemente el aprendizaje de los niños y fomenta las interacciones interpersonales educadas con sus compañeros. Así lo demuestran los resultados, que muestran que el 93,00% de los estudiantes son capaces de convivir pacíficamente con sus compañeros. y participan en interacciones constructivas con sus compañeros para participar democráticamente en el aula.

La educación cumple una función social al asegurar la dirección y el desarrollo de los seres inmaduros mediante su implicación en el grupo al que pertenecen. Esto significa efectivamente que la calidad de vida dentro del grupo influirá en el tipo de educación que reciba una persona. (Dewey, 1916).

Según los resultados, se dice que la educación es esencial para el desarrollo social de los estudiantes porque les permite relacionarse unos con otros, asumir roles y acuerdos que guiarán su estilo de vida compartido y

participar en la democracia con todos. encontró que, previo a la aplicación de los Juegos Tradicionales, el 00.00% de los estudiantes no vivían en armonía ni participaban democráticamente en el aula. Esto permite caracterizar los constantes conflictos de los estudiantes, el desprecio por acuerdos y normas y el interés propio. Sin embargo, tras la aplicación de los Juegos Tradicionales, el 93,00% de los estudiantes lograron mejorar la variable dependiente.

Chávez (2002) citó la teoría sociocultural de Vygotsky, que enfatiza la interconexión de los factores biológicos y sociales y la naturaleza interactiva del desarrollo psíquico. Considera los factores biológicos como el fundamento, la presunción para que ocurra este desarrollo, mientras que los factores sociales son los determinantes, la fuente, del desarrollo de la persona, del sujeto o del individuo.

El aporte de Vygotsky queda validado, pues el ser humano debe interactuar con su entorno social al que pertenece. Participar en diversas actividades con otros juega un papel importante en el fomento de la coexistencia democrática y participativa, así como del aprendizaje. y el uso de los juegos tradicionales fue efectivo ya que permitió a los estudiantes relacionarse entre sí de manera educada y priorizar siempre el bien del grupo sobre sus propios intereses, como lo demuestran los resultados, que muestran que el 93.00% de los estudiantes conviven y participan democráticamente en el aula.

CONCLUSIONES

El presente estudio de investigación llega a las siguientes conclusiones:

Mediante el uso de los juegos Tradicionales como táctica logramos incrementar considerablemente la convivencia escolar en el grupo experimental: llegó al 93,00%. Tabla 9 y Figura 7 de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre del Valle, 2024, demuestran que siempre practican la citada competencia y ocasionalmente el 07,00%, y 0.0% nunca practican la buena convivencia.

Hemos visto efectos positivos en Interactuar con todas las personas mediante el uso de los juegos tradicionales; en el grupo experimental esto ha resultado en un 0.00% en el pre test a 90.00% en el post test, una diferencia de 90.00%, como se muestra en las tablas 4 y 10, figura 2 y 8, que corresponden a estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre del Valle, 2024.

El desarrollo del grupo experimental de construir normas y asumir acuerdos y leyes ha mejorado gracias a la aplicación de los Juegos Tradicionales; así se demuestra en las tablas 5 y 11, Figura 3 y 9, las cuales muestran una diferencia de 94.00% entre 0.00% en el pre test y 94.00% en el pos test de los alumnos de quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, del Valle 2024.

Después del uso de los Juegos Tradicionales, se encontraron efectos beneficiosos que ayudaron al grupo experimental a mejorar su puntaje en la dimensión Manejar conflictos de manera constructiva; pasaron de 0,00% en el pretest al 97,00% en el pos test. Como se demuestra en las tablas 6 y 12, y figuras 4 y 10, de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre marcó una diferencia del 97.00%, logrando satisfactoriamente el objetivo.

Después de utilizar los Juegos Tradicionales, la Deliberación sobre Asuntos Públicos de los estudiantes mejoró significativamente, como lo muestran las tablas 7 y 13, la figuras 5 y 11, que muestran que los estudiantes de quinto grado de primaria en la I.E. Jorge Basadre, logró de manera significativa el objetivo. Los resultados del pretest fueron de 0,00% a 95,00% en el postest, una diferencia de 95,00%.

Participar en acciones que promuevan el bienestar común ha mejorado significativamente luego de la aplicación de los juegos tradicionales, arrojando en el pretest los siguientes resultados: los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, 2024, mostró un logro significativo del objetivo, como lo demuestran las tablas 8 y 14, figuras 6 y 12, que muestran una diferencia de 91.0 % entre 0.00% en el pre test y 91.00% en el post-test.

El nivel de la variable dependiente se midió y comparó utilizando los resultados previos y posteriores a la prueba. Se encontró que en el pre-test fue de 0.00%, pero luego de utilizar las los Juegos Tradicionales, aumentó a 93.00% en el post-test, resultando una diferencia de 93.00%. Esto indica una mejora significativa en el desarrollo de competencias, como lo demuestra la tabla Nro. 5 y la figura 3 de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E. Jorge Basadre, 2024.

RECOMENDACIONES

A los directivos de la institución educativa Jorge Basadre debe incorporar en su proyecto curricular anual enfoques y talleres innovadores para que los estudiantes puedan mejorar su aprendizaje y desarrollar sus competencias cooperando, participando democráticamente y viviendo en armonía.

Para lograr una adecuada convivencia escolar en la comunidad educativa, los docentes de los centros educativos deben incorporar a sus actividades nuevas estrategias y talleres vivenciales que les permitan interactuar e interrelacionarse entre sí.

A los padres que brindan actividades recreativas que apoyan el adecuado desarrollo personal y cognitivo de sus hijos y fomentan un ambiente hogareño pacífico, democrático y participativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, S. M., y Dávila, Y. P. (2019). *Participación estudiantil y convivencia escolar: un reto para las Instituciones educativas*. [Tesis de posgrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio institucional UPN. <https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/2551/PARTICIPACION%20Y%20CONVIVENCIA%20ESCOLAR%20un%20reto%20para%20las%20instituciones%20educativas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el Colegio Vista Bella Sede C*. [Tesis de Pregrado - Universidad Libre de Colombia]. Repositorio Institucional Universidad Libre de Colombia - UNILIBRE. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/17680>
- Atehortúa, L., Gallego, L., y Aura, M. (2020). *La literatura infantil como estrategia para mejorar la convivencia en el aula de los grados 3°, 4° y 5° de primaria de los colegios teresianos Nuestra señora de la Candelaria y Santa Teresita*. [Tesis de pregrado, Tecnológico de Antioquia] Repositorio institucional TDEA. https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1862/202101_pr%c3%a1cticaII_Atehortua_Gallego_Muriel_TF.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bandura (1977) *Teoría del aprendizaje social* https://nanopdf.com/download/teoria-del-aprendizaje-social-albert-bandura_pdf
- Castro, L. (2021). *Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 –Pueblo Nuevo-Buenos Aires, 2015*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] Repositorio institucional UDALECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/491>
- Cespedes y Cori. (2025) Los juegos tradicionales y cómo estos promueven el fortalecimiento de la convivencia escolar en el nivel inicial [Tesis de

- bachiller Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada ITS Innova Teaching School] Repositorio institucional ITS. <https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/190/10.%20Archivo%20digital%20del%20trabajo%20de%20investigaci%C3%B3n%20%28PDF%29%20%2839%29.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- EcuRed. (2006). Convivencia escolar. *EcuRed*, 1-3. https://www.ecured.cu/Convivencia_Escolar#:~:text=no%20lo%20sean%20.-,Caracter%C3%ADsticas,y%20social%20de%20cada%20persona
- Echevarría, M. E. (2021). *La convivencia democrática en los estudiantes del programa no escolarizado de los Ángeles, Tournavista, Puerto Inca 2020.*: [Tesis posgrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizan]. Repositorio institucional UNHEVAL. <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6640/2ED.EI096E18.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2022). *El impacto de la corrupción en los niños y las niñas*: <https://www.unicef.org/peru/articulo/impacto-de-la-corrupcion-en-ninos-y-ninas>
- Gómez, A. y Muriel, D. (2021) *Empatía y asertividad como habilidades sociales para fortalecer la convivencia escolar*, [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Manizales] Repositorio institucional UCM. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/3494>
- Higueta. (2021). *La literatura infantil como estrategia pedagógica en la resolución de conflictos para la construcción de una sana convivencia en el aula*. [Tesis pregrado, Universidad Lasallista- Colombia]. Repositorio Institucional ULC. <http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/2982/1/20172188.pdf>
- Malpartida, I. (2020). *Taller aprendiendo a convivir para mejorar la convivencia escolar democrática en los estudiantes del tercer grado de primaria de*

- la I. E: Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco] Repositorio insitucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2672>
- Martinez, O. (2015). Convivencia escolar. *EcuRed*, 2-5. https://www.ecured.cu/Convivencia_Escolar
- MINEDU (2016). *competencia del Área de Personal Social*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- MINEDU, (2022) *Evaluación Censal de Estudiantes [ECE] Obtenido de Evaluacion de logros de aprendizaje*: <https://umc.minedu.gob.pe/evaluacion-muestral-de-estudiantes-2022-presenta-resultados-mas-bajos-que-los-de-2019/>
- Monteza, N. (2021) *Estrategia de formación de valores: respeto y asertividad para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de institución educativa Fray Martín*, [Tesis de Maestría, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio institucional USS. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/8108>
- Núñez, y Núñez. (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E.. N° 54301 de Chuquinga, Chalhuanca- 2011*. [Tesis de Pregrado- Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac - UNAMBA]. Repositorio Institucional Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/381>
- Ordoñez, S. (2020). *Las rondas y juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Colombia] Repositorio insitucional UNAD. https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33499/Svordon_ezb.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Ortega (2007) *La convivencia: un regalo de la cultura a la escuela*. https://www.researchgate.net/publication/39219654_La_convivencia_un_regalo_de_la_cultura_a_la_escuela
- ONU (2022). *La democracia, la juventud y las Naciones Unidas*. <https://www.un.org/es/global-issues/democracy>

- Ramírez, H. (2021). *Programa de Habilidades sociales basados en el modelo socioeducativo para promover la convivencia escolar*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo] Repositorio insitucional UNPRG.
https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9052/Ram%C3%ADrez_Rodas_H%C3%A9ctor_Eduardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rios, R. (2023) ¿Qué es la convivencia democrática?
<https://epperu.org/convivencia-democratica/>
- Rivera, L. (2022). *Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del cuarto grado de primaria de una institución educativa del distrito de Olmos*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo] Repositorio institucional UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79809>
- Roldán, M. (2021). Normas de convivencia en la escuela. *Guía infantil*, 1-4.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escuela-colegio/normas-de-convivencia-en-la-escuela/>
- Rosales (2022) *Juego de roles para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes del 5to grado de la institución educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi - provincia de Atalaya, 2022*. [Tesis pregrado, Universidad Católica los Angeles]. Repositorio Institucional UCA.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29188>
- Sandín (2003) *Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones*. Madrid. Mc Graw and Hill Interamericana de España (pp.258).
<https://ve.scielo.org/scieloOrg/php/reference.php?pid=S0798-97922005000300007&caller=ve.scielo.org&lang=es>
- Sánchez, A. (2019). *El taller de música melodía divertida para la convivencia de los niños del segundo grado de primaria de la I.E. N°33079 Javier Heraud, Amarilis – Huánuco, 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco] Repositorio institucional UDH.
<http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3870/S%c3%a1nchez%20Meder%2c%20Andy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Sánchez (1993) Didáctica de la problematización en el campo científico de la educación. <https://www.iisue.unam.mx/perfiles/descargas/pdf/1993-61-64-78#:~:text=La%20problematizaci%C3%B3n%20es%20revisi%C3%B3n%20a,ense%C3%B1anza%20sin%20cambio%2C%20siempre%20igual.>
- Sánchez y Reyes (2006) *Metodología y diseño en la investigación científica* (1^{ra} ed.). Editorial Visión Universitaria.
- Sánchez, N. (2001). *Juegos tradicionales: más allá del jugar*. <http://www.redcreacion.org/simposio2vg/NSanchez.htm#:~:text=Los%20juegos%20tradicionales%20.> Cali, Colombia: Memorias del II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. <http://www.redcreacion.org/simposio2vg/NSanchez.htm#:~:text=Los%20juegos%20tradicionales%20son%20en,tendr%C3%ADamos%20que%20decir%20como%20Oscar>
- Sistema Especializado en la Atención de Casos de Violencia Escolar [SíseVe]. (2023). *Número de casos reportados*. <http://www.siseve.pe/Web/>
- Trigila, A.(2015).La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura. <https://psicologiaymente.com/social/bandura-teoria-aprendizaje-cognitivo-social>
- UNICEF, (2022). *Informe Anual de UNICEF 2022*. <https://www.unicef.org/es/informes/informe-anual-unicef-2022>
- Vásquez (2022). *El conflicto en la convivencia escolar dentro del aula virtual de 1° y 2° de primaria durante la situación de pandemia por COVID-19*. [Tesis Maestría, Universidad iberoamericana Puebla]. Repositorio Institucional Iberopuebla. <https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/5246>
- Villanueva, (2015) *Juegos tradicionales del Perú*. <http://docenciayfamilia.blogspot.com/2015/08/juegos-tradicionales-del-peru.html>
- Villareal (2021) *Uso del debate para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa René Guardián Ramírez del distrito de Amarilis*. [Tesis pregrado,

Universidad Privada de Huánuco]. Repositorio institucional de la UDH.
<http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/3293>

Villegas, A. (2020) *Programa Paramigable en la convivencia democrática en estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25, Lima* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40274/VILLEGAS_AAM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vygotsky, (1979). *El desarrollo de los procesos superiores del pensamiento*.
<https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores.pdf>

Wikipedia, (2024) Toma de decisiones
https://es.wikipedia.org/wiki/Toma_de_decisiones#:~:text=La%20toma%20de%20decisiones%20es,%2C%20personal%2C%20social%2C%20etc.

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Sumaran Eugenio, R. R. (2026). *Los juegos tradicionales para mejorar la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle-2024*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH. url: <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Los juegos tradicionales para mejorar la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle -2024

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENCIONES	INDICADORES	METODOLOGIA
Problema general ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024? Problemas específicos	Objetivo general Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.	Hipótesis general Ha La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de la competencia convive y participa democráticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.	VARIABLE INDEPENDIENTE Los Juegos Tradicionales	Problematización	Construir preguntas necesarias para la formulación de la problematización. Seleccionar las actividades que causarán asombro, la duda, la esperanza, la necesidad, que contravienen la tendencia formativa. Elaborar las sesiones dónde se plasmará las necesidades y deseos de descubrir, a descubrir mejor, a descubrir más, y, sobre todo, a descubrir de un modo diferente.	Tipo: Aplicad Enfoque: Cuantitativo Nivel: Experimental Diseño: Cuasi-experimental Población: 91 estudiantes. Muestra: 62 estudiantes ...estudiantes G.E = 31 Estudiantes

¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024? ¿Cómo aplicar los juegos tradicionales para mejorar la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024? ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la capacidad maneja conflictos de	Objetivos específicos Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes de quinto grado de primaria de en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024 Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes de quinto grado de primaria en los estudiantes de	Hipótesis específicas Ha1 La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de la capacidad interactúa con todas las personas en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024. Ha2 La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de la capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes» en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024. Ha3				G.C= Estudiantes Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo
			Análisis de información Obtener la información adecuada y saber cómo usarla. Analizar la información para la libre expresión. Utilizar la información para recabar, organizar y distribuir datos de tal forma que se conviertan en información significativa y permitan tomar mejores decisiones			
			Toma de decisiones Evaluar la participación de los estudiantes. Expresar las opiniones individuales como grupales. Evaluar con la prueba del post test las opiniones individuales como grupales.			
			VARIABLE DEPENDIENTE Convive y participa democráticamente	Interactúa con todas las personas	con las	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos. Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula. Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.

manera constructiva en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024?	quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024	La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.		Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas. Participa de manera cooperativa en el reparto de materiales para trabajar en aula.
¿Cómo aplicar los juegos tradicionales para mejorar la capacidad delibera sobre asuntos públicos en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024?	Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la capacidad maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes de quinto grado de primaria en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024	Ha4 La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de la capacidad delibera sobre asuntos públicos en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Cumple con los deberes encargados en el aula. Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula. Colabora con la limpieza en el salón de clases. Respeta la opinión de sus compañeros en la hora de clase. Levanta la mano para participar en la clase.
¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la capacidad participa en acciones que promueven el bienestar común en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución	Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la capacidad delibera sobre asuntos públicos en los estudiantes	Ha5 La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en	Maneja conflictos de manera constructiva	interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros. Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto. Recurre al diálogo para solucionar conflictos en el aula. Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.

Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024?	de quinto grado de primaria en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024 Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la capacidad participa en acciones que promueven el bienestar común en los estudiantes de quinto grado de primaria en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.	la mejora de la capacidad participa en acciones que promueven el bienestar común en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Jorge Basadre, Valle - 2024.	Delibera sobre asuntos públicos: Recurre al dialogo para el cuidado de los materiales dentro del aula. Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.
			Participa en acciones que promueven el bienestar común: Elabora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela. Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez. Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula. Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.



ANEXO 2
INSTRUMENTO

PRE TEST

GUÍA DE OBSERVACIÓN

DATOS INFORMATIVOS:

1. APELLIDOS Y NOMBRES:

2. SECCIÓN: FECHA:

Estimado docente:

Nº	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos. .			
2	Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.			
3	Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.			
4	Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas			
5	Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.			
6	Cumple con los deberes encargados en el aula.			
7	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.			
8	Colabora con la limpieza en el salón de clases.			
9	Respeto la opinión de sus compañeros en la hora de clase.			
10	Levanta la mano para participar en la clase.			
11	interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.			
12	Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto.			
13	Recorre al diálogo para solucionar conflictos en el aula.			
14	Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.			
15	Recorre al dialogo para el cuidado de los materiales dentro del aula.			
16	Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.			
17	Elabora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela.			
18	Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.			
19	Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula.			
20	Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.			



POST TEST

GUÍA DE OBSERVACIÓN

DATOS INFORMATIVOS:

1. APELLIDOS Y NOMBRES:

2. SECCIÓN: FECHA:

Estimado docente:

Nº	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos. .			
2	Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.			
3	Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.			
4	Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas			
5	Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula.			
6	Cumple con los deberes encargados en el aula.			
7	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.			
8	Colabora con la limpieza en el salón de clases.			
9	Respeto la opinión de sus compañeros en la hora de clase.			
10	Levanta la mano para participar en la clase.			
11	interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.			
12	Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia en la solución del conflicto.			
13	Recurre al diálogo para solucionar conflictos en el aula.			
14	Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.			
15	Recurre al dialogo para el cuidado de los materiales dentro del aula.			
16	Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.			
17	Elabora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela.			
18	Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.			
19	Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula.			
20	Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.			

ANEXO 3

CONSTANCIA DE APLICACIÓN



*"Año del Bicentenario de la Consolidación de Nuestra Independencia y de la Conmemoración de los
Héroes Batallas de Junín y Ayacucho"*

CONSTANCIA DE APLICACIÓN

El Director de la Institución Educativa "Jorge Basadre" de El valle
que al final suscribe:

HACE CONSTAR:

Que la estudiante de la Universidad de Huánuco
Rosmery Rossy, Sumaran Eugenio con DNI: 77348660, ha realizado la
aplicación de las sesiones del proyecto de tesis titulado: "LOS JUEGOS
TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE" VALLE, 2024,
de manera exitosa del 10 de junio hasta 15 de julio del presente año.
Demostrando puntualidad responsabilidad y empeño en las actividades que
ha realizado.

Se expide la presente constancia a
petición de la interesada para fines que crea conveniente.

El valle, 16 de julio del 2024.



ANEXO 4

RESOLUCIÓN



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



RESOLUCION N° 0069-2024-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 24 de mayo del 2024

Visto, el expediente N° 491469-0000003840 la alumna **Rosmary Rosy SUMARAN EUGENIO**, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado **"LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA "CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE" EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE - 2024"**.

CONSIDERANDO:

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

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

Que, la alumna **Rosmary Rosy SUMARAN EUGENIO**, presenta el Proyecto de **"LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA "CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE" EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE - 2024"** y con Informe N° 0014-FCEyH-UDH-2024 del docente Dr. Joel Guido Aguirre Palacin; Informe N° 032-MEGA-DH-FCEyH-UDH del Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan y el Informe N° 006-EFRS-UDH-2024 de la Mg. Elizabeth Fernandez Sixto, recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

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

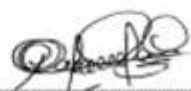
Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

SE RESUELVE:

Artículo único: APROBAR el Proyecto **"LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA "CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE" EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE - 2024"** correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades **Rosmary Rosy SUMARAN EUGENIO**, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,




Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/ singl

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



RESOLUCION N° 0058-2024-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 20 de mayo del 2024

Visto, el expediente N° 489807-0000003737 presentado por la alumna **Rosmery Rosy SUMARAN EUGENIO**, quien solicita Asesor Metodológico de tesis.

CONSIDERACIÓN:

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

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

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

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

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

SE RESUELVE:

Artículo único: **DESIGNAR** al Mg. Alfredo Heriberto Polino Chavez como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna **Rosmery Rosy SUMARAN EUGENIO**, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/snpf

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

ANEXO 5

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Riquelme Garay, Paola Elizabeth*
 Cargo o Institución donde labora : *Docente UDH*
 Nombre del Instrumento de Evaluación : *Be test (Guía de Observación)*
 Teléfono : *962926464*
 Lugar y fecha : *En Espinazo, 03 de junio 2024*
 Autor del Instrumento : *Sumaran Eugenio, Rosmery Rosy*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 03 de junio de 2024


 Firma del experto
 DNI: 7252 1731



UDH

UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres

: Pamela Garay, Paola Elizabeth

Cargo o Institución donde labora

: Docente UH

Nombre del Instrumento de Evaluación

: Post test (Cura de Observación)

Teléfono

: 962926464

Lugar y fecha

: La Esperanza, 04 de junio 2024

Autor del Instrumento

: Sumdram Eugenio, Rosmery Rosy

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 04 de junio de 2024

Firma del experto

DNI: 22521721



UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Rapelo Garay, Paola Elizabeth*
Cargo o Institución donde labora : *Docente UDH*
Nombre del Instrumento de Evaluación : *Guía de Aprendizaje*
Teléfono : *962976464*
Lugar y fecha : *La Esperanza, 04 de junio 2024*
Autor del Instrumento : *Sumayah Eugenio, Rosmary Rossy*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO AKAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *04* de *junio* de 2024

[Firma]

Firma del experto

DNI: *22521771*



UDH

UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Garcia Laguna, Limer Redro
Cargo o Institución donde labora : Director I.E. "Jorge Basadre" valle
Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación (pre test)
Teléfono : 962818538
Lugar y fecha : Huanuco, 27 de Mayo del 2024.
Autor del Instrumento : Guzmán Eugenio, Desmayo Rosay

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
OCT- HUANUCO, 27 de Mayo de 2024

Firma del experto

DNI:



UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGÉ BASADRE", VALLE- 2024.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Barrio Laguna, Limer Rodolfo
Cargo o Institución donde labora : Director - I. E. " Jorge Basadre " Valle
Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación (post test)
Teléfono : 962818038
Lugar y fecha : Huanuco, 27 de Mayo del 2024
Autor del Instrumento : Sumason Eugenio, Rosmery Rosay

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES



Huanuco, 27 de Mayo de 2024

Firma del experto

DNI: 42590656



UDH
UNIVERSIDAD DE HUANUCO

UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024. .

DATOS INFORMATIVOS DE LA I.E.

Apellidos y Nombres : García Laguna, Limer Rodolfo
Cargo o Institución donde labora : Director - I.E "Jorge Basadre" Valle
Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación (Sesión de aprendizaje)
Teléfono : 962818538
Lugar y fecha : 27 Mayo del 2024 - Huanuco.
Autor del Instrumento : Sumaran Eugenio, Rosmary Rosay

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

II. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

III. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

IV. RECOMENDACIONES



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
REGIONAL HUANUCO

Huanuco, 27 de Mayo de 2024

Firma del experto

DNI



UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Usunaga Castro, Anali Cristina
Cargo o Institución donde labora : Docente I.E "Jorge Basadre" Valle
Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación (pre test)
Teléfono : 942251880
Lugar y fecha : Huánuco, 27 de Mayo del 2024.
Autor del Instrumento : Sumazan Eugenio, Rosmary Rossy

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 27 de Mayo de 2024

Firma del experto:

DNI: 74310109



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Usurriaga Castro Anali Cristina
Cargo o Institución donde labora : Docente I-E "Jorge Basadre" Valle
Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación (post test)
Teléfono : 94251880
Lugar y fecha : Huánuco, 27 de Mayo del 2024
Autor del Instrumento : Sumaran Eugenio Romero Rosay

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 27 de Mayo de 2024

Firma del experto

DNI: 74310169



UDH

UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024.

DATOS INFORMATIVOS DE LA I.E.

Apellidos y Nombres : Ubinaaga Castro, Anaí Cristina
Cargo o Institución donde labora : Docente I.E. "Jorge Basadre" Valle
Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación (sesión de aprendizaje)
Teléfono : 942251880
Lugar y fecha : Huanuco, 27 de Mayo, 2024.
Autor del Instrumento : Sumicora Eugenio, Estomero Roldy

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

II. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

III. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

IV. RECOMENDACIONES

Huanuco, 27 de Mayo de 2024

Firma del experto

DNI 44310169



UDH
UNIVERSIDAD DE HUANO

UNIVERSIDAD DE HUANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : LOZANO SALINAS DARIA V.
Cargo o Institución donde labora : DOCENTE UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE TEST)
Teléfono : 971198558
Lugar y fecha : LA ESPERANZA 04 DE JUNIO 2024
Autor del Instrumento : SUAREZ EUGENIO ROMERO

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO AKAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 04 de JUNIO de 2024.


Firma del experto
DNI: 42330814



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : LOZANO SALINAS DARIO V.
Cargo o Institución donde labora : DOCENTE UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : FUS DE OBSERVACIÓN (PRO TO)
Teléfono : 971198558
Lugar y fecha : LA ESPERANZA 04 DE JUNIO 2024.
Autor del Instrumento : SUPLEAN SUCENIS ROSEBY

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 04 de JUNIO de 2024.


Firma del experto
DNI: 42330814



UDH

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024.

DATOS INFORMATIVOS DE LA I.E.

Apellidos y Nombres : LOCAMO SALINAS, DARIA
Cargo o Institución donde labora : DOCENTE UOH
Nombre del Instrumento de Evaluación : SESION DE APRENDIZAJE
Teléfono : 921198558
Lugar y fecha : LA ESPERANZA, 04 DE JUNIO, 2024
Autor del Instrumento : SANCHEZ GUDENO, ROBERTO ROSA

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

II. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

III. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 04 de Junio de 2024


Firma del experto
DNI 42330844



ANEXO 6

SESIONES DE APRENDIZAJE



UNIVERSIDAD DE HUANOUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA LA EXPERIMENTACIÓN

Título de la Investigación: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA "CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE" EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE BASADRE", VALLE- 2024.

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : JORGE BASADRE- VALLE
Grado : 5º Turno: MAÑANA
Grupo Control : 5º "B" Nº alumnos: 34
Grupo Experimental : 5º "A" Nº alumnos: 32
Denominación del Experimento : JUEGOS TRADICIONALES
Responsable de la Experimentación: SUMARAN EUGENIO, ROSMERY ROSSY

Nº	Actividades	Fecha y Hora		Supervisión Prof. De PPP
1	Pre test : Aplicación del Instrumento (Grupo Experimental)	10,11,12/06/2024	9:00 a 11:45 am	✓
2	Pre test : Aplicación del Instrumento (Grupo Control)	13,14/06/2024	7:15 a 10:30 am	✓
3	1 sesión "Somos Valiosos y con derechos"	17/06/2024	11:00 a 12:30 pm	
4	2 sesión "Nos llamamos por nuestro nombre"	18/06/2024	11:00 a 12:30 pm	
5	3 sesión "No a la discriminación"	20/06/2024	7:50 a 9:00 am	
6	4 sesión "Sabemos disculparnos cuando actuamos mal"	20/06/2024	11:00 a 12:30 pm	
7	5 sesión "Si al trabajo cooperativo"	21/06/2024	11:00 a 12:30 pm	
8	6 sesión "Cumplimos con nuestros deberes"	24/06/2024	11:00 a 12:30 pm	
9	7 sesión "Construimos nuestras normas de convivencia"	25/06/2024	11:00 a 12:30 pm	✓
10	8 sesión "Aulas limpias y saludables"	26/06/2024	11:00 a 12:30 pm	✓
11	9 sesión "Respetamos la opinión de los demás"	27/06/2024	7:30 a 9:00 am	
12	10 sesión "Participamos de manera ordenada en el aula"	27/06/2024	11:00 a 12:30 pm	
13	11 sesión "No a la agresión Física, ni Verbal"	28/06/2024	11:00 a 12:30 pm	
14	12 sesión "Buscamos a los mediadores"	01/07/2024	11:00 a 12:30 pm	
15	13 sesión "Recurrimos al dialogo en situaciones problemáticas"	02/07/2024	11:00 a 12:30 pm	✓
16	14 sesión "La imparcial frente a conflictos".	03/07/2024	11:00 a 12:30 pm	✓ + 1
17	15 sesión "Cuidamos nuestros materiales del aula"	04/07/2024	7:30 a 9:00 am	
18	16 sesión "La importancia de las normas de seguridad vial"	04/07/2024	11:00 a 12:30 pm	
19	17 sesión "Cuidamos los servicios higiénicos"	05/07/2024	11:00 a 12:30 pm	
20	18 sesión "Respetemos los derechos de las niñas y niños"	08/07/2024	11:00 a 12:30 pm	
21	19 sesión "El cuidado de nuestros materiales del aula"	09/07/2024	11:00 a 12:30 pm	✓ - 1
22	20 sesión "Defendemos los derechos humanos"	10/07/2024	11:00 a 12:30 pm	✓
23	Post test : Aplicación del Instrumento (Grupo Experimental)	11,12/07/2024	9:00 a 11:15 am	
24	Post test : Aplicación del Instrumento (Grupo Control)	11,15/07/2024	7:15 a 12:00 pm	



Director IE

[Signature]

Prof. Aula



Prof. Prácticas Pre Prof



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “SOMOS VALIOSOS Y CON DERECHOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I. E. Jorge Basadre

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5º Sección: A

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones de maltrato en su institución educativa. Cumple con sus deberes.	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	- Équida y justicia - Solidaridad - Empatía - Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha.		



INICIO	Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia MOTIVACIÓN Para despertar el interés de los niños la docente enseña el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=BvdBvNpvQg0  RECUPERACION DE SABERES PREVIOS Realizamos las siguientes preguntas: • ¿De qué trataba el cuento? • ¿Qué nos hace valiosos a todos? • ¿Cómo afecta el respeto a la sociedad? • ¿Por qué debemos valorarnos personalmente? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Por qué nuestras descripciones de la idea principal son diferentes?" • ¿Valemos más por lo que tenemos (inteligencia, belleza, dinero) o por lo que somos (ser humano)? • ¿Por qué a veces respetamos normas que permiten la injusticia o la desigualdad? • ¿Valorarse a uno mismo es egoísmo o es una necesidad para poder respetar a los demás? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes el propósito de la sesión • Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros.	Recurso verbal Video Parlante Laptop Pizarra Plumón	15 minutos
---------------	---	--	------------



	Respetar la opinión de los demás.		
DESARROLLO	<u>“La importancia de ser valiosos y con derechos”</u> <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Dialogamos con los niños y niñas sobre el juego que vamos a realizar “el gato y el ratón”. Hacemos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez jugaste? ¿Sabes cómo hacerlo?, ¿Sabes las reglas del juego? Presentamos el juego: “El gato y el ratón” Reglas y preparación Formación del corro: Los participantes se toman de las manos formando un círculo. Elección de roles: Se eligen dos jugadores; uno será el ratón (que se queda dentro del círculo) y el otro el gato (que se queda fuera). El diálogo inicial: El gato intenta entrar al círculo y suele entablar un diálogo con el ratón: Gato: “¡Ratón, ratón!” Ratón: “¿Qué quieres, gato?” Gato: “¡Comerte quiero!” Ratón: “¡Pues no me comerás!” La persecución: El gato debe intentar pillar al ratón. Los niños que forman el círculo ayudan al ratón bajando los brazos para impedir que el gato entre o salga, y levantándolos para que el ratón pueda escapar libremente. Fin del turno: El juego termina cuando el gato atrapa al ratón o si el ratón logra resistir un tiempo determinado. En ese momento, se eligen nuevos jugadores para los roles. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata “ser valiosos y con derechos”, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: En el juego el gato y el ratón: ¿Qué hemos realizado? ¿Todos tenemos derechos y somos valiosos? ¿Por qué? ¿Ustedes se sienten bien respetan tus derechos? Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: ¿Que tan importante es reconocernos a todos como personas valiosas y con derecho?	Recurso verbal Juego Fichas Parlante USB Plumones Cuaderno	60 minutos



	Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre de somos valiosos y con derecho.		
--	---	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Somos valiosos y con derechos, y se está cumpliendo en el aula?, y ¿En casa?
----------------	---

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

https://www.google.com/search?q=canciones+de+todos+como+personas+valiosas+y+con+derechos+humanos&rlz=1C1CHBD_esPE906PE906&oq=canciones+de+todos+como+personas+valiosas+y+con+derechos&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqBwgBECEYoAEyBggAEEUYOTIHCAEQIRigATIHCAIQIRigAdIBCTExMzY1ajBqN6gCALACA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:5aff9b1d,vid:BvdBvNpvQg0,st:0

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



SESIÓN N°01

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Ñuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



Somos valiosos y con derechos



Todas las personas tenemos Cualidades que son nuestros superpoderes, porque nos hacen sentir bien. Tenemos cualidades similares y diferentes. ¡Somos personas únicas y valiosas en el mundo!

Llamamos Características cada una de las cualidades que posee una persona o cosa y que sirve para identificarlas respecto a otras. Si queremos enumerar las características físicas de una persona haremos referencia a su altura, su contextura, su color de pelo y de ojos, su piel, etc.



Las fortalezas son las capacidades que pueden adquirirse a través de la voluntad las cuales representan “rasgos positivos de la personalidad” Es esa característica que te hace sobresalir del resto para bien.



Completa las siguientes acciones:



1. Cambia las ideas negativas en positivas:

Lo que hago no tiene valor

Soy inseguro

Siempre me equivoco

No puedo hacer las cosas bien

Nada me queda bien

Soy un torpe

2. Piensa y enumera tus características y cualidades

Características	Cualidades
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	



EVIDENCIA DE LA SESION N° 1

GATO Y EL RATÓN



Todos los estudiantes de quinto grado "A" participan en el juego del gato y el ratón. los estudiantes se toman de las manos y hacen un círculo ante ello se escogió aleatoriamente a dos estudiantes en la cual uno hizo del gato y otro del ratón para que se diferencian ante los demás se pusieron las máscaras (gato y del ratón)

los estudiantes que realizan el círculo tienen que evitar que el gato atrape al ratón, el juego termina cuando el gato atrapa al ratón y se cambian los papeles.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “NOS LLAMAMOS POR NUESTRO NOMBRE”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I. E. Jorge Basadre

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: A

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones de maltrato en su institución educativa. Cumple con sus deberes.	Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia <u>MOTIVACIÓN</u>		



INICIO	Para despertar el interés de los niños la docente enseña la siguiente imagen:  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observan en la imagen? • ¿Qué acción están realizando los niños? ¿y por qué creen que el niño está apartado de los demás? • ¿Cómo creen que se sentirá el niño? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Podemos decir que todos los niños en esta imagen están jugando realmente?, ¿Por qué sí o por qué no? • ¿Creen que el niño está apartado porque quiere, o porque los demás no le permiten acercarse?, ¿Cómo sabríamos la verdad si no podemos hablar con ellos? • Si tú fueras ese niño, ¿qué pensarías de tus compañeros? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión • Nos respetarnos, evitando ponernos apodos. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás.	Imagen	15 minutos
----------------------	---	---------------	-------------------



DESARROLLO	<u>“Nos Respetamos, evitando poner apodos”</u> PROBLEMATIZACIÓN Se presenta el siguiente caso: Juanita es una estudiante del 4to grado de primaria ya ni quiere asistir a la escuela porque todos los días sus compañeros se burlan de ella y le ponen apodos como llorona, flaca, calavera, escuálida, lo cual esos apodos lastiman su autoestima.  ¿De quién nos habla el caso?, ¿Qué le pasa a Juanita?, ¿Por qué no quiere asistir a la escuela? Dialogamos con los niños y niñas sobre el juego que vamos a realizar. “La telaraña” Hacemos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez jugaste?, ¿Sabes cómo hacerlo?, ¿Sabes las reglas del juego?, a continuación, se les explica el juego. Preparación y Organización • Materiales: Un ovillo de lana o hilo grueso, vistoso y resistente. • Espacio: Un aula amplia o un patio que permita a todos moverse sin obstáculos. • Organización: Todos los participantes (estudiantes y la profesora) se colocan de pie o sentados formando un círculo, permitiendo que todos se vean las caras. Instrucciones y reglas La profesora explica las reglas antes de empezar para asegurar el orden: • No soltar el hilo: Cada participante debe sostener su parte de la lana mientras sostiene el ovillo. • Lanzar con cuidado: El ovillo se tira de mano en mano, no se lanza con fuerza.	Juego	60 minutos
-------------------	---	-------	------------



	• Escucha activa: Todos deben prestar atención a lo que dicen los demás, ya que al final se repetirá información. • Presentación: Al recibir el ovillo, la persona debe decir su nombre y un pasatiempo/gusto personal (o cualidades positivas según la variante). Procedimiento y desarrollo • Inicio: La profesora inicia la actividad presentándose y sosteniendo el extremo del hilo. Lanza el ovillo a un estudiante, sin soltar la punta. • Desarrollo: El estudiante que recibe el ovillo dice su nombre y lo que le gusta hacer. Sostiene una parte del hilo y lanza el ovillo a otro compañero que aún no haya participado. • Formación de la red: Esta acción se repite hasta que todos los estudiantes hayan recibido el ovillo. Al final, se habrá formado una trama que une a todos los estudiantes. • Cierre: La última persona en recibir el ovillo lo devuelve al penúltimo, repitiendo el nombre y gusto de esa persona. El proceso se repite en orden inverso hasta que el ovillo regresa a la profesora. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata “Los apodos”, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: En el juego de la telaraña, ¿qué hemos realizado? ¿Cuándo han lanzado el hilo a cada uno de sus compañeros, que nos dieron a conocer? ¿Alguien de sus compañeros ha mencionado, cambio de su nombre un apodo? ¿Ustedes se sienten bien cuando alguien se dirige a ustedes llamándolos por apodos o algún sobre nombre? O ¿aquí en		
--	--	--	--



	el aula alguien se llama, gordo, huesa o calavera? Reflexionamos: Se les explica por qué es importante llamarlos por sus nombres a cada persona, para ello se les presentara información, sobre por qué no es bueno poner apodos a las personas o nuestros compañeros en general y se les invita a reflexionar y recordar que todos debemos evitar poner apodos a las personas. Para finalizar se les pide que van a escribir en una hoja boom sus compromisos para recordar siempre que debemos dirigirnos a los demás por sus respectivos nombres y se quedara en el espacio de trabajo para que siempre lo recuerden. Entregamos una ficha sobre la importancia de no ponernos apodos.		
--	--	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Qué sucede cuando ponemos apodos a nuestros compañeros u otras personas?
----------------	---

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

- Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.
- <https://babyradio.es/blogfamiliar/el-peligro-de-los-apodos/>.

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 02

¿Qué ocurre cuando se etiqueta un apodo?

Cuando le ponemos un calificativo a alguien muchas veces acaba por ser su apodo. Por ejemplo, llamar gordo todo el rato a un niño y al final ese niño acaba siendo conocido por “gordo”. Además, al estar denominándole de una determinada manera durante un largo periodo, hace que el niño termine por asumir que es así.

Etiquetas negativas: Son aquellas que censuran al niño o le desaprueban. Contribuyen a un descenso bastante importante de autoestima. Entre este tipo de etiquetas podemos encontrar: “el gordo”, “el enano”, “el vago”, ... Aunque no son las únicas etiquetas que le pueden afectar.

Los apodos afectan **la autoestima** de los niños, generándoles problemas de identidad. Sobre todo, cuando, son discriminatorios, resaltan defectos físicos o de comportamiento, cuando son ofensivos y en los casos en que son degradantes

Contestamos las siguientes preguntas:

1. ¿Alguien de sus compañeros ha mencionado, cambio de su nombre un apodo?
2. ¿Ustedes se sienten bien cuando alguien se dirige a ustedes llamándolos por apodos o algún sobre nombre?
3. ¿Aquí en el aula alguien se llama, gordo, huesa o calavera?
4. ¿Todos nos llamamos por nuestros nombres? ¿Por qué?



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°02

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Muestra un trato respetuoso llamándoles por su nombre a sus compañeros en el aula.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Nuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N°2

LA TELARAÑA



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan en el juego de la telaraña.

Realizan un círculo y luego con un ovillo de hilo inicia un estudiante diciendo su nombre y lo que más le gusta y lanza a otro participante el participante que le toca también repetirá la misma sucesión y así sucesivamente hasta formar una telaraña una vez que terminan todos. La última persona devuelve el ovillo al penúltimo y este repite el nombre del último y lo que le gusta así sucesivamente el hilo llega hasta la persona que inicio la actividad.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “NO A LA DISCRIMINACIÓN”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I. E. Jorge Basadre

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: A

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones de maltrato en su institución educativa. Cumple con sus deberes.	Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientado al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
------------------------	-------------------------	----------	--------



INICIO	RUTINA DIARIA Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia MOTIVACIÓN Para despertar el interés de los niños la docente enseña el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=-4o6tQkJdwo  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué nos enseña el video? • ¿Todos somos iguales? • ¿Todos tenemos derechos a no ser discriminados? • ¿El buen trato es parte de cada uno? CONFLICTO COGNITIVO: • Si el video dice que todos somos diferentes, ¿por qué también dice que todos somos iguales? ¿No es una contradicción? • Si un compañero es muy rápido corriendo y otro muy lento, o si a uno le gusta el fútbol y al otro la pintura, ¿en qué momento somos iguales? • ¿Una persona que discriminó a otra en el pasado tiene derecho a no ser discriminada hoy? • ¿El buen trato es una obligación o un regalo que doy solo a quien me cae bien? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes, el propósito de la sesión • Hoy identificamos el buen trato y no a la discriminación. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión.	Video	15 minutos
---------------	---	--------------	-------------------



	ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás.		
DESARROLLO	<u>"El buen trato y no a la discriminación"</u> <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> La docente coloca en la pizarra una tira de papel de color que diga, (EL BUEN TRATO Y NO A LA DISCRIMINACIÓN), para recordar el tema del que se hablará y la importancia que tiene para cada uno. Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué entiendes por el buen trato y no a la discriminación?, ¿será importante? ¿porqué? Se les escucha sus respuestas y se les va orientando diciéndoles que sus ideas son importantes y nos ayuda a saber y aprender más sobre el tema. Presentamos el juego: "Bocas Mudas" Preparación del juego • Participantes: Se divide al grupo en dos equipos de trabajo (Equipo A y Equipo B). • Materiales: Tarjetas con palabras, frases, objetos, emociones o acciones escritas por la maestra. • Espacio: Un área despejada donde los representantes de cada equipo puedan hacer mímica frente a sus compañeros. • Rol de la maestra: Selecciona las palabras y actúa como juez del "buen trato", asegurando un ambiente de respeto y sin discriminación • Silencio absoluto: Los representantes seleccionados para actuar deben transmitir las palabras o frases seleccionadas sin emitir ningún sonido ni mover los labios. • Representación gestual: Solo se pueden usar movimientos corporales, gestos faciales y mímica.	Juego Plumones Cuaderno	60 minutos



	• Turnos: La maestra indica a dos estudiantes (uno de cada equipo o alternando) que pasen al frente para representar la palabra. • Tiempo/Adivinanza: El equipo tiene un tiempo límite para adivinar la palabra o frase que su representante está actuando. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata “ser valiosos y con derechos”, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: ¿A qué jugamos? ¿cómo se sintieron en sus roles establecidos? ¿Qué actitudes tuvieron al tratar de adivinar las palabras? ¿Cómo tenían que dirigirse al a su compañera(o)? ¿Si se dirigían a gritos o enojados que hacían sus compañeros encargados de hablar las palabras? Entonces, ¿Cómo debemos de tratar a las personas o incluso algún animalito? Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: ¿Que tan importante es el buen trato y no a la discriminación? Se les explicará a los estudiantes porque es importante brindar un buen trato y no a discriminar y ser amables con nuestros compañeros y las demás personas que nos rodean Entregamos una ficha sobre el buen trato y ni a la discriminación.		
--	--	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Por qué es importante tratar bien a las personas y sin discriminar? y ¿En casa como somos?
----------------	---

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?



REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

https://www.google.com/search?q=buen+trato+no+a+la+discriminaci%C3%B3n+para+ni%C3%B1os&rlz=1C1CHBD_esPE906PE906&og=buen+trato%2C+no+a+la+discriminaci%C3%B3n&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqBwgBECEYoAEyBggAEEUYOTIHCAEQIRigAdIBCTM2NTUyajBq

N6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:c230078f,vid:-4o6tQkJdwo,st:0

Buen Trato. <https://es.slideshare.net/nidiaesperanza7/hagamos-un-trato-tutoria>

Sumaran Eugenio, Rosmeri Rossy
(Investigadora)



EL BUEN TRATO Y NO A LA DISCRIMINACIÓN

Hagamos un trato

¿Qué aprenderé hoy?

Aprenderé a reconocer las situaciones de buen trato y de maltrato y explicaré que todas las personas tenemos los mismos derechos.



¿Qué debo tener en cuenta para lograrlo?



- Identificar situaciones de buen trato y de maltrato.
- Explicar por qué es importante dar y recibir buen trato.

¡Hola!

Inicia con alegría este espacio de tutoría. Hoy descubrirás cuál es la mejor forma de relacionarnos unos con otros respetando nuestro derecho y el de los demás.



Lee y observa estas situaciones:



Juan es bajo de estatura. Por este motivo, Sonia, cada vez que lo ve, lo saluda con la frase "¡Hola, pijo!" y se ríe.



Luisa está sentada viendo televisión y le dice a su hermano Kileri, que está en la cocina: "Oye, tráeme un vaso con agua".



Marina y Rosa discuten. Como Rosa se sentía muy enojada, empujó a Marina.

1. Responde:

a) ¿Qué sentirán Juan, Killari y Marino?, ¿por qué?

b) ¿Qué les dirías a Sonia, Luisa y Rosa?, ¿por qué?

Las personas merecemos buen trato

• Lee la siguiente frase:



2. Reflexiona y dialoga con tus familiares sobre el significado de esta frase a partir de las siguientes preguntas:

a) ¿Cómo debemos **tratar a los demás** personas?, ¿por qué?

b) ¿Cómo **te gustaría que te traten**?

3. Convierte las siguientes situaciones de maltrato en algunas de buen trato. Guíate del ejemplo:

Situación de maltrato	Situación de buen trato
 Luisa está sentada viendo televisión y le dice a su hermano Killari, que está en la cocina: "Oye, <u>tráeme un vaso con agua</u>".	Luisa está sentada viendo televisión y le dice a su hermano Killari, que está en la cocina: "Killari, por favor, <u>¿me puedes traer un vaso con agua?</u>".
 Juan es bajo de estatura. Por este motivo, Sonia, cada vez que lo ve, lo saluda con la frase "¡Hola, pijo!" y se ríe.	
 Marino y Rosa discuten. Como Rosa se sentía muy enojada, empujó a Marino.	



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°03

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Interrelaciona con todos sus compañeros sin discriminarlos.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Ñuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N° 3

LAS BOCAS MUDAS



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan

Este juego consiste en adivinar palabras o frases, los estudiantes agrupados de dos realizan la actividad. Para ello se selecciona una serie de palabras. El primer estudiante dice la palabra sin emitir sonidos, y el otro tiene que adivinar si escucha un mal trato o palabras negativas se callara y no hará ninguna mímica hasta que su equipo muestre un buen trato sin discriminación entre todos.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

(NIVEL PRIMARIA)

**TÍTULO DE LA SESIÓN: “SABEMOS DISCULPARNOS
CUANDO ACTUAMOS MAL”**

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I. E. Jorge Basadre

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: A

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones de maltrato en su institución educativa. Cumple con sus deberes.	Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	- Équida y justicia - Solidaridad - Empatía - Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana.		



INICIO	Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia MOTIVACIÓN Motivamos con la siguiente imagen:  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en la imagen? • ¿Cómo están actuando los niños? ¿Estará bien?, ¿Por qué si, porque no? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde?, ¿Cómo se sintieron? • ¿Hicieron algo para evitarlo? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Qué crees que pasará cinco minutos después de lo que muestra la imagen si nadie interviene? • Si tú fueras el niño que está siendo afectado, ¿cómo cambiaría tu opinión sobre si esto está bien o mal? • Por qué a veces, aunque sabemos que algo está mal (como en la foto), nos quedamos callados o actuamos igual? • Si intervienes para evitarlo, ¿podrías salir perjudicado tú también? Entonces, ¿vale la pena actuar? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión • Sabemos disculparnos cuando actuamos mal. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA:	Imagen	15 minutos
---------------	--	---------------	-------------------

[illegible]



	• El Lanzamiento: El niño con la pelota elige a un compañero, calcula la distancia, y puede dar hasta tres pasos hacia él para lanzar la pelota y tratar de tocarlo. • Puntuación (Pecados): Si el lanzamiento toca al compañero: El compañero recibe 1 pecado. Si el lanzamiento falla: El niño que lanzó la pelota recibe 1 pecado. • Siguiente Ronda: Quien recibió el pecado (o falló el lanzamiento) es el encargado de lanzar la pelota al aire para iniciar la siguiente ronda. • Final del Juego: El primero en acumular 7 pecados pierde el juego. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata “disculparnos cuando actuamos mal”, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: En el juego de los 7 pecados: ¿Qué hemos realizado? ¿Todos tenemos que regirnos a las normas establecidas? ¿Por qué? ¿las personas nos podemos equivocar porque no somos perfectos? ¿disculparnos cuando actuamos mal es adecuado? Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: ¿Qué tan importante es saber disculparnos cuando actuamos mal? Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre Sabemos disculparnos cuando actuamos mal.		
--	---	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Sabemos disculparnos cuando actuamos mal en el aula?, y ¿En casa?
----------------	--

EVALUACIÓN CURRICULAR:



Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?,
¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo
mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



Ficha 4

SABEMOS DISCULPARNOS CUANDO ACTUAMOS MAL

1. Lee el siguiente dialogo. Luego responde las preguntas:



¿Por qué crees que Jesús nos enseñó que el perdón es importante?

¿Alguna vez has perdonado a alguien? ¿cómo te sentiste?

¿Te fue fácil pedir perdón por algo equivocado que hiciste?

2. Marca las acciones que se pueden perdonar si realmente estás arrepentido

☐

Mentir a los padres.

☐

Desobedecer un mandamiento.

☐

Esconderles sus cuadernos a los amigos.

☐

El no ayudar a un amigo cuando está en problemas.

Recuerda el Padre nuestro y escribe la frase referida al perdón



SESIÓN N°04

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Se disculpa con sus compañeros cuando realiza acciones negativas.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Ñuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N° 4

LOS 7 PECADOS



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan

Un niño coge la pelota y lanza al aire, gritando uno de los nombres al azar, mientras todos corren.

Al niño que le corresponda el nombre debe correr a coger la pelota, y gritar "STOP" Todos se detienen de inmediato El niño con la pelota escoge a un compañero que esté más cerca, contará tres pasos y lanza la pelota si le llega tendrá un pecado. El primero que acumule 7 pecados pierde y se finaliza el juego. Se pone en práctica el juego de los 7 pecados, sabiendo la secuencia correcta del juego.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “SI AL TRABAJO COOPERATIVO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: “I. E. Jorge Basadre”

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: “A”

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones de maltrato en su institución educativa. Cumple con sus deberes.	Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia <u>MOTIVACIÓN</u>		



INICIO	Motivamos con la siguiente imagen:  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS Realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en la imagen? • ¿Qué están haciendo los niños? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Por qué creen que los niños actúan así y no de otra manera? • ¿En qué se diferencia lo que ven aquí de lo que vieron en la vida real? • ¿Por qué creen que es diferente? • Si pudieras cambiar la acción de los niños en la imagen, ¿qué harías diferente para obtener un resultado distinto? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión • Si al trabajo cooperativo. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás.	Imagen	15 minutos
---------------	---	---------------	-------------------



DESARROLLO	<u>“Si al trabajo cooperativo”</u> <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> ¿En qué situaciones podemos colaborar? ¿Qué podemos hacer si vemos actividades escolares que faltan por realizar? ¿En qué momento podemos colaborar? Anotamos las ideas más relevantes en pizarra. Para ello mencionamos a los estudiantes que jugaremos el juego: <u>“Lluvia de globos”</u> ¿A qué niño no le gustaría ser testigo de una lluvia de globos? Con este juego tendrán la oportunidad de ver una y ayudar a mantenerla. Preparación del Juego • Materiales: Globos de colores (suficientes para que cada niño tenga uno o dos) y música (opcional, para animar). • Espacio: Un área amplia y despejada (interior o exterior) que permita a los niños moverse libremente sin chocar con muebles u obstáculos. • Preparación: Cada participante infla su globo (con ayuda de un adulto si es necesario). Los jugadores se colocan en la zona de juego, manteniendo una distancia prudencial de al menos 1 metro entre ellos para evitar golpes. Se designa a un coordinador o adulto que dará la señal de inicio. Reglas del Juego • Inicio: A la señal del coordinador, todos los participantes golpean su globo hacia arriba con fuerza para lanzarlo lo más alto posible. • Objetivo principal: Evitar que cualquier globo toque el suelo. • Interacción: No es un juego individual. Una vez que los globos están en el aire, es tarea de todo el grupo colaborar para que ningún globo caiga, golpeando cualquier globo que esté cerca, no solo el propio.	Juego	60 minutos
		Plumones Cuaderno	



	• Toques: Los jugadores pueden golpear los globos con las manos, cabeza, hombros o pies (según la variante). • Duración: Se juega por tiempo o hasta que un globo toque el suelo. El reto es superar el tiempo récord anterior. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata “El trabajo cooperativo”, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: En el juego lluvia de globos: ¿Qué hemos realizado? ¿Todos tenemos que apoyarnos para lograr un objetivo? ¿Por qué? ¿Ustedes realizan el trabajo cooperativo? Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: ¿Que tan importante es el trabajo cooperativo? Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre Si al trabajo cooperativo.		
--	---	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Realizamos el trabajo cooperativo, y se está cumpliendo en el aula?, y ¿En casa?
----------------	---

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 05

“SI AL TRABAJO COOPERATIVO”

ROLES COOPERATIVOS



COORDINADOR.A

- Organiza el trabajo del equipo
- Comprueba que se cumplan los roles
- Anima a los compañeros



PORTAVOZ

- Comunica dudas al maestro/a
- Comunica las decisiones del grupo



SECRETARIO.A

- Apunta tareas e información relevante
- Custodia el material



SUPERVISOR.A

- Controla el nivel de ruido
- Comprueba que se han realizado las tareas a se aporta el material
- Controla los tiempos



AYUDANTE.A

- Controla los tiempos
- Vigila el tono del grupo



A VECES...



SOLOS LLEGAREMOS ANTES

PERO...

JUNTOS, LLEGAREMOS MAS LEJOS



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°05

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Participa de manera cooperativa en la repartición de materiales para trabajar en aula		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Ñuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N° 5

LLUVIA DE GLOBOS



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan

Todo comienza con cada jugador inflando un globo. Luego, se colocan en una zona determinada, a una distancia prudencial unos de otros, y empiezan a darle golpecitos a su globo. A la señal que ha indicado la maestra, todos golpean con fuerza su globo para que suba lo más alto posible y, a partir de ese momento, será tarea de todo el grupo evitar que los globos toquen el suelo. ¿El propósito? Mantener la lluvia de globos el mayor tiempo posible. Sin duda, una manera muy sencilla y divertida de enseñar a los niños a trabajar en equipo y ayudarse los unos a los otros.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “CUMPLIMOS CON NUESTROS DEBERES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: “I. E. Jorge Basadre”

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° **Sección:** “A”

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula, y escucha las propuestas de sus compañeros; explica la importancia de la participación de todos en dicha elaboración.	Cumple con los deberes encargados en el aula.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u>		



INICIO	Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia MOTIVACIÓN Motivamos con la siguiente imagen:  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué nos enseña la imagen? • ¿Todos cumplimos con los deberes encargados? • ¿En qué momentos debemos hacerlo? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Por qué creen que las normas de responsabilidad no son iguales para todos? • ¿Cumplir con un deber solo por miedo a un castigo se considera realmente 'cumplir' con la responsabilidad? ¿Qué diferencia hay? • Si un deber se cumple siempre al final, cuando ya no queda tiempo, ¿se puede decir que se cumplió con la misma calidad que si se hubiera hecho antes? ¿Por qué? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión: • Cumplimos con nuestros deberes. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros.	Imagen	15 minutos
----------------------	--	---------------	-------------------

[illegible]



	-Dos pies: En los cuadrados dobles, apoyando un pie en cada cuadrado simultáneamente. • La Restricción: El jugador debe evitar pisar el cuadrado donde está la piedra ("casa"). • Recogida y Retorno: Al llegar al último número (cielo), el niño gira y regresa saltando de la misma manera. Al volver, recoge la piedra con la mano (manteniendo el equilibrio y sin pisar fuera) mientras está en el cuadrado previo a la piedra. • Pérdida de Turno: Se pierde el turno y pasa al siguiente jugador si: -Se pierde el equilibrio. -Se pisa una línea. -La piedra se sale del cuadrado o cae en uno incorrecto. -Se pisa el cuadrado "casa". • Victoria: Gana el primer jugador que completa todos los recorridos (del 1 al 10) sin cometer errores. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata "Nuestros deberes", para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué pasa si nosotros no practicamos la responsabilidad? ¿Ustedes son responsables?, ¿Cómo practican los deberes? Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: ¿Que tan importante es cumplir con nuestros deberes encargados en el aula? Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre Cumplimos con nuestros deberes.		
--	--	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Realizamos nuestros deberes encargados en el aula?, y ¿En casa?
----------------	--



EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?,
¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo
mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 06

Deberes y Derechos del Niño

Lee las palabras del recuadro y escribelas dentro de los espacios que corresponden.

vestimenta - educación - vivienda - alimentación
amor - recreación - atención médica - familia



Todos los niños tenemos
derecho a ...





II. Comenta con tus compañeros y maestra, luego responde:

1. ¿Por qué es importante que un niño tenga derechos?

2. Los niños también tienen deberes. ¿Cuáles?

3. ¿Quiénes se encargan de hacer cumplir los derechos de los niños?



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°06

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Cumple con los deberes encargados en el aula.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Nuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N° 6

EL RAYUELO



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan

Se presenta el juego "El Rayuelo" los niños lanzan una pelotita de trapo en uno de los cuadrados y se debe saltar el circuito sin pisar el cuadrado donde está la piedra.

Los niños se colocan sin empujarse en fila detrás del RAYUELO y se entrega la pelotita al primero de la fila.

El niño se ubica detrás del primer número, con la pelotita de trapo con la mano, lanza en forma consecutiva (1,2... hasta llegar al 10) y en el cuadrado que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. - El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “CONSTRUIMOS NUESTRAS NORMAS DE CONVIVENCIA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: “I. E. Jorge Basadre”

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° **Sección:** “A”

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula, y escucha las propuestas de sus compañeros; explica la importancia de la participación de todos en dicha elaboración.	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	- Équida y justicia - Solidaridad - Empatía - Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha.		



INICIO	Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia MOTIVACIÓN Motivamos con el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=nFAXmiOQ_NI RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en el video? • ¿Qué nos enseña el video a los niños? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Por qué creen que a veces es difícil hacer lo que el video nos enseña, si sabemos que es lo correcto? • Si ustedes estuvieran en esa situación, ¿tomarían la misma decisión que en el video o harían algo diferente? ¿Por qué? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión: • Construimos nuestras normas de convivencia. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás.	Video	15 minutos
DESARROLLO	<u>“Construimos nuestras normas de convivencia”</u> PROBLEMATIZACIÓN ¿las normas de convivencia son importantes en el aula? ¿son buenos? ¿son necesarios? ¿Por qué se elaboran las normas de convivencia? ¿Cuál es la base de las normas de convivencia? Anotamos las ideas más relevantes en pizarra. Para ello mencionamos a los estudiantes que jugaremos el juego: “Jugamos a la liguita”.	Juego	60 minutos



	Salen al patio y observa una liga sujeta en los pies de dos niños y responden: ¿Conocen este juego? ¿Alguien sabe jugar? ¿Cómo crees que se juega? ¿Qué se debe hacer para empezar el juego? Preparación del Juego • Jugadores: Se necesitan al menos 3 personas: dos para sostener la liga y uno (o más) para saltar. • Material: Una liga elástica o goma de aproximadamente 3 a 4 metros de largo, con los extremos atados formando un nudo. • Posición inicial: Dos niños se colocan frente a frente, separados por una distancia de aproximadamente 1.5 a 2 metros, y se colocan la liga alrededor de sus tobillos, manteniendo las piernas separadas para que la goma quede tensa. • Inicio: El jugador que salta comienza en el centro de la liga. El juego suele empezar a la altura de los tobillos. Reglas del Juego Secuencia de saltos: El saltador debe completar una serie de movimientos específicos sin fallar (pisar la liga cuando no corresponde o enredarse). Aumento de dificultad: Si el saltador completa la secuencia, la liga sube de nivel: tobillos, pantorrillas, rodillas, cintura, e incluso brazos o cuello ("cielo"). Cambio de turno: Si el saltador pisa la liga o comete un error, pierde su turno y pasa a sostener la liga ("hacer de poste"), mientras que uno de los niños que sostenía entra a saltar. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata "las normas de convivencia", para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: ¿Tendrá normas este juego? ¿Es importante las normas? Responden a interrogantes: ¿Qué son normas? ¿Para qué sirven? ¿Por qué cumplimos normas? ¿Quiénes deben cumplir estas normas? ¿Qué normas tiene este juego? ¿Puedes proponer nuevas normas? ¿Qué normas propones para participar positivamente en el juego? Escriben normas de convivencia en carteles, pegan en la	Plumones Cuaderno	
--	---	----------------------	--



	pared. Escriben las normas de convivencia en sus cuadernos de personal social. Entregamos una ficha sobre “las normas de convivencia”		
--	--	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Realizamos las normas de convivencia y se está cumpliendo en el aula?, y ¿En casa?
----------------	---

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Normas de convivencia.

https://www.google.com/search?sca_esv=589626704&rlz=1C1CHBD_esPE906PE906&q=participa+en+la+elaboraci%C3%B3n+de+las+normas+de+convivencia+en+el+aula&tbm=vid&source=lnms&sa=X&ved=2ahUKEwjY8KCI74WDAxViHrkGHcO2CuQQ0pQJegQIChAB&biw=1366&bih=619&dpr=1#fpstate=ive&vld=cid:33b39529,vid:nFAxmiOQ_NI,st:0

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 07

“Construimos nuestras normas de convivencia”

I. Marca la situación donde se respeten las normas de convivencia.

☐☐☐

II. ¿Qué normas de convivencia deben cumplir los niños en una escuela? Escribe V (verdadero) o F (falso) según corresponda:

☐

Levanto la mano para hablar

☐

No presto a nadie mis útiles escolares

☐

No trabajo en el aula

☐

Pido disculpas si me equivoco

☐

Espero mi turno

☐

Tiro papeles en el suelo porque me da flojera ir hacia el bote.

☐

Juego con todos mis compañeros

☐

Escucho a mis compañeros

III. ¿Qué norma indica cada imagen? Observa y escribe el número que corresponda:

1. Levanto la mano para hablar.
2. Espero mi turno.
3. Contribuyo a que la buena convivencia reine en el aula.
4. Pido disculpas si me equivoco.





GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°07

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Nuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N° 7

JUGAMOS A LA LIGUITA



Dos estudiantes se ponen en los laterales sujetando de la goma o hilo, con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en medio para saltar. Entonces, una o varias niñas tienen que realizar determinados ejercicios al ritmo de canciones y palmadas que interpretan las participantes.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “AULAS LIMPIAS Y SALUDABLES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I. E. Jorge Basadre

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: A

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula, y escucha las propuestas de sus compañeros; explica la importancia de la participación de todos en dicha elaboración.	Colabora con la limpieza en el salón de clases	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	RUTINA DIARIA Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana.		



INICIO	Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia MOTIVACIÓN Motivamos con la siguiente imagen:  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar la imagen realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en la imagen? • ¿Qué están haciendo los niños? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Por qué creen que los niños decidieron actuar de esa manera y no de otra? • ¿Qué problema creen que están tratando de resolver y por qué su método podría fallar? • En la situación que vieron, ¿el resultado fue el mismo que imaginan que pasará aquí? ¿Por qué creen que cambió? • Si estuvieran en esa situación ahora mismo, ¿qué cambiarían de lo que están haciendo los niños para mejorar la situación? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión: • Aulas limpias y saludables. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás.	Imagen	15 minutos
---------------	--	---------------	-------------------



	• Intento fallido: Si un jugador no derriba las latas, puede ir al final de la fila para volver a intentarlo cuando le toque, o se limita el número de intentos (ej. 3 intentos por niño). • Reconstrucción: Una vez que el primer grupo derriba la torre, el otro equipo intenta "ponchar" o eliminar a los lanzadores con la pelota mientras estos intentan armar la torre nuevamente. • Gana el juego: El equipo que logra armar la torre de nuevo sin ser eliminados, o el equipo que logra "ponchar" a todos los miembros del otro equipo. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata “Las Aulas limpias y saludables” para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: En el juego kiwi: ¿Qué hemos realizado? ¿Todos tenemos que mantener el orden, la disciplina para lograr un objetivo? ¿Por qué? ¿Ustedes practican el orden, la disciplina? Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: ¿Que tan importante es el orden, la disciplina en el aula? Entonces: Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre las aulas limpias y saludables.		
--	---	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Realizamos el orden, la disciplina en el aula?, y ¿En casa?
----------------	--

EVALUACIÓN CURRICULAR:



Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?,
¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo
mejorar? ¿Cómo?

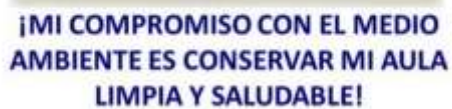
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



“AULAS LIMPIAS Y SALUDABLES”



Contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué es importante mantener el aula limpia?
2. ¿Cómo tener un aula limpia?
3. ¿Cuál es el objetivo de la limpieza?
4. ¿Cómo podemos mantener nuestra aula limpia?



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°08

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Colabora con la limpieza en el salón de clases.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Ñuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N° 8

KIWI



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan

En este juego los estudiantes derrumban la torre de latas con una pelota y para ello se debe formar 2 Grupos.

Se pide formar los grupos y cada uno de estos se pondrá en una fila detrás de una línea establecida. Se entrega al primero de cada fila una pelota, posteriormente se da inicio al juego.

El primero de la fila lanza la pelota hacia la torre de latas, el niño deberá entregarle la pelota a su compañero de atrás para que este lance nuevamente la pelota y así sucesivamente se irá pasando la pelota para que cada miembro del equipo pueda derrumbar la torre. - El juego terminará cuando la torre de la lata esté totalmente derrumbada.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “RESPETAMOS LA OPINIÓN DE LOS DEMAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: “I. E. Jorge Basadre”

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° **Sección:** “A”

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula, y escucha las propuestas de sus compañeros; explica la importancia de la participación de todos en dicha elaboración.	Respeto la opinión de sus compañeros en la hora de clase.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	- Équida y justicia - Solidaridad - Empatía - Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia		



INICIO	MOTIVACIÓN Motivamos con el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=QvVITPL_YPM  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar el video realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en el video? • ¿Qué están haciendo los niños? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Eso que vieron antes funcionó igual que en el video? ¿Por qué sí o no? • Si estuvieran en esa situación, ¿harían lo mismo que en el video? ¿Por qué? • ¿Todos piensan igual? ¿Por qué? • ¿Qué problemas o dificultades encuentran en lo que acaban de ver? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión: • Respetamos la opinión de los demás. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás. • Levantar la mano antes de hablar.	Video	15 minutos
DESARROLLO	<u>“Respetamos la opinión de los demás”</u> PROBLEMATIZACIÓN ¿Qué es el respetar la opinión de los demás? ¿Es importante considerar las propuestas de los demás? ¿Qué significa ser considerado? ¿Por qué tenemos que escuchar las propuestas de los demás? Anotamos las ideas más relevantes en pizarra. Presentamos el juego: “El teléfono malogrado”	Juego	60 minutos



	Preparación y montaje • Equipos: Divide a los participantes en dos o más columnas (filas) iguales. • Posición: Los integrantes de cada columna se colocan uno detrás del otro, mirando hacia la espalda del compañero delantero. • El Mensaje: El facilitador/docente prepara dos frases idénticas o de similar dificultad que requieran atención al detalle. • Inicio: El representante de cada equipo (el último de la fila, generalmente) se acerca al facilitador para escuchar la frase en secreto. Reglas del Juego • Susurrar, no gritar: El mensaje se debe transmitir susurrando al oído del compañero de adelante, sin que los demás lo escuchen. • Una sola vez: La frase se dice una sola vez. No está permitido repetir el mensaje, lo que obliga a escuchar con máxima atención. • Prohibido volver atrás: Una vez que el mensaje es pasado al siguiente compañero, no se puede corregir. • Rapidez: El juego debe fluir rápidamente para mantener la emoción. Dinámica y Ganador • Transmisión: Los participantes pasan la frase de uno en uno rápidamente desde el último de la fila hasta el primero. • El desenlace: Cuando el primer integrante de la fila (el que está más cerca del facilitador) recibe el mensaje, debe decirlo en voz alta. • Ganador: El ganador es el equipo cuyo representante diga la frase exacta o la más aproximada a la original Después del juego realizaremos las siguientes preguntas: ¿De qué se trató el juego? ¿Escuchamos correctamente? ¿Qué pasa si no ponemos atención a lo que dice mis compañeros? <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata “Respetamos la opinión de los demás”, para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura.	Plumones Cuaderno	
--	--	----------------------	--



	Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Después del juego realizaremos las siguientes preguntas: ¿De qué se trató el juego? ¿Escuchamos correctamente? ¿Qué pasa si no ponemos atención a lo que dice mis compañeros? ¿Por qué es importante respetar la opinión de los demás? ¿Cómo respetamos las ideas de los demás? Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: ¿Qué tan importante es respetar la opinión de los demás? Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre “Respetamos la opinión de los demás”		
--	--	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Respetamos la opinión de los demás, y se está cumpliendo en el aula?, y ¿En casa?
----------------	--

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

La opinión de todas y todos es importante - a mí me gusta, ¿y a ti?
https://www.youtube.com/watch?v=QvVITPL_YPM

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 09

RESPETAMOS LA OPINIÓN DE LOS DEMÁS

1. Presta atención a las imágenes, lee los textos y responde las preguntas.



a. ¿En cuál de las imágenes las niñas o los niños se expresan con respeto?



¿Por qué?

b. En la primera imagen, ¿Cómo harías tú para pedir el juguete de manera respetuosa?

c. En la segunda imagen, ¿Cómo debería actuar esta niña para no ofender a su compañera?

2. observa las siguientes situaciones; luego señala el recuadro que diga lo que Paloma debe hacer:



Paloma está molesta porque Ernesto cambia las reglas cada vez que pierde en el juego.

¿Qué debe hacer Paloma?

Ya no jugar con Ernesto.

Castigar a Ernesto porque es un trapo.

No decir nada y hacer lo que Ernesto quiere.

Hablar con Ernesto y decirle que no le gusta que cambie las reglas.



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°09

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Respetar la opinión de sus compañeros en la hora de clase.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Nuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N° 9

EL TELÉFONO MALOGRADO



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan

Los estudiantes forman tres columnas a cada grupo ponen un nombre a su equipo el equipo perdedor todo el grupo baila.

damos una frase sobre escuchar con atención a cada representante del equipo, luego pediremos que empiecen rápidamente.

El ganador será quien diga la frase correcta.

Para poder sabernos, es necesario mirarnos mucho y escuchar mucho lo que otros ven en nosotros» Jorge Bucay.

«Algunos oyen con las orejas, otros con el estómago, algunos con el bolsillo, y otros no oyen en absoluto» Khalil Gibran.

«Para saber hablar es preciso saber escuchar» Plutarco.

«Oír o leer sin reflexionar es una ocupación inútil» Confucio.

«Para dialogar, preguntad primero, después... escuchad» Antonio Machado.

SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10



(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “PARTICIPAMOS DE MANERA ORDENADA EN EL AULA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: “I. E. Jorge Basadre”

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: “A”

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula, y escucha las propuestas de sus compañeros; explica la importancia de la participación de todos en dicha elaboración.	Levanta la mano para participar en la clase.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	RUTINA DIARIA Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia		



INICIO	MOTIVACIÓN Motivamos con la siguiente imagen:  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar la imagen realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en la imagen? • ¿Qué están haciendo los niños? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Hay algo en la imagen que les parezca extraño, imposible o que no debería pasar? ¿Por qué? • Si ustedes estuvieran en el lugar de ese niño/a, ¿actuarían igual o diferente? ¿Qué pasaría si hacen lo contrario? • ¿Por qué creen que a pesar de que esto ocurre (en la imagen/realidad), a veces seguimos haciendo las cosas mal? ¿Qué es lo que nos impide cambiar? • Si les ha pasado, ¿qué sintieron y qué cambiaron después? Si no les ha pasado, ¿qué creen que sentirían y cómo solucionarían ese conflicto? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión: • Levanta la mano para opinar. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás.	Imagen	15 minutos
---------------	---	---------------	-------------------

	• Levanto la mano si quiero hablar. <u>"Levanta la mano para opinar"</u> <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> ¿Qué podemos hacer para poder participar en clases? ¿Levantamos la mano si queremos participar en la clase? ¿Será necesario que todos participen? ¿Por qué es importante pedir la palabra antes de hablar? Anotamos las ideas más relevantes en pizarra. Presentamos el juego: "Carrera de sacos" Preparación del Juego • Materiales: Se necesitan sacos grandes (de yute, patatas o incluso fundas de almohada resistentes). • Terreno: Se debe elegir un espacio amplio, preferiblemente césped o arena para amortiguar las caídas. • Marcado: Dibujar una línea de salida y una línea de meta. • Posición: Cada jugador se introduce dentro de su saco, sujetándolo con las manos a la altura de la cintura o por encima de las rodillas. Reglas y Desarrollo • Inicio: Todos los participantes se colocan en la línea de salida y esperan la señal de inicio. • Movimiento: Los participantes deben avanzar dando saltos, manteniendo las dos piernas dentro del saco en todo momento. • Sujeción: El saco debe sujetarse con las manos durante toda la carrera. • Seguridad: No está permitido empujar ni agarrar a los demás corredores. • Caídas: Si un participante cae, puede levantarse y continuar desde donde cayó. • Ganador: El primer participante que cruza la línea de meta saltando dentro del saco es el ganador. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata "levanta la mano para participar" para	Juego	
DESARROLLO		Plumones Cuaderno	60 minutos



	ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: la carrera de sacos: ¿Qué hemos realizado? ¿Qué nos enseñó el juego? ¿Fue divertido el juego? ¿El juego sirvió para recordarnos que todos podemos participar de manera ordenada? Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: ¿Que tan importante es el trabajo cooperativo? Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre “Levanta la mano para opinar”		
--	---	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Participamos de manera ordenada Levanta la mano para opinar en el aula?, y ¿En casa?
----------------	---

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 10

“LEVANTA LA MANO PARA OPINAR”

Identifica y pinta a los estudiantes que están levantando la mano para poder participar en la clase.



GUÍA DE OBSERVACIÓN



SESIÓN N°10

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Levanta la mano para participar en la clase.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Nuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			



UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD, CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N° 10

CARRERA DE SACOS



Los jugadores tienen que meter las dos piernas en los sacos y sujetarlos con las manos. Empieza la carrera como cualquier carrera normal. Los participantes deben llegar a la meta dando saltos en los sacos. No está permitido agarrar ni empujar a los demás participantes. ¡Gana el juego quien llega antes a la meta!



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “NO A LA AGRESIÓN FÍSICA, NI VERBAL”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: “I. E. Jorge Basadre”

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° **Sección:** “A”

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Maneja conflictos de manera constructiva.	Interviene al observar un conflicto entre compañeros: recurre al dialogo o aun adulto cercano para que intervenga si es necesario.	Interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista.		



INICIO	Recordamos las normas de convivencia MOTIVACIÓN Motivamos con el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=hyTxXGstl34  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar el video realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en el video? • ¿Qué le pasa al niño? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Por qué creen que el personaje actuó de esa manera a pesar de saber que estaba mal? • Si tú fueras el niño/a que recibe el maltrato, ¿crees que sentirías lo mismo o reaccionarías diferente? ¿Por qué? • ¿Qué creen que pasaría si el niño/a no dice nada y se queda callado cuando le hacen eso? ¿La situación mejoraría o empeoraría? • Si pudieras entrar en el video, ¿qué le dirías al niño para que cambie su comportamiento? ¿Crees que funcionaría? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión: • No a la agresión física, ni verbal.	Video	15 minutos
---------------	---	--------------	-------------------



	Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás. • Levanto la mano si quiero hablar.		
DESARROLLO	<u>“No a la agresión física, ni verbal”</u> <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué entiendes por una agresión verbal o física? ¿Qué debemos hacer frente a una agresión verbal o física? ¿Qué acciones debemos tomar frente a ello?, ¿Será bueno quedarnos callados ante una agresión verbal o física? Anotamos las ideas más relevantes en pizarra. Presentamos el juego: “El perro y el ciego” Preparación • Formación de parejas: Los participantes se dividen en parejas. Cada uno adopta un rol: uno será el "perro" y el otro será el "amo" o "ciego". • El código de comunicación: Cada pareja debe acordar en secreto un código auditivo exclusivo para comunicarse durante el juego. Puede ser una palmada específica, un silbido, un chasquido o una combinación de sonidos cortos y largos. • Vendaje: A todos los participantes que hagan de amos (ciegos) se les tapan los ojos con un pañuelo o antifaz. • Distribución: Se separan los perros de sus amos. Todos los jugadores se esparcen de	Juego Plumones Cuaderno	60 minutos



	forma aleatoria por toda el área de juego. Reglas del juego • Inmovilidad inicial: Los "perros" deben quedarse totalmente quietos en el lugar donde fueron ubicados desde el inicio de la actividad. • Silencio de los amos: Los participantes con los ojos vendados (amos) no pueden hablar en ningún momento, limitándose a escuchar y seguir los sonidos. • Guía a distancia: Los perros deben utilizar únicamente el código acordado previamente para emitir sus sonidos y lograr que su amo se acerque a ellos. • Victoria: La pareja gana cuando el amo logra encontrar y tocar a su perro. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata "No a la agresión Física, ni Verbal" para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamaba el juego realizado? ¿Qué tenían que hacer?, ¿Qué dificultades tuvieron para llegar a donde estaba el perro? ¿Qué tenían que hacer los ciegos para poder llegar a donde estaba el perro? Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: Se invita a los estudiantes a un diálogo sobre la importancia de comunicar a pesar de las dificultades, conflictos o problemas que nos ocurren y se les pregunta: ¿Qué harían si observan un conflicto entre compañeros? ¿A quién recurrirían con mayor facilidad? Luego se les indica que escriban 3 recomendaciones por el cual es		
--	---	--	--



	importante comunicar y no callar los conflictos o problemas que nos aquejan, siempre orientándoles durante su trabajo. Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre “No a la agresión física, ni verbal”		
--	--	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿No a la agresión Física, ni Verbal en el aula?, y ¿En casa?
----------------	--

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Violencia Verbal.

https://www.google.com/search?q=agresi%C3%B3n+física+y+verbal&source=lmns&tbm=vid&bih=619&biw=1366&rlz=1C1CHBD_esPE906PE906&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwillID4m4aDAxWmBrkGHYOWDZ8Q0pQJKAJ6BAgBEAY#fpstate=ive&vld=cid:ff8cf26f,vid:hyTxXGstl34,st:0

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)

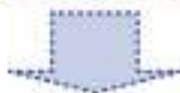


FICHA 11

“NO A LA AGRESIÓN FÍSICA, NI VERBAL”



En muchas ocasiones leemos en un periódico, vemos en la televisión o escuchamos por la radio titulares que nos asustan:



“Mamá le quemó las manos porque extravió una moneda de cinco soles”.

“Papá asfixió a hijita porque no dejaba de llorar”.

“Niño empujó a su amigo al río para robarle la bicicleta”.

“Todas estas acciones evidencian muy altas dosis de violencia física”.

1

Observa las imágenes y anota tu opinión:





2

Contesta: ¿Los castigos físicos solucionan los problemas de conducta de las personas?
¿Por qué?

Recuerda...

Persona que golpea es porque de niño ha sido golpeado.



Pero la violencia no sólo es física. Existe la violencia psicológica que a la larga daña irreparablemente el autoestima del niño, cuando le decimos tonto, incapaz, torpe, inútil, etc.

¿Qué representan las siguientes imágenes, descríbélas?











GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°11

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Interviene en la solución de las agresiones físicas observadas en sus compañeros.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Nuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N°11

EL PERRO Y EL CIEGO



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan

Los participantes se colocan por parejas, uno hace de perro y otro de ciego (quien lleva los ojos tapados). El perro y su amo se ponen de acuerdo con un código para poder comunicarse (con una palmada, un silbido, un grito, etc.) Los perros y los ciegos se separan y los jugadores se esparcen en el área de juego. Los perros, inmóviles, utilizando el código acordado, van a intentar hacer llegar hasta ellos a sus amos, que no pueden ver ni hablar.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “BUSCAMOS A LOS MEDIADORES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: “I. E. Jorge Basadre”

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: “A”

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Maneja conflictos de manera constructiva.	Interviene al observar un conflicto entre compañeros: recurre al dialogo o aun adulto cercano para que intervenga si es necesario.	Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia <u>MOTIVACIÓN</u> Motivamos con la siguiente imagen:		



INICIO	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar la imagen realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en la imagen? • ¿Qué están haciendo los niños? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde?, • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? • ¿En qué momento ustedes necesitan ayuda de alguien? • ¿A quién debemos recurrir cuando necesitamos ayuda en el aula? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Por qué creen que esos niños necesitan ayuda en lugar de hacerlo solos? ¿Qué pasaría si nadie los ayuda? • ¿Alguna vez te pasó algo así y no pediste ayuda? ¿Qué pasó después? • Si te sientes capaz de hacerlo solo, ¿por qué alguien te diría que necesitas ayuda? • ¿Es mejor pedir ayuda rápido o intentar hasta que casi lloramos? ¿Por qué? • ¿Por qué la maestra/el compañero puede ayudarnos, pero no siempre hacerlo por nosotros? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión: • Buscamos a los mediadores.	Imagen	15 minutos
---------------	--	---------------	-------------------

[illegible]



	en la última silla al detenerse la música es el ganador(a). <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata “Buscamos a los mediadores” para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> ¿Qué juego realizamos? ¿Qué tenían que hacer ustedes? ¿Cómo se produjo la comunicación? ¿Será importante expresar nuestras ideas? ¿por qué?, Entonces ¿Qué debemos de hacer para ayudar a solucionar el problema? Se escucha sus respuestas y consolidamos nuestro aprendizaje representando una situación problemática Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: ¿De qué manera podemos contribuir en la solución de un problema?, ¿Sera necesario hablar y buscar a un mediador sea el docente o un adulto? ¿Por qué? ¿Aluna vez tuviste una situación en la cual ayudaste en la solución de un problema? y a partir de sus respuestas se les llama a reflexionar y a cambiar de actitud frente a un conflicto para entendernos mejor. Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre “Buscamos a los mediadores”		
--	---	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Buscamos a los mediadores para resolver conflictos en el aula?, y ¿En casa?
----------------	--

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:



Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 12

“BUSCAMOS A LOS MEDIADORES”



Principales claves para la prevención de conflictos

- Buscar apoyo en el docente o en un adulto.
- Generar un buen ambiente y contar con una disciplina adecuada en el salón de clases.
- Aplicar refuerzos positivos para premiar el buen comportamiento.
- Establecer normas básicas de convivencia.
- Fomentar el diálogo, ya que contribuye a la formación de personas tolerantes.

Contesta las siguientes preguntas:

¿A quién debemos recurrir si observamos conflicto en el aula?

¿Qué actitudes tomarías frente a ello?

¿Cuándo recurrimos a un adulto o docente?,



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°12

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Informa al docente del aula situaciones que requieren su asistencia.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Ñuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESIÓN N° 12

EL PERRO Y EL CIEGO



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan

Los participantes se colocan por parejas, uno hace de perro y otro de ciego (quien lleva los ojos tapados). El perro y su amo se ponen de acuerdo con un código para poder comunicarse (con una palmada, un silbido, un grito, etc.) Los perros y los ciegos se separan y los jugadores se esparcen en el área de juego. Los perros, inmóviles, utilizando el código acordado, van a intentar hacer llegar hasta ellos a sus amos, que no pueden ver ni hablar.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “RECURRIMOS AL DIÁLOGO EN SITUACIONES PROBLEMÁTICAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: “I. E. Jorge Basadre”

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° **Sección:** “A”

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Maneja conflictos de manera constructiva.	Interviene al observar un conflicto entre compañeros: recurre al dialogo o aun adulto cercano para que intervenga si es necesario.	Recurre al diálogo para solucionar un conflicto en el aula.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia		



INICIO	<u>MOTIVACIÓN</u> Motivamos con el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=msHPpc26gK4  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar el video realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en el video? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación de conflicto? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Lo que vimos en el video es justo o injusto? ¿Por qué? • ¿En qué se diferencia esta situación que vimos de las que ustedes conocen en la vida real? • ¿Qué aprendieron de esa situación que hoy les haría actuar diferente? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión: • Recurrimos al dialogo en situaciones problemáticas. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás. • Levanto la mano si quiero hablar.	Video	15 minutos
	<u>“Recurrimos al dialogo en situaciones problemáticas”</u> <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Es importante dialogar para dar solución a los conflictos? ¿Qué significa solucionar conflictos por medio de un dialogo? ¿A quién debemos recurrir?	Juego	



DESARROLLO	Anotamos las ideas más relevantes en pizarra. Presentamos el juego: osos Amorosos Preparación y Ambiente • Espacio: Un lugar amplio, cómodo y tranquilo (aula, sala de yoga, césped) donde los participantes puedan moverse sin chocar. • Ambiente: Se recomienda luz tenue y, si es posible, música instrumental suave de fondo. • Participantes: Todos los niños/as se dispersan por el espacio. • El Animador (Guía): Una persona (docente, terapeuta, líder) que guiará la visualización con voz pausada, tranquila y suave. Reglas del Juego • Ojos Cerrados: Todos los participantes deben mantener los ojos cerrados durante toda la dinámica para fomentar la concentración y la propiocepción. • Silencio o Voz Baja: No se permite hablar en voz alta; solo se permiten sonidos suaves de oso (gruñidos tiernos) si la consigna lo pide. • Toque Amoroso: Todas las caricias o abrazos deben ser suaves y respetuosos ("de peluche"). • Respeto al Espacio: Moverse con cuidado para no lastimar a otros ositos. Desarrollo y Consignas • Fase 1: Preparación Corporal: cierran los ojos, respiren profundo. Comiencen a moverse lentamente por todo el espacio, sintiendo el suelo, reconociendo el ambiente. • Fase 2: La Transformación: ahora, imaginen que poco a poco se van transformando en un oso de peluche. Son blanditos, suaves,	Plumones Cuaderno	60 minutos
-------------------	--	----------------------	------------



	rellenos de algodón. Sus brazos son suaves, sus movimientos lentos y amorosos. • Fase 3: El Encuentro: imaginen que a su alrededor hay muchos otros ositos de peluche con el pelaje suave. Perciban su presencia, acérquense a ellos. • Fase 4: La Interacción (Acariciar y Reconocer): acaricien a los ositos que encuentren cerca. Abrácenlos, intenten reconocer quién es el oso que está a su costado sin abrir los ojos, solo por el tacto, y comuníquense con él mediante abrazos suaves. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata “Recurrimos al dialogo en situaciones problemáticas” para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Cómo se sentía al ser ositos con sus pelajes suaves? ¿Cómo te diste cuenta quienes estaban a tus costados? ¿todos estaban felices? ¿Qué sintieron cuando les abrazo un osito? ¿Qué hacen ustedes cuando observan que algún compañero o amigo se siente triste? y se orienta a sus respuestas. Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: ¿Qué tan importante recurrir al dialogo para solucionar los conflictos?		
--	--	--	--



	Se les explica por qué es importante contar con la participación, el diálogo respetuoso y ponernos en el lugar de nuestros compañeros, son acciones amables e importante para aprender a solucionar nuestros dificultades o conflictos de manera adecuada también comentamos con los estudiantes que todos somos importantes y que debemos de aprender a aceptarnos, querernos y valorarnos como somos y no sentirnos solos. Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre “Recurrimos al dialogo en situaciones problemáticas”		
--	---	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Recurrimos al dialogo en situaciones problemáticas en el aula?, y ¿En casa?
----------------	--

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 13

“RECURRIMOS AL DIALOGO EN SITUACIONES PROBLEMÁTICAS”

1.- Observa la imagen y describe cada una de ellas



1.....
.....

.....
.....

2.....
.....

.....
.....

2.-Menciona de qué manera podrías ayudar en un conflicto.

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



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°13

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Recurre al diálogo para solucionar un conflicto en el aula.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Ñuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N° 13

OSOS AMOROSOS



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan

Todos cierran los ojos excepto el animador, que en voz suave da las consignas. Todos usan máscara.

Primero se les dice que se muevan por todo el espacio para ir tomando contacto con el ambiente, ahora imagínense que poco a poco irán transformándose en un oso de peluche blanditos. Ahora que se les dice que esos imaginen que a su alrededor hay muchos ositos de peluche con el pelaje suave y que intenten percibirlos y abrazarlos o acariciarlos e intentar reconocer a un oso que se encuentre a su costado y comunicarse con él manteniendo el ojo cerrado.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “LA IMPARCIAL FRENTE A CONFLICTOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: “I. E. Jorge Basadre”

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° **Sección:** “A”

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Maneja conflictos de manera constructiva.	Interviene al observar un conflicto entre compañeros: recurre al dialogo o aun adulto cercano para que intervenga si es necesario.	Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha.		



INICIO	Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia MOTIVACIÓN Motivamos con el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=LFU7ae-QI5c  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar el video realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en el video? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • Si el video mostrara solo la mitad de la escena, ¿seguiríamos pensando lo mismo sobre lo que pasó? • ¿Qué parte de lo que vimos parece real y qué parte parece imposible? • Si hubieras tenido más información, ¿habrías actuado igual? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión: • La imparcial frente a conflictos. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás.	Video	15 minutos
--------	--	-------	------------



	Levanto la mano si quiero hablar.		
DESARROLLO	<u>“La imparcial frente a conflictos”.</u> <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Cómo debemos practicar nosotros la imparcialidad? ¿En qué momento nosotros debemos actuar con imparcialidad?, ¿Cómo se sienten nuestros amigos cuando nosotros no somos justos o imparciales? Anotamos las ideas más relevantes en pizarra. Presentamos el juego: “La justicia ponte en sus zapatos” Preparación Participantes: Dividir al grupo en dos equipos iguales. Área de juego: Un espacio amplio donde puedan correr, dividido en dos extremos. Inicio: Ambos grupos se sitúan en extremos opuestos, dándose la espalda entre sí. Material: Zapatos de cada participante. Reglas y Desarrollo del Juego El Encuentro a Ciegas: A la cuenta de tres, todos los participantes deben dar media vuelta y, con los ojos cerrados, avanzar hacia el centro del área con la mano adelante hasta encontrarse con un compañero del otro equipo. Reconocimiento: Sin abrir los ojos, deben intentar identificar quién es la persona a la que han tocado.	Juego Plumones Cuaderno	60 minutos



	• Intercambio: Una vez reconocida la pareja, pueden abrir los ojos e ir a una zona designada. Allí, deben intercambiarse los zapatos entre la pareja y ponérselos, preferiblemente al revés (el derecho en el izquierdo y viceversa), sin importar si quedan pequeños o grandes. • La Carrera de la Empatía: Cuando todos tengan los zapatos ajenos puestos, se forman en una fila para realizar una carrera hacia atrás hasta el final del área de juego. • Pruebas de Dificultad: Al llegar al final, regresan al punto de inicio saltando en un solo pie o realizando pruebas difíciles como caminar con los pies cruzados o saltar como conejos. • Finalización: Todos vuelven a ponerse sus propios zapatos y comentan cómo se sintieron con el calzado de la otra persona. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata “La imparcial frente a conflictos”. para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué quiere decir esto? ¿Fue fácil o difícil caminar y hacer pruebas en los zapatos de otro? Comenten. Reflexión final Independiente de su forma o tamaño, todos los zapatos sirven para caminar. Al ponerse en los zapatos de otros es posible		
--	---	--	--



	entender a los demás sin juzgarlos ya que todos somos distintos en lo particular pero iguales como seres humanos. Reflexionamos realizando la siguiente pregunta: ¿Que tan importante es el ser imparcial? ¿alguna vez demostraron ser imparciales? ¿Cómo?, ¿Cuál es la importancia del tema? ¿En el aula como debemos practicar la imparcialidad? Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre “La imparcial frente a conflictos”.		
--	--	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Participamos de manera imparcial frente a conflictos en el aula?, y ¿En casa?
----------------	--

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

La imparcialidad. <https://www.youtube.com/watch?v=LFU7ae-QI5c>

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 14

“LA IMPARCIAL FRENTE A CONFLICTOS”

1.- Lee los siguientes casos y marca acción correcta.

Juan quiere leer un libro, pero no puede concentrarse porque su hermano está bailando con la música a alto volumen.

- a.- Juan apaga la radio y su hermano la vuelve a encender. Entonces, Juan la vuelve a apagar y comienzan a discutir.
- b.- Juan le dice a su mamá para acusarle que no le deja leer su hermano.
- c.- Juan le dice a su hermano que quiere leer y que le dará un tiempo para escuchar su música, su hermano acepta y también escuchara la lectura de Juan.

Felipe quiere ver un programa en la TV. Pero su hermano quiere ver otro programa a la misma hora.

- a.- Felipe no dice nada, siempre deja que su hermano escoja primero lo que él quiere ver en la TV. Se siente molesto, pero no quiere decir nada para no discutir.
- b.- Felipe conversa con su hermano para mirar por turnos con su hermano sus programas favoritos. El hermano de Felipe acepta y realizan sus horarios.
- c.- Para evitar discutir esperan que su mamá de Felipe decida por ellos.

2.- Lee el siguiente caso y escribe una mejor solución para resolver este conflicto

Andrea tiene una prima que le pone sobrenombres, pero a ella no le gusta. Cuando lo hace, su prima se ríe mucho.



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°14

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Demuestra una actitud imparcial frente a situaciones problemáticas de sus compañeros.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Nuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “CUIDAMOS NUESTROS MATERIALES DEL AULA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I. E. Jorge Basadre

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: A

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossey

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Delibera sobre asuntos públicos.	participar en actividades colectivas orientadas al bien común (seguridad vial, entre otras), a partir de situaciones cotidianas, y reconoce que existen opiniones distintas a la suya.	Recurre al dialogo para el cuidado de los materiales dentro del aula.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO



INICIO	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia <u>MOTIVACIÓN</u> Motivamos con el siguiente video: Organizamos los materiales del aula https://www.youtube.com/watch?v=l8-alCEGYso  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar el video realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en el video? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿La escena que vimos es real o posible en nuestra vida cotidiana? ¿Qué la hace imposible/posible? • Si vieron algo parecido, ¿por qué en aquella situación funcionó de una manera y en el video funciona de otra? • ¿Qué información les faltaba a las personas del video que ustedes sí tenían (o viceversa)? PROPÓSITO DE LA SESIÓN:	Video	15 minutos
---------------	--	--------------	-------------------



	cuerda con los pies o el cuerpo. • Inicio: El saltador se coloca en el medio y comienza a saltar cuando la cuerda toca el suelo, a menudo al ritmo de canciones populares. • Eliminación: Si el saltador toca la cuerda, la pisa o detiene su movimiento, comete un error. • Rotación: Cuando alguien se equivoca, pierde su turno y pasa a "dar" (mover la cuerda), mientras que uno de los niños que movía la cuerda entra a saltar. • Ganador: El participante que logre resistir más tiempo saltando sin fallar. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata "El cuidado de los materiales en el aula". para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el juego? ¿Fue fácil o difícil saltar la sogá? Comenten. Reflexión final ¿alguna vez demostraron cuidar los materiales dentro del aula? ¿Cómo?, ¿Cuál es la importancia del tema? ¿En el aula como debemos practicar el cuidado de los materiales? Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre "cuidado de materiales en el aula".		
--	---	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Participamos cuidado de materiales en el aula?, y ¿En casa?
----------------	--



EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?,
¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo
mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

La imparcialidad. <https://www.youtube.com/watch?v=LFU7ae-QI5c>

Sumaran Eugenio, Rosmeri Rossy
(Investigadora)



FICHA 15

CUIDADO DE NUESTROS MATERIALES DENTRO DEL AULA

Pintamos las acciones que corresponde

En nuestro salón de clase....



Usamos la papelera



Saludamos.....



Somos amables...



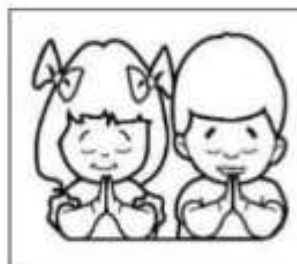
Cuido los pupitres y
demás materiales



Somos ordenados en la fila



No golpeamos a
nuestros compañeros



Tenemos un actitud de
respeto en la oración



Pedimos el favor y
damos las gracias...



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°15

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Recorre al dialogo para el cuidado de los materiales dentro del aula.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Ñuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESION N° 15

EL JUEGO DEL SALTO A LA CUERDA



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan

Este juego es muy sencillo de jugar. El salto a la cuerda habitualmente consiste en que uno más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar la cuerda sobre sí mismo y salta.

El ganador es la persona que resiste mayor tiempo saltando y si se equivoca cada niño ingresa a saltar por turnos, respetando las reglas acordadas por ellos mismos.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 16

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “LA IMPORTANCIA DE LAS NORMAS DE SEGURIDAD VIAL”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I. E. Jorge Basadre

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: A

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Delibera sobre asuntos públicos.	Participar en actividades colectivas orientadas al bien común (seguridad vial, entre otras), a partir de situaciones cotidianas, y reconoce que existen opiniones distintas a la suya.	Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes.		



INICIO	Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia <u>MOTIVACIÓN</u> Motivamos con el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=fCSsUTZtzkk  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar el video realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en el video? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Por qué creen que sucede esto? • En las situaciones que vieron antes, ¿pasó lo mismo que en este video? Si fue diferente, ¿por qué creen que aquí el resultado fue distinto? • ¿Qué sentirían o cómo actuarían si estuvieran en esa situación exacta del video, aunque sea difícil o diferente a lo que han vivido? ¿Por qué cambiaría su forma de actuar? PROPÓSITO DE LA SESIÓN:	Video	15 minutos
----------------------	---	--------------	-------------------



	Comunicamos el propósito de la sesión: • La importancia de las normas de seguridad vial. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás. • Levanto la mano si quiero hablar.		
DESARROLLO	<u>“La importancia de las normas de seguridad vial”</u> <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las normas de seguridad vial de los peatones? ¿Será importante tener algún elemento que brille? ¿Por qué? ¿Qué pasaría si tuviéramos distracciones al momento de cruzar la pista? Anotamos las ideas más relevantes en pizarra. Presentamos el juego: “El juego de jan ken pon” Preparación Los dos jugadores se colocan frente a frente. Ambos esconden sus manos detrás de la espalda y se ponen de acuerdo en el momento exacto en que revelarán su jugada (usualmente al ritmo de una canción o conteo). Los Elementos y sus Reglas Cada jugador debe elegir una de las siguientes tres formas con la mano, las cuales tienen una jerarquía cíclica que determina quién gana:	Juego Plumones Cuaderno	60 minutos



	• Piedra: Se representa con un puño cerrado. Vence a la tijera rompiéndola. • Papel: Se muestra con todos los dedos extendidos y la palma mirando hacia abajo. Vence a la piedra envolviéndola. • Tijera: Se hace extendiendo los dedos índice y corazón, separados formando una "V". Vence al papel cortándolo. Dinámica del Juego -A la señal convenida (al ritmo de "a la Jan, a la Jan, a la Jan, Ken, Pon"), ambos jugadores deben sacar la mano al mismo tiempo desde atrás de la espalda y mostrar su figura. -Para determinar el resultado, se aplican las reglas descritas (la piedra rompe la tijera, la tijera corta el papel, y el papel envuelve a la piedra). -Si un jugador saca un elemento más fuerte que el de su oponente, esa persona es declarada ganadora. -Si ambos jugadores eligen exactamente la misma figura, se considera un empate. En este caso, el procedimiento se repite inmediatamente desde el principio, manteniendo las manos en la espalda, hasta que se defina un ganador claro. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata "La importancia de las normas de seguridad vial". para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura.		
--	---	--	--



	Seguidamente escuchamos sus respuestas. TOMA DE DECISIONES Se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el juego? ¿Fue fácil o difícil desarrollar las normas y reglas en el juego? Comenten. Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cómo se logra la seguridad vial? ¿alguna vez tuvieron una dificultad al cruzar la pista? ¿Qué hicieron frente a ello? ¿Estará bien cruzar cuando el semáforo está en verde? ¿Quién se encarga de la seguridad vial? Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre “La importancia de cuidado de materiales en el aula”.		
--	--	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Respetamos el cuidado de materiales en el aula?, y ¿En casa?
----------------	---

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Seguridad Vial. <https://www.youtube.com/watch?v=fCSsUTZtzkk>

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 16

LA IMPORTANCIA DE LAS NORMAS DE SEGURIDAD VIAL

Coloreamos la siguiente ficha:





GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°16

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Reflexiona sobre la propuesta de conocer las normas de la seguridad vial.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Ñuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESIÓN N° 16

JAN KEN PON



Es un juego de competencia infantil, que se juega entre dos personas, con las manos donde existen tres elementos: la piedra que vence a la tijera rompiéndola, la tijera vence al papel cortándolo, y el papel que vence a la piedra envolviéndola.

Piedra un puño cerrado.

Papel, todos los dedos extendidos con la palma de la mano mirando hacia abajo.

Tijera, dedos índices y corazón extendidos y separados formando una V.

Una vez que cada niño haya escogido a su contrincante para decidir sobre alguna acción a realizar se ponen frente a frente con las manos hacia la espalda, de donde a una voz indicada deberán sacar la mano al mismo tiempo mencionando a la Jan a la Jan a la Jan Ken Pon. En caso no se dé un ganador se repite el mismo procedimiento hasta que se dé un ganador.



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 17

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “CUIDAMOS LOS SERVICIOS HIGIÉNICOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I. E. Jorge Basadre

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5º Sección: A

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común	Participar en actividades colectivas orientadas al bien común (seguridad vial, entre otras), a partir de situaciones cotidianas, y reconoce que existen opiniones distintas a la suya.	Elabora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes.		



INICIO	Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia MOTIVACIÓN Motivamos con el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=Tk7Q0zA3FbE  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar el video realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en el video?, ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde?, • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? • ¿Qué entiendes por cuidado de los servicios higiénicos? ¿ustedes cuidan los servicios higiénicos? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Es posible que un lugar se vea así, aunque las personas no tengan la intención de dañarlo? ¿Cómo? • Si nos ha pasado (o hemos visto) que los baños están sucios, ¿de quién es la responsabilidad absoluta de limpiarlos o cuidarlos: del personal de limpieza o nuestra? ¿Por qué? • Si decimos que cuidamos el baño, ¿por qué a veces encontramos suciedad o desperdicios? ¿Dónde está la falla? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión:	Video	15 minutos
---------------	--	--------------	-------------------

[illegible]



	Reglas del Juego • La Ronda: Todos los jugadores, excepto el lobo, se toman de las manos formando una ronda y giran cantando la canción tradicional: "Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿Lobo, está?" • La Respuesta del Lobo: El lobo, en el centro, responde que se está vistiendo o preparando, mencionando prendas de vestir: "¡Me estoy poniendo los calzoncillos!", "¡Me estoy poniendo la camisa!", etc. • La Repetición: La ronda vuelve a girar cantando y preguntando, mientras el lobo sigue "vistiéndose" (poniéndose pantalones, medias, zapatos, sombrero...). • El Ataque: Cuando el lobo está totalmente listo, en lugar de decir una prenda, grita: "¡Sí, y salgo para comerlos!". • La Persecución: Todos los niños sueltan la ronda y corren para escapar del lobo. • Captura y Cambio: El niño que sea atrapado por el lobo se convierte en el nuevo lobo para la siguiente ronda. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata "Cuidamos los servicios higiénicos". para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Elaboran una lista de 10 acciones para poder cuidar los servicios higiénicos en la escuela y elaboramos los letreros.		
--	--	--	--



	Realizamos las preguntas de reflexión: ¿nosotros cuidamos los servicios higiénicos en la escuela.? ¿Qué hacemos frente a esta actividad? ¿Estará bien realizar propuestas en el tema tratado? Pedimos que copien en su cuaderno. Entregamos una ficha sobre “Cuidamos los servicios higiénicos”		
--	--	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿ Cuidamos los servicios higiénicos en el colegio?, y ¿En casa?
----------------	--

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?,
¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo
mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Cuidado uso de los sanitarios. <https://www.youtube.com/watch?v=Tk7Q0zA3FbE>

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 17

CUIDAMOS LOS SERVICIOS HIGIÉNICOS



1. **¿Cómo encuentras siempre los sanitarios del colegio?**
2. **¿A qué se debe?**
3. **¿Qué es necesario para que un sanitario este limpio?**
4. **¿Qué consecuencias trae la falta de limpieza de los sanitarios?**



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°17

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Elabora letreros para el cuidado de los servicios higiénicos de la escuela.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Nuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			



31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			

EVIDENCIA DE LA SESION N° 17

LA CAPERUCITA Y EL LOBO



Todos los estudiantes de quinto grado (A) participan

Todos los niños forman un círculo y se agarran las manos con los brazos estirados.

Se elige dos niños para que sean el lobo y la caperucita.

La caperucita se coloca en el centro del círculo y el lobo afuera.

Un niño volteado será la puerta.

Los niños irán girando en círculo; cuentan hasta 12.

El lobo se acerca al círculo y toca la puerta (niño volteado) y se entabla el siguiente diálogo:

- Lobo: ¿está la caperucita?

- Niños: No

- Lobo: ¿a qué hora vuelve?

- Niños: a las doce

- Lobo: regreso

Nuevamente los niños giran en círculo y cuentan hasta 12.

Regresa el lobo, toca la puerta y se entabla el siguiente diálogo:

- Lobo: ¿está la caperucita?

- Niños: Si

- Lobo: ¿a qué me la como?

- Niños: ¡a que no!

- Lobo: ¡Ahí voy!

El lobo trata de entrar al círculo, los niños no deben dejarlo entrar.

La caperucita puede salir del círculo para escapar del lobo.

El juego termina si el lobo atrapa a la caperucita.

Se elegirán otros participantes para el juego



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 18

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “RESPETAMOS LOS DERECHOS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I. E. Jorge Basadre

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: A

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común	Participar en actividades colectivas orientadas al bien común (seguridad vial, entre otras), a partir de situaciones cotidianas, y reconoce que existen opiniones distintas a la suya.	Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:



PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	RUTINA DIARIA Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia MOTIVACIÓN Motivamos con el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=UAV1TrQ3cDA  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar el video realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en el video? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde?, • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Qué parte del video les pareció más extraña o ilógica y por qué? • ¿Lo que vieron en el video confirma o contradice lo que sabían antes? • Si estuvieran en esa situación, ¿actuarían igual que en el video o harían algo distinto? ¿Qué riesgos correrían? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión: • Respetemos los derechos de las niñas y niños. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la presente sesión. ACUERDOS DE CONVIVENCIA: • Respetarse entre compañeros. • Respetar la opinión de los demás.	Video	15 minutos



	• Levanto la mano si quiero hablar.		
DESARROLLO	<u>“Respetemos los derechos de las niñas y niños”</u> <u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Empezamos realizando las siguientes preguntas: ¿Será importante Los derechos de los niños y niñas? ¿Por qué? ¿Qué pasaría si no respetamos Los derechos de los niños y niñas? ¿Cuáles serían las consecuencias? Anotamos las ideas más relevantes en pizarra. Presentamos el juego: “La Canasta revuelta” Preparación Todos los participantes deben sentarse en sus sillas formando un círculo. Una persona designada como coordinador se coloca de pie en el centro del círculo. Reglas del juego El coordinador en el centro señalará de forma aleatoria a cualquier participante y dirá una de las palabras clave, exigiendo una respuesta inmediata: • ¡Piña!: El participante señalado debe decir rápidamente el nombre del compañero que está sentado a su derecha. • ¡Naranja!: El participante señalado debe decir el nombre del compañero que está sentado a su izquierda. Penalización Si el participante se equivoca de nombre o tarda más de 3 segundos en responder, pierde su turno. En ese caso, el participante sancionado pasa al centro y el coordinador ocupa la silla que acaba de quedar libre. ¡Canasta Revuelta! En cualquier momento del juego, el coordinador puede gritar a todo pulmón: ¡Canasta revuelta! Ante esta señal, todos	Juego Plumones Cuaderno	60 minutos



	los participantes deben levantarse y cambiar de asiento obligatoriamente. El jugador que se encuentra en el centro en ese momento debe aprovechar la confusión y el movimiento para sentarse en una de las sillas. El compañero que se quede sin asiento se convertirá en el nuevo coordinador y pasará al centro. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata “Respetemos los derechos de las niñas y niños”. para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el juego? ¿Fue fácil o difícil desarrollar las normas y reglas en el juego? Comenten. Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cómo tenemos que convivir en el aula en relación de nuestros derechos? ¿Qué debemos hacer para mejorar los derechos de nosotros en el aula? ¿Cuáles serán las actitudes correctas? ¿Por qué? Elaboramos carteles para el pasacalle sobre los derechos del niño y de la niña. Entregamos una ficha sobre “Respetemos los derechos de las niñas y niños”-		
--	---	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Respetemos los derechos de las niñas y niños en el aula?, y ¿En casa?
----------------	--

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:



Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Los derechos de los niños y niñas.

https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=derechos+de+los+ni%C3%B1os

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 18

“RESPETEMOS LOS DERECHOS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS”

Desarrollamos la sopa de letras sobre los derechos:

Derechos Obligaciones

V	R	I	T	R	A	P	M	O	C	R	F	Y	J	L
A	A	V	F	K	T	R	D	H	Y	Y	P	E	N	O
X	F	O	C	S	O	L	I	D	A	R	I	D	A	D
K	W	D	A	D	L	A	U	G	I	A	M	A	P	E
N	X	P	G	P	R	F	W	S	M	I	C	R	P	A
S	R	G	E	O	E	A	W	R	E	C	U	B	V	K
F	A	U	N	R	F	Y	M	Z	J	N	R	F	S	U
J	D	U	E	E	G	K	O	S	R	A	U	T	G	A
Q	U	U	R	U	I	R	R	G	K	R	E	R	Y	U
P	Y	N	O	Z	T	I	E	X	O	E	C	A	K	E
X	A	E	S	U	S	S	B	R	L	L	S	A	F	K
X	X	Z	I	S	T	Y	V	P	Z	O	A	B	E	H
J	J	X	D	I	J	R	L	M	S	T	X	I	T	N
C	H	J	A	E	Y	W	Z	L	I	L	T	V	D	V
C	K	A	D	L	W	F	V	H	V	B	X	Z	A	X

AYUDAR
COMPARTIR
DAR
DIALOGO
GENEROSIDAD
IGUALDAD
PAZ
SOLIDARIDAD
TOLERANCIA



GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°18

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Participa en la ejecución de un pasacalle en defensa de los derechos de la niñez.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Nuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 19

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “EL CUIDADO DE NUESTROS MATERIALES DEL AULA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I. E. Jorge Basadre

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: A

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossey

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común	Participar en actividades colectivas orientadas al bien común (seguridad vial, entre otras), a partir de situaciones cotidianas, y reconoce que existen opiniones distintas a la suya.	Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:

PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
------------------------	-------------------------	----------	--------



INICIO	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia <u>MOTIVACIÓN</u> Motivamos con la siguiente imagen: 1) Mantener limpia el aula y cuidar los materiales propios.  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Después de presentar la imagen realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en la imagen? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, donde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Qué elementos de esta imagen te parecen imposibles o contradictorios y por qué? • ¿Qué creen que cambió en el mundo para que esto ahora sea común/raro? • ¿Qué pasaría si tú estuvieras en esa situación, pero con las reglas de tu vida cotidiana? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comunicamos el propósito de la sesión: • El cuidado de nuestros materiales del aula. Dialogamos y proponemos algunas normas que debemos tener en	Imagen	15 minutos
--------	---	--------	------------

[illegible]



	intentan golpearlos (quemarlos) con ella. • Eliminación: Si la pelota toca a un jugador del centro (después de rebotar en el suelo o directamente), ese jugador queda "quemado" y debe salir del campo. • Atrapar la pelota: Si un jugador del centro logra atrapar la pelota sin que toque el suelo, puede ganar una "vida" extra (salvavidas) o salvar a un compañero eliminado, dependiendo de la variante local. • El ganador: El juego continúa hasta que solo quede un jugador en el centro sin ser quemado. Ese último participante es el ganador. • Cambio de roles: En muchas variantes, los jugadores eliminados pasan a ser los nuevos lanzadores. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata "El cuidado de nuestros materiales del aula". para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> ¿Cómo tenemos que convivir en el aula en relación al cuidado de los materiales del aula? ¿Qué debemos hacer para mejorar cuidado de los materiales del aula? ¿Cuáles serán las actitudes correctas? ¿Por qué? Elaboramos carteles sobre cuidado de los materiales en el aula. Entregamos una ficha sobre "El cuidado de nuestros materiales del aula"		
--	--	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS



Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿El cuidado de nuestros materiales en el aula?, y ¿En casa?
----------------	---

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 19

“EL CUIDADO DE NUESTROS MATERIALES DEL AULA”

FICHA DE EVALUACIÓN

- ✓ Realiza un listado de qué actividades colectivas propones para cuidar los materiales del aula.

1.
.....
2.
.....
3.
.....
4.
.....
5.
.....



LISTA DE COTEJO

SESIÓN N°19

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicador	
		Realizan carteles con propuestas del cuidado de los materiales del aula.	
		Si	No
01	Acosta cueto, Thiago Alexis		
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler		
03	Alania Claudio, Yosemite Joao		
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana		
05	Alvarado Trujillo Hayner Nuñor		
06	Alvino Tineo Neymar David		
07	Amasifuén González Patricia Fiorela		
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo		
09	Contreras Villar Mierina Miyami		
10	Crespo presentación kitsey milagritos		
11	Cristóbal Tarazona Alejandro		
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb		
13	Custodio Mays, Juan David		
14	Dionisio González Jeycob		
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli		
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda		
17	Huarauya López Jefferson		
18	Illatopa Ávila Franksua Lee		
19	kukush Rojas Floy Bryan		
20	Laveriano García Dayron Smith		
21	Llanos Oblitas Edu Lincol		
22	Martín Romero Jhatzel		
23	Mays Ávila Diana Dalila		
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara		
25	Pacheco Huamán Josué Daniel		
26	Pérez Aira Jairo Neymar		
27	Rata Cuenca Alvin Aarón		
28	Romero Pardave Diorkovich		
29	Rosario Palomino Thiago Abad		
30	Saldaña Reategui Kevin David		
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider		
32	Tumi Esperito Rtuh Dayana		
33	Yupa Salazar Gianna Keyla		



SESIÓN/ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 20

(NIVEL PRIMARIA)

TÍTULO DE LA SESIÓN: “DEFENDEMOS LOS DERECHOS HUMANOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I. E. Jorge Basadre

1.2. Área: Personal Social

1.3. Grado: 5° Sección: A

1.4. Docente de aula: Usuriaga Castro, Analí Cristina

1.5. Alumna practicante: Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy

1.6. Fecha:

1.7. Duración: 90 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común	Participar en actividades colectivas orientadas al bien común (seguridad vial, entre otras), a partir de situaciones cotidianas, y reconoce que existen opiniones distintas a la suya.	Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.	Guía de observación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	• Équida y justicia • Solidaridad • Empatía • Responsabilidad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA Y PROCESOS PEDAGÓGICOS:



PROCESO DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<u>RUTINA DIARIA</u> Damos la bienvenida a los estudiantes. Realizamos la oración de la mañana. Ponemos la fecha. Finalizamos llamando lista. Recordamos las normas de convivencia <u>MOTIVACIÓN</u> Para despertar el interés de los niños la docente enseña el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=TSa6odOXavY  RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: Realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué observamos en el video? • ¿Alguna vez vieron algo parecido, dónde? • ¿Ustedes alguna vez estuvieron esa situación? CONFLICTO COGNITIVO: • ¿Qué elementos del video les parecen imposibles o contradictorios? • ¿En qué se diferencia esta situación de la que ustedes vivieron antes? • ¿Por qué creen que es difícil decidir qué hacer en ese momento? PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Se les comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión	Video	15 minutos



	puente formado por los reyes mientras cantan: "Al paso rey quiero jugar, el hijo del conde se ha de quedar". • La Pregunta: Mientras cantan, los reyes bajan los brazos y atrapan a uno de los niños de la fila. Los reyes le preguntan en voz baja o al oído: ¿Qué quieres?, ¿Fresa o naranja? (pueden ser otros colores, frutas, o personajes como "sol" o "luna"). • Selección: El niño atrapado elige uno de los dos grupos y se coloca detrás del rey o reina correspondiente, agarrándole de la cintura. • Repetición: La fila vuelve a pasar y se repite el proceso hasta que todos los niños hayan elegido un grupo y estén formados detrás de uno de los reyes. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Proponemos a los estudiantes a buscar información de revistas o en libros de qué se trata "Defendemos los derechos humanos" para ello nos dirigimos a nuestro espacio de lectura. Seguidamente escuchamos sus respuestas. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el juego? ¿Fue fácil o difícil desarrollar las normas y reglas en el juego? Comenten.		
--	--	--	--



	Realizamos las preguntas de reflexión: ¿Cómo tenemos que convivir en el aula en relación de nuestros derechos? ¿Qué debemos hacer para mejorar los derechos de nosotros en el aula? ¿Cuáles serán las actitudes correctas? ¿Por qué? Elaboramos un tríptico sobre derechos humanos. Entregamos una ficha sobre “Defendemos los derechos humanos”		
--	---	--	--

IV. ACTIVIDADES DE CIERRE: 15 MINUTOS

Meta cognición	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Defendemos los derechos humanos en el aula?, y ¿En casa?
----------------	---

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron bien previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Ministerio de Educación, (2017) Programa curricular de Educación Primaria.

Los derechos humanos. <https://www.youtube.com/watch?v=TSa6odOXavY>

Sumaran Eugenio, Rosmery Rossy
(Investigadora)



FICHA 20

“DEFENDEMOS LOS DERECHOS HUMANOS”

Los niños y las niñas, al igual que los adultos somos personas que debemos vivir con dignidad. Muchas veces olvidan esto, nos descuidan y no nos brindan aquello que necesitamos para satisfacer nuestras necesidades.



¿Y cuáles son mis derechos?

1. Derecho a la vida	2. Derecho a tener a un nombre propio
	 Mi nombre es: _____ _____ _____ _____



3. Derecho a una nacionalidad 	4. Derecho a la educación, alimentación y el control médico. 
5. Derecho de protección: Los niños y las niñas tienen derecho a ser protegidos y a que se prevengan las situaciones que pongan en riesgo su vida, bienestar y desarrollo.  No se debe aceptar maltrato, explotación, trabajo prematuro y abandono.	6. Derecho a la participación  No olvides participar pero manteniendo el orden.
7. Derecho a tener un hogar con amor.	8. Derecho a la recreación





GUÍA DE OBSERVACIÓN

SESIÓN N°20

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR		
		Confecciona trípticos para promover y defender los derechos humanos.		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Acosta cueto, Thiago Alexis			
02	Aguirre Espíritu, Dayro Thayler			
03	Alania Claudio, Yosemite Joao			
04	Albornoz Barreto Alexandra fabiana			
05	Alvarado Trujillo Hayner Ñuñor			
06	Alvino Tineo Neymar David			
07	Amasifuén González Patricia Fiorela			
08	Carhuamaca Noblejas Thiago Anghelo			
09	Contreras Villar Mierina Miyami			
10	Crespo presentación kitsey milagritos			
11	Cristóbal Tarazona Alejandro			
12	Cubillas Hernández Thiago Caleb			
13	Custodio Mays, Juan David			
14	Dionisio González Jeycob			
15	Echevarría Evaristo Mileysi Araceli			
16	Espíritu Caico Lucía Fernanda			
17	Huarauya López Jefferson			
18	Illatopa Ávila Franksua Lee			
19	kukush Rojas Floy Bryan			
20	Laveriano García Dayron Smith			
21	Llanos Oblitas Edu Lincol			
22	Martín Romero Jhatzel			
23	Mays Ávila Diana Dalila			
24	Morales Marcelo Briyit Xiomara			
25	Pacheco Huamán Josué Daniel			
26	Pérez Aira Jairo Neymar			
27	Rata Cuenca Alvin Aarón			
28	Romero Pardave Diorkovich			
29	Rosario Palomino Thiago Abad			
30	Saldaña Reategui Kevin David			
31	Sambrano Tolentino Liam Schneider			
32	Tumi Esperito Ruth Dayana			
33	Yupa Salazar Gianna Keyla			



EVIDENCIA DE LA SESIÓN N° 20

MATA GENTE



Se coloca a los niños en medio del pario y se elige a dos niños que sean las personas

encargadas de tirar la pelota a los del medio.

Los dos niños encargados de tirar la pelota se colocan en diferentes extremos.

y los otros al medio empieza cuando uno de ellos tira la pelota a los del medio si alguno le cae va saliendo y pierde vidas y el niño que agarra la pelota sin soltarla va acumulando vida y no sale hasta que sus vidas se le acaben.