

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la institución educativa N° 38989/Mx-U de Matucana,  
Llochegua 2023

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**PRESENTADO POR**  
CORNEJO TICLLA, Marcelina

**ASESOR**  
Dr. VERA SAMANIEGO, Efraín Teódulo

**LINEA DE INVESTIGACIÓN**  
Innovaciones pedagógicas

**HUANTA – AYACUCHO – PERÚ**

**2025**



*"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"*

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000017-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38989/MX-U DE MATUCANA, LLOCHEGUA 2023"**, presentado por la egresada **CORNEJO TICLLA, Marcelina**, del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **21%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

[https://drive.google.com/drive/folders/1OpTmXKzdOOc3mxAPH0iuD5HoRGHFFk2w?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1OpTmXKzdOOc3mxAPH0iuD5HoRGHFFk2w?usp=drive_link)

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 21 de febrero del 2025

  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública  
"José Salvador Cavero Ovalle"  
Huanta - Ayacucho  
Doc. Prof. José Luis Becerra Páncico  
Área de Verificación de Originalidad

  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública  
"José Salvador Cavero Ovalle"  
Huanta - Ayacucho  
Dr. Walter Marín de Villar  
Director General

Archivo  
JLPP/AVO  
jvm/Soc. Acad.

# Validación Josaco

## CORNEJO TICLLA, Marcelina.Bach.Rev

- 003
- Turnitin JOSACO
- Enterprise-Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3162256690

Fecha de entrega

21 feb 2025, 4:40 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

21 feb 2025, 4:42 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

CORNEJO\_TICLLA\_Marcelina.Bach.Rev.docx

Tamaño de archivo

78.9 KB

27 Páginas

8,793 Palabras

48,720 Caracteres




## 21% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

### Fuentes principales

- 20%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

### Fuentes principales

- 20% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	dspace.unl.edu.ec	8%
2	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	3%
3	Internet	hdl.handle.net	3%
4	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	2%
5	Internet	www.slideshare.net	<1%
6	Internet	repositorio.usil.edu.pe	<1%
7	Internet	es.slideshare.net	<1%
8	Internet	docplayer.es	<1%
9	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
10	Internet	mundoentrenamiento.com	<1%
11	Trabajos del estudiante	Universidad Politécnica del Perú	<1%

12	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO	<1%
13	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
14	Trabajos del estudiante	Universidad para el Desarrollo Andino- AMT Account ID	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



### **TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la institución educativa N° 38989/Mx-U de Matucana,  
Llochegua 2023

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**PRESENTADO POR**  
CORNEJO TICLLA, Marcelina

**ASESOR**  
Dr. VERA SAMANIEGO, Efraín Teódulo

**LINEA DE INVESTIGACIÓN**  
Innovaciones pedagógicas

**HUANTA – AYACUCHO – PERÚ**

2025



## INDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	1
I. GENERALIDADES.....	5
1.1. TÍTULO .....	5
1.2. AUTORA .....	5
1.3. ASESOR .....	5
1.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	5
1.5. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN .....	5
1.6. LOCALIDAD .....	5
1.7. DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
2.1. Descripción del problema .....	5
2.2. Formulación del problema .....	7
2.2.1. Problema general.....	7
2.2.2. Problema específico .....	7
2.3. Justificación e importancia.....	7
2.3.1. Justificación teórica.....	7
2.3.2. Justificación práctica .....	7
2.3.3. Justificación metodológica.....	8
2.4. Objetivos.....	8
2.4.1. Objetivo general .....	8
2.4.2. Objetivo específico.....	8
III. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
3.1. Antecedentes del problema .....	9
3.2. Bases teóricas.....	15

3.2.1. Juegos tradicionales.....	15
3.2.2. Dimensiones que comprenden los juegos tradicionales.....	16
3.2.3. Importancia de los juegos tradicionales .....	17
3.2.4. Características de los juegos tradicionales .....	17
3.2.5. Beneficios de los juegos tradicionales .....	18
3.2.6. El desarrollo de las habilidades sociales .....	19
3.2.7. Dimensiones de las habilidades sociales.....	20
3.2.8. Consecuencias del déficit de habilidades sociales .....	21
3.2.9. Etapas de desarrollo del desarrollo psicosocial.....	22
3.3. Definición de términos básicos .....	23
3.4. Hipótesis de la investigación .....	25
3.4.1. Hipótesis general.....	25
3.4.2. Hipótesis específicas .....	25
3.5. Variables de investigación.....	25
3.5.1. Variable independiente Juegos tradicionales.....	25
3.5.2. Variable dependiente: Desarrollo de las habilidades sociales .....	25
3.6. Operacionalización de las variables.....	27
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	29
4.1. Tipo y nivel de investigación .....	29
4.1.1. Tipo de investigación .....	29
4.1.2. Nivel de investigación.....	29
4.2. Métodos de estudio .....	29
4.3. Diseños de investigación.....	29
4.4. Población y muestra.....	30
4.4.1. Población.....	30

4.4.2. Muestra.....	31
4.5. Técnicas de muestreo .....	31
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
4.6.1. Técnicas.....	31
4.6.2. Instrumentos .....	32
V. ASPECTOS ADMINISTRATIVO .....	33
5.1. Recursos .....	33
5.1.1. Recursos humanos.....	33
5.1.2. Recursos materiales.....	33
5.2. Presupuesto .....	33
5.3. Financiamiento.....	34
5.4. Cronograma de ejecución (use diagrama de Gantt).....	36
VI. REFERENCIAS .....	38
ANEXOS .....	44
Anexo 1. Resolución de aprobación de proyecto de investigación.....	45
Anexo 2. Resolución de expedito de trabajo de investigación .....	50
Anexo 3. Resolución de fecha de sustentación .....	52
Anexo 4. Resolución de designación de jurados.....	54
Anexo 5. Matriz de consistencia .....	56
Anexo 6. Instrumento de recolección de datos .....	59
Anexo 7. Validación de instrumentos por juicio de expertos.....	61
Anexo 8. Prueba de baremos utilizados .....	64
Anexo 9. Prueba de confiabilidad .....	66
Anexo 10. Material experimental.....	67

## **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

## **I. GENERALIDADES**

### **1.1. TÍTULO**

Los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/Mx-U De Matucana, Llochegua, Huanta 2023.

### **1.2. AUTORA**

CORNEJO TICLLA, Marcelina

### **1.3. ASESOR**

Dr. VERA SAMANIEGO, Efraín Teódulo

### **1.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Investigación Educativa Aplicada

### **1.5. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Investigación aplicada

### **1.6. LOCALIDAD**

De Matucana – Llochegua, Huanta

### **1.7. DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

**Fecha de inicio** : 30 de julio de 2022

**Fecha de culminación** : 30 de agosto 2023.

## **II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **2.1. Descripción del problema**

Las habilidades sociales si bien estas son de suma importancia para que un individuo pueda tener un buen bienestar y una buena calidad de vida, influyendo a su vez en el desarrollo y la autoestima. Por otro lado, ayudan a los niños a desarrollar actitudes positivas, dentro y fuera del ámbito educativo (Almaraz et al, 2019).

En Ecuador, Cárdenas et al. (2021), mediante un estudio realizado a 17 niños de 5 años pudo identificar que dificultades presentaron en las habilidades sociales, un 70% tiene dificultades para interactuar con sus compañeros, y construir grados de empatía estables, un

60% en su comportamiento de fraternidad con sus compañeros frente a situaciones de apremio y de trabajo grupal, un 45% en el tipo de actitud para resolver aquellos problemas que se le presentan en el día a día, un 55% en colaborar en las actividades que se desarrollan con los demás pares de igual manera con los docentes y adultos que integran su entorno.

En el país vecino de Argentina, los autores Corrales y Schroeder en el año (2018), mediante el uso de una escala valorativa la cual fue aplicada a una población de 33 niños los cuales tenían 4 años, las pruebas dieron como resultado que, un 15% de ellos puntuaron alto en impaciencia, un 12,61% puntuó alto en agresividad, un 13,79% puntuó alto en inhibición, un 28, 18% puntuó alto en irresponsabilidad, 26,78% y que un poco más de la cuarta parte tiene conductas que sean amigables.

A nivel nacional, los juegos han formado una parte fundamental en nuestra cultura y también nuestra identidad nacional y constituyen un elemento clave del patrimonio cultural de Perú. Estas consideraciones tienen gran relevancia en instancias locales, regionales y nacional como: la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) señala que “Biólogos y etnólogos han mostrado que el juego estrechamente unido a los comportamientos de exploración y de curiosidad crea el motor del aprendizaje y del descubrimiento en el hombre”. Sabemos que cuando enseñamos al niño a través del juego éste será estimulado y su aprendizaje será más duradero y significativo. Frente esta situación, el Ministerio de Salud (2021), alerta que esta práctica del uso inadecuado de la tecnología en los niños, ha ocasionado falta de horas de sueño, trastornos alimenticios, problemas posturales, abandono de las actividades vitales, así como los problemas de conducta y convivencia interpersonal. Situación que también se confirma con lo que plantea Díaz (2019), si bien la tecnología avanza cada vez más a pasos agigantados esta a su vez logra reducir la práctica de los juegos cotidianos de practica familiar a tal punto talvez de lograr extinguirlo, pero también al desarrollo de una convivencia armónica. En ese sentido, considerar al juego y las habilidades sociales como proceso de investigación resulta una oportuna y novedosa forma de seguir haciendo que los niños aprendan.

Esta problemática no es ajena a nuestra región de Ayacucho, principalmente en la zona selva Ayacuchana, provincia de Huanta y distrito de Llochegua, podemos observar claramente esta incertidumbre de que muchos niños no les gustan interactuar entre ellos, debido a la discriminación, poca predisposición para la integración a los grupos sociales, no se nota la solidaridad, empatía entre sus compañeros. Esto ocurre a causa de que los niños se dedican más

a los juegos virtuales y en algunos casos, la sobreprotección de sus padres, originando ciertos miedos y temores por parte de los niños hacia su entorno y a otros niños, a sus propios padres e incluso de sus maestros. Para ello, el distrito de Llochegua, la comunidad de Matucana y la institución educativa deben difundir y apoyar en la práctica de los distintos juegos tradicionales locales, con el propósito de contribuir al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, que fortalezca su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.

## **2.2. Formulación del problema**

### ***2.2.1. Problema general***

- ¿De qué forma influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 38989/Mx-U de Matucana Llochegua 2023?

### ***2.2.2. Problema específico***

- ¿De qué forma influyen los tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana Llochegua 2023?
- ¿De qué forma influyen los tradicionales en el desarrollo de las habilidades avanzadas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 38989/MX-U de Matucana Llochegua 2023?

## **2.3. Justificación e importancia**

### ***2.3.1. Justificación teórica***

Este estudio contribuirá al conocimiento científico, mediante la recopilación de teorías que sustenten las variables de estudio, que sirva de antecedente para posteriores investigaciones e investigadores, además a su vez permitirá tener conocimientos sobre los distintos enfoques que hay sobre habilidades sociales, nos permitirá saber cuáles son sus dimensiones, cuál es el modo correcto de gestionarlas; aumentar el conocimiento que se posee sobre los juegos tradicionales y su importancia en el desarrollo integral de la persona; además, de demostrar si esta influye en los juegos tradicionales, o en el desarrollo de las habilidades sociales.

### ***2.3.2. Justificación práctica***

Este trabajo de investigación se justificará teniendo en cuenta que las variables de estudio son puestos en práctica. En la ejecución de actividades que tengan que ver con juegos

tradicionales y las habilidades sociales siempre va a requerir una formación por parte de los docentes, y que estos se encuentren debidamente capacitados en estas variables que son fundamentales para un buen desarrollo del infante, es necesario además en los tiempos modernos en los que vivimos, donde el punto esencial no solo debería de ser el de lograr niveles altos de aprendizaje, sino tener un enfoque humano y no deshumanizar, el proceso de enseñanza y de aprendizaje, en el contexto que estamos viviendo. Los resultados de esta investigación se convertirán en literatura científica para llevar un aporte a la comunidad y lograr que los involucrados puedan, fortalecer el desarrollo corporal, afectivo, identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.

### ***2.3.3. Justificación metodológica***

Desde un aspecto metodológico, esta investigación propondrá la aplicación del tipo de investigación aplicada de pre y post prueba con un solo grupo y que conlleve al logro eficiente de los objetivos trazados en el trabajo de investigación. Además, permitirá orientar de una forma pertinentemente a los estudiantes brindando un escenario de sano desarrollo en concordancia con el rol formativo del docente; brindando y motivando la ejecución de nuevas investigaciones que aborden el mismo tema o problemática

## **2.4. Objetivos**

### ***2.4.1. Objetivo general***

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.

### ***2.4.2. Objetivo específico***

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades avanzadas en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.

### III. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Antecedentes del problema

##### A nivel internacional

Villano (2023) en la tesis titulada “Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora, de la ciudad de Loja, en el periodo 2022-2023. Universidad Nacional de Loja”. El trabajo tuvo como objetivo principal el de poder determinar cómo es que los juegos tradicionales podrían llegar a fortalecer las habilidades sociales en los niños de una preparatoria. La investigación estuvo enmarcada uso un enfoque mixto; tuvo un alcance descriptivo, se utilizó los métodos inductivos– deductivo, la población estuvo conformada de 54 niños; la muestra que se uso fue de 17 personas de preparatoria. La técnica utilizada fue, la de la observación, la lista de cotejo, el instrumento que se utilizó fue el de “Test de SENA”. El autor llega a la conclusión de que se utilizó el test SENA (Sistema de Evaluación para Niños y Adolescentes), el cual facilitó el diagnóstico de que, al principio, la mayoría de los niños presentaba dificultades para relacionarse de manera amigable con sus compañeros, así como para respetar los turnos y las opiniones ajenas. Además, se implementó una guía que contenía veinticinco actividades llamadas. “Jugando me divierto y refuerzo las habilidades sociales” con la finalidad de fortalecer los vínculos afectivos entre pares, respetar el turno que les corresponder, la solidaridad y empatía ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno, respetar las normas de convivencia que existen en clases; Por último, se evaluó la efectividad de los juegos tradicionales mediante la realización de un postest, en el cual se confirmará que la mayoría de los niños han mejorado sus habilidades sociales tras la intervención. De esta manera, se podrá evidenciar, a través de los resultados obtenidos, la relevancia de emplear los juegos tradicionales como una herramienta metodológica para fortalecer las habilidades sociales.

Lucero (2022) presentó su trabajo de investigación “El juego tradicional y las habilidades sociales en los niños del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión, periodo 2021-2022. Universidad Nacional de Loja”. El estudio presenta el objetivo principal determinar cómo los juegos tradicionales mejoran las habilidades sociales de los niños del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión, periodo 2021-2022, la metodología fue el método analítico/sintético, inductivo-deductivo, la población y muestra de 19 niños de 4 a 5 años, los instrumentos aplicados fueron la encuesta estructurada. Se concluye que la aplicación del test de habilidades sociales de Goldstein, que la

mayoría de niños no tenían desarrolladas las habilidades sociales, mostrando timidez al conversar y decir su nombre, no vocalizaban bien al iniciar una conversación, ni la podían mantener, no realizaban preguntas, y carecían de hábitos de cortesía; asimismo, a través de juegos tradicionales permitió que los niños colaboren y realicen actividades en equipo para llegar a un objetivo común, al utilizar materiales llamativos y de agrado para ellos, se logró motivar y trabajar con entusiasmo cumpliendo con los objetivos planteados en cada una de las actividades, las mismas que fueron evaluadas con una escala valorativa con los parámetros de iniciado, en proceso y adquirido; finalmente, las actividades programadas se aplicó un postest, el mismo que permitió valorar la eficacia de los juegos tradicionales en la mejora de las habilidades sociales, puesto que los niños que en su totalidad tenían dificultades para relacionarse y comunicarse con los demás, luego de trabajar con las actividades propuestas lograron adquirir más de la mitad de investigados las habilidades sociales.

Samper y Muñoz (2019) en su tesis titulada “El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica. Colombia: Universidad de la Costa-Barranquilla”. El objetivo principal de este estudio fue identificar la relevancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer las habilidades sociales en niños y niñas dentro del contexto de convivencia escolar. La metodología empleada se basó en un enfoque cualitativo, utilizando la investigación documental a través de la técnica de revisión de documentos. Se concluyó que el juego tiene un impacto significativo en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas. Se observa claramente que la implementación de juegos sociales y cooperativos les permite poner en práctica cualidades como la escucha, la comunicación asertiva, el diálogo y la empatía, lo que a su vez promueve el desarrollo y mantenimiento de relaciones interpersonales satisfactorias.; Un aspecto que influye de manera significativa en el desarrollo de la empatía es la capacidad de ponerse en el lugar del otro, lo que a su vez permite generar soluciones pacíficas ante los conflictos. Además, el juego se presenta como una estrategia fundamental para que los niños asimilen las normas y reglas que rigen su comportamiento dentro de un grupo, contribuyendo así a su desarrollo moral. Esto fomenta el buen trato, el respeto y la adquisición de valores éticos, lo que favorece la formación de una personalidad reflexiva, crítica y solidaria. Por último, los resultados obtenidos resaltan la importancia de implementar estrategias que integren la lúdica y el juego en el proceso educativo de los niños y niñas, especialmente durante la etapa preescolar e infantil, cuando comienzan a desarrollar su dimensión social e interpersonal.

Caicedo (2022) en su trabajo titulado “Juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños y niñas con síndrome de Down. Ecuador: Universidad Técnica del Norte”. El trabajo tiene el propósito analizar la tipología de juegos tradicionales que favorecen el desarrollo psicomotriz de niños y niñas con síndrome de Down, es esencial que los organismos responsables capaciten a docentes y equipos multidisciplinarios para realizar un trabajo multidisciplinario valga la redundancia. en la atención inclusiva de las Necesidades Educativas Especiales (NEE). Esto permitirá identificar las características de desarrollo y las condiciones médicas de esta población, facilitando la creación de un plan de intervención adecuado y contextualizado que se base en estrategias lúdicas. Además, al analizar los tipos de juegos que benefician el área psicomotriz de los niños con síndrome de Down, es fundamental considerar los aspectos de desarrollo específicos de este grupo, apoyándose tanto en la literatura científica como en las particularidades de los sujetos de estudio. Esto ayudará a determinar, según sus necesidades, los juegos tradicionales que mejoran la psicomotricidad de esta población. Por último, para diseñar una propuesta alternativa que incluya juegos tradicionales orientados al desarrollo psicomotriz de los niños con síndrome de Down, es necesario tener en cuenta aspectos reglamentarios, el contexto sociocultural y los objetivos educativos que se desean alcanzar, así como la identificación de las necesidades psicomotrices y la tipología de los juegos.

#### **A nivel nacional**

Ydrogo (2022), en la tesis que llevo por título “Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip Chiclayo-Perú: Universidad César Vallejo”. El estudio presenta el objetivo principal de determinar la relación entre juegos tradicionales y habilidades sociales de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip; la metodología que se uso fue mixta y si se tiene en cuenta el nivel además de tratarse de un estudio de tipo correlacional. Se utilizó un diseño no experimental, transversal, La población y muestra estuvo conformada por 22 estudiantes de la institución educativa, matriculados en el año lectivo 2022. Para obtener la información, se aplicó un cuestionario de 31 ítems. Donde Se concluyo que, La relación entre los Juegos Tradicionales y las Habilidades Sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip es significativa. Esto significa que, al fortalecer los juegos tradicionales, se observará un aumento inmediato en el nivel de habilidades sociales. Además, esta relación es de tipo positiva y fuerte, lo que indica que, si la primera variable aumenta, la segunda también lo hará. La mayoría de los estudiantes

de esta institución se encuentran en un nivel bueno en cuanto al desarrollo de los juegos tradicionales, aunque un pequeño grupo se sitúa en un nivel regular. En cuanto al logro de las habilidades sociales, todos los estudiantes (100%) se encuentran en el nivel bueno.

De la Cruz (2021) en su tesis titulada “Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris Chiclayo-Perú Universidad César Vallejo”. El objetivo general de la investigación fue el de El objetivo de este estudio fue analizar la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales en estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E. N.º 11049 de Sigues. Se empleó una metodología correlacional con un diseño no experimental y un enfoque transversal, utilizando una muestra de 27 estudiantes. Para la recolección de datos, se aplicó un cuestionario. Los resultados, basados en el coeficiente de correlación de Rho Spearman, mostraron un valor de  $r = 0,810$ , lo que indica una correlación positiva alta ( $r > 0$ ) y una magnitud cercana a +1. Esto sugiere que, a mayor participación en juegos tradicionales, mayor será el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos. Además, se encontró una relación positiva entre las dimensiones de juego motor y habilidades sociales ( $r = 0,642$ ), así como entre juego cognitivo y habilidades sociales ( $r = 0,620$ ), juego social y habilidades sociales ( $r = 0,604$ ), juegos interculturales y habilidades sociales ( $r = 0,353$ ), y juego creativo y habilidades sociales ( $r = 0,378$ ). En resumen, los resultados confirman que una mayor práctica de juegos motores, cognitivos, sociales, interculturales y creativos está asociada con un mejor desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.

Garay (2022) Se presentó la investigación titulada “Juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de las habilidades sociocognitivas en los niños y niñas de 2do grado de nivel primaria en una institución educativa de Andahuaylillas. Universidad Antonio Ruiz de Montoya”. El objetivo de este estudio es analizar cómo la práctica de juegos tradicionales impacta en el desarrollo de habilidades sociocognitivas en estudiantes de 2do grado de primaria. La metodología utilizada fue de enfoque cualitativo, con un diseño empírico y descriptivo, aplicando el método etnometodológico. La muestra consistió en 33 estudiantes, y se emplearon herramientas como la ficha de observación y la entrevista semiestructurada.

Los hallazgos indican que las actividades lúdicas promueven diversas habilidades sociocognitivas, incluyendo la capacidad para resolver problemas interpersonales. A través de estas actividades, los niños enfrentan diferentes obstáculos y desafíos, lo que les motiva a encontrar soluciones sin recurrir a la agresión. La empatía juega un papel crucial, ya que les

permite entender la perspectiva de los demás, ayudando a moderar su comportamiento egocéntrico y fomentando un ambiente de respeto mutuo y un clima escolar positivo.

Además, se identificaron características clave de los juegos tradicionales que los docentes pueden utilizar para desarrollar habilidades sociales avanzadas en los niños, tales como la empatía y la comprensión de comportamientos sociales y emocionales, tanto entre sus compañeros como con los docentes. También es fundamental considerar el contexto familiar del estudiante. Los resultados sugieren que las intervenciones en habilidades sociales, realizadas en colaboración con instituciones distritales, han mostrado resultados muy alentadores.

Cajusol (2021) presentó su trabajo de investigación “Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de cinco años” Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. El propósito principal fue proponer un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de estas habilidades; dándose la metodología el paradigma positivista, con enfoque cuantitativo y método no experimental. Asimismo, el planteamiento es de nivel descriptivo, en el que se utilizó el diseño descriptivo propositivo, empleando como técnica el análisis de contenido y como instrumento la ficha de análisis de contenido. Se concluye que en el presente trabajo de investigación se propuso el programa de juegos tradicionales “Me divierto jugando para relacionarme mejor”, mediante el cual se buscó desarrollar las habilidades de interacción social en niños de cinco años permitiendo que adquieran las habilidades necesarias para mantener buenas relaciones, además de reconocer y expresar sus emociones; asimismo, se analizó el nivel de las habilidades de interacción social en niños de cinco años mediante el análisis documental, encontrándose el promedio de las tres subcategorías en un nivel bajo, siendo las habilidades de expresión de emociones seguido por la dimensión de autoafirmación, quienes necesitan una intervención aún mayor; finalmente, se caracterizó la propuesta del programa de juegos tradicionales que contribuyan al desarrollo de habilidades de interacción social en niños de cinco años en base a la problemática encontrada.

Giraldo (2021) en la tesis que llevo por título “Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en la Institución Educativa 1564 – Nuevo Chimbote; 2019. ChimbotePerú: Universidad San Pedro”. El propósito principal fue determinar cómo influyen los Juegos tradicionales en las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564, del distrito de Nuevo Chimbote; dándose la metodología de enfoque cuantitativo, diseño preexperimental, la población la integran 75 estudiantes, la muestra de 41 estudiantes,

técnica la observación, la lista de cotejo y como un instrumento. El autor concluye que los Juegos tradicionales influyen favorablemente en el desarrollo de las habilidades sociales en Los estudiantes mostraron un avance significativo en sus habilidades sociales, evidenciado por su transición del nivel inicial (pre test) a los niveles de proceso y logrado (post-test). Se observó una mejora en las habilidades sociales básicas tras la implementación de juegos tradicionales, ya que los alumnos que inicialmente se encontraban en el nivel de inicio (pre test) lograron avanzar a los niveles de proceso y logrado en el post-test. Asimismo, el desarrollo de habilidades sociales en general también mejoró, con los estudiantes pasando del nivel inicial en el pre test a ubicarse en los niveles de proceso y logrado en el post-test. Por último, las habilidades relacionadas con los sentimientos también mostraron un progreso, ya que los estudiantes que estaban en el nivel inicial en el pre test lograron avanzar a los niveles de proceso y logrado en el post-test.

### **A nivel regional**

Para Yllanes (2019) en la tesis titulada. “La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho Lima: Universidad San Ignacio de Oyola”. Objetivo principal fue el de poder explicar la importancia que tiene los juegos tradicionales en la socialización de los niños y niñas de dicha institución educativa. La investigación fue de tipo descriptivo, enfoque cualitativo, con no experimental, la población y muestra conformada por 18 padres y madres de familia, los docentes y los niños del nivel inicial, la técnica observación etnográfica. El autor concluye que los juegos sirven para fortalecer el vínculo afectivo entre los niños y sus padres, los niños entre sí mismos, para transmitirles los valores culturales del Ayni y la Minka; asimismo, se ha visualizado el desarrollo de los niños andinos dentro de las teorías del desarrollo constructivo y cognitivo, en tanto que las habilidades hemos podido apreciar cómo los niños andinos suelen hacer uso del pensamiento simbólico al momento de crear juguetes propios con los recursos de la zona en donde viven, uno de los ejemplos que más se hacen notar es la elaboración de utensilios de cocina como ollas vasos platos etc. a partir de barro ; finalmente, los padres si practican actividades lúdicas con sus hijos ya sea en el campo o en casa , esto no solo nos lo han manifestado los padres en la entrevista, sino también los niños; así se crea una relación estrecha las personas de su comunidad, también el autor(a) pudo observar a algunos padres y madres jugando con sus hijos en el campo realizando algunos trabajos de agricultura asimismo en sus hogares.

## **3.2. Bases teóricas**

### ***3.2.1. Juegos tradicionales***

El juego es una actividad libre, y es una manera que tiene el niño para poder llegar a expresarse de un modo espontáneo, ya que, desde el momento de su nacimiento, en el cual empieza jugando ya sea con alguna extremidad o con objetos que se hallen a su alrededor o directamente con los padres. (Acuña y Gutiérrez, 2018)

Los juegos tradicionales son característicos de una comunidad o región, y se transmiten de una generación a otra. Fueron creados y practicados desde antaño por los antiguos miembros de alguna comunidad, pero en la actualidad están perdiendo su importancia debido al auge de las nuevas tecnologías y este mundo conectado y globalizado en el que vivimos. (Ccahuana y Cuarez, 2020)

Según Goez et al. (2020), los juegos tradicionales son una forma natural de diversión que ha existido a lo largo de la historia humana y se ha transmitido de generación en generación. Son hábitos que las personas adoptan durante el proceso de transmisión cultural dentro de su comunidad. Además, estos juegos tienen diversas versiones y nombres, y se han difundido globalmente gracias al contacto entre distintos grupos culturales, dejando evidencias claras de.

Los juegos tradicionales “son actividades placenteras que continúan en el tiempo, son espacio y un tiempo libre para explorar, experimentar y construir nuevas relaciones y conexiones entre los niños y explorar la posibilidad de aprender” (Cáceres et al., 2020, p. 201). Además, estas prácticas contribuyen al desarrollo integral de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en los niños. A través de estas dinámicas, se fomenta la creatividad, el trabajo en equipo y el respeto mutuo.

Para, García et al. (2020), señala que “los juegos tradicionales son actividades grupales que enfatiza el desarrollo adecuado de los niños, enfocándose en el crecimiento socioemocional, la creatividad y los valores” (p.23); permitiendo que los niños se descubran a

sí mismos, experimenten, imagen y exploren su entorno, aprendan a interactuar en el mundo con un lenguaje diverso y fluido de forma recíproca.

Se deduce que, los juegos tradicionales son propios de una cultura que fueron creados por nuestros antepasados para realizar en sus tiempos libres, ya que antiguamente no existía la tecnología como hoy en día, por ese motivo han inventado distintos juegos y con diferentes reglas. Estos juegos son indispensables para el desarrollo de habilidades físicas, psicomotricidad, creatividad y psicológico; además, ayuda a que los niños pueden expresarse libremente con sus pares.

### ***3.2.2. Dimensiones que comprenden los juegos tradicionales***

**Juegos tradicionales de competencia.** Los juegos tradicionales de competencia también forman parte de esta categoría, ya que incluyen un componente de rivalidad entre individuos o grupos. Según Pers (2015), "la finalidad de los juegos de competencia es crear espacios de interacción, participación, compromiso, responsabilidad y, sobre todo, generar mucha energía grupal para alcanzar un objetivo común" (p. 12). Estos juegos promueven el trabajo en equipo y la colaboración entre los participantes, además de fortalecer habilidades sociales y desarrollar valores como el respeto y la solidaridad. En este tipo de juegos, los participantes se esfuerzan por dar lo mejor de sí para alcanzar la meta, pero siempre mantienen el enfoque en compartir, socializar y aprender de los demás. Normalmente en este tipo de juegos las/los participantes tratan de dar su mejor empeño para llegar a la meta. El juego de competencia está basado en la sinergia grupal para llegar a la meta final. Pero nunca deja de ser una instancia para compartir, socializar y aprender de los demás.

Los juegos de competencia Velásquez (2013); manifiesta que "son habilidades demostradas por el ser humano, así también son actividades físicas y mentales donde los jugadores se involucran en la competencia orientadas por normas establecidas por los participantes" (p. 98); como se explica el juego como modo de competencia significa competir, prepararse, esforzarse con un propósito orientados a lograr un objetivo específico de ganar, es decir el juego competitivo se nos ha vuelto muy familiar en nuestra sociedad una lucha diaria para poder demostrar nuestras habilidades en grupos o individualmente.

**Juegos tradicionales de distracción.** Son actividades para relajarse y compartir con toda la familia, según Garay (2022); "Interactuar con otros niños y niñas fomenta la recreación y distracción, ayudando a mejorar las emociones durante el aprendizaje en el aula" (p. 34); es importante señalar que la distracción para los niños y niñas servirá como medio para poder salir

del estrés que puede estar pasando por algún motivo en su medio que lo rodea, entonces es importante los juegos de distracción dentro y fuera del aula”.

### ***3.2.3. Importancia de los juegos tradicionales***

Los juegos tradicionales son una gran oportunidad para instruirse y vincularse integralmente con la humanidad, por lo que son importantes para las relaciones sociales con las personas, sin el juego no se puede expresar las condiciones sociales, por consiguiente, son demostraciones socioculturales de adecuación humana al entorno (Guapi, 2021)

Para, Cabrera (2018); menciona que “los juegos tradicionales son importantes para estimular el aprendizaje, esto permite a los niños reforzar habilidades, destrezas, creatividad, imaginación, respeto por la igualdad, desarrollar valores para en un futuro ponerlos en práctica en el ambiente donde se encuentren los niños” (p.129); estas actividades favorecen la interacción social y contribuyen al desarrollo integral de los niños, preparándolos para afrontar diferentes contextos en su vida cotidiana.

Según García y Tarazona (2022); preservar los juegos tradicionales tiene mucha importancia, porque mediante estos se pueden transmitir a los niños, valores, estilos de vida, busca la participación de todos los integrantes, da importancia a las metas colectivas y no individuales, la colaboración y el aporte con los demás.

Para, Andrade (2020); enfatiza que los juegos tradicionales son fundamental para la vida de los niños, porque aporta al fortalecimiento de la cognición, promueve la integración de interpersonal como grupal, fomenta la difusión del uso del lenguaje, ampliar su vocabulario, la comprensión de uno mismo y de los demás.

De esta manera se deduce que, la importancia de los juegos tradicionales son parte fundamental del patrimonio cultural, así como herramientas eficaces para promover valores como, la tolerancia, respeto, empatía, solidaridad, amabilidades, etc. Igualmente desarrollan las habilidades sociales para la resolución de desacuerdos que se presentan en la vida cotidiana, aprender a reconocer los errores, y lo importante que es trabajar en equipo respetando las opiniones de los demás.

### ***3.2.4. Características de los juegos tradicionales***

Para, Ortiz y Suárez (2019); se puede decir que los juegos tradicionales son creados a partir de las personas que las practican a partir de los más viejos y se adaptan a las características

del lugar. Estos juegos se distinguen por transmitir valores culturales y sociales, además de fomentar la creatividad y el sentido de pertenencia en quienes los practican.

Son jugados por los niños y adultos sin un fin concreto, simplemente por el propio placer de jugar.

- Estimulación de imaginación y creatividad
- Los jugadores serán quienes decidan cuándo, dónde y cómo se juega, ya que estos no deben de seguir normas o formas específicas y se pueden adaptar a las características de los jugadores
- Las reglas que sigue son sencillas, son de una fácil y simple comprensión, para que puedan memorizarse sin el mínimo esfuerzo y todo el mundo pueda jugar.
- Fortalecimiento de valores e identidad cultural, además de fortalecer destrezas y capacidades individuales.
- Fortalece e impulsa el trabajo en equipo, a poder respetar el turno asignado, y compartir con los demás.
- Permite al niño el poder describir cual es el valor de la colaboración y el poder estrechar lazos de amistad con sus compañeros de equipo.

### ***3.2.5. Beneficios de los juegos tradicionales***

Para, Gonzales y Jarrin (2021); enfatiza que los juegos tradicionales son recursos didácticos que provoca la atención e interés de los niños, tienen ciertos beneficios en los siguientes aspectos.

**Fomenta la socialización.** Estos juegos brindan beneficios a los niños al relacionarse socialmente con el entorno que les rodea, preparándolos para que en futuro no se sientan aislados de la sociedad.

**Desarrollo físico.** Los juegos tradicionales son beneficiosos para que los niños mejoren su actividad física, debido a que existen juegos para correr, saltar, bailar, de coordinación, velocidad y resistencia.

**Vivencias.** Cuando los niños se relacionan con sus compañeros de aula, o sus amigos de su barrio van a compartir sus opiniones, vivencias y experiencias que cada día van marcando su vida.

**Creatividad e imaginación.** Para ejecutar estos juegos no es necesario contar con los materiales suficientes, sino más bien se puede utilizar objetos que se encuentran en el entorno, como puede ser tapillas, una pelota hecha de papel y cinta.

**Empatía.** Los juegos de roles permiten que los niños se pondrán en distintas situaciones, resolviendo los conflictos de mejor manera, entiendo que no todo el tiempo van a ganar el juego, y lo más importante jugar de manera grupal.

**Crea lazos de amistad.** Mediante estos juegos ayudan a los niños a fortalecer sus lazos afectivos con sus amigos, en ciertos casos esta amistad puede durar toda la vida, llevando en él recuerdos y vivencias positivas.

**Emocional.** Los juegos tradicionales ayudan a fortalecer las emociones de los niños, con el miedo, el enojo, la agresividad ante una situación, permitiéndoles que tengan control.

**Seguridad personal.** Estos juegos fomentan a los niños seguridad en sí mismo, ayudando a desenvolverse con facilidad ante los demás, confiando en él y en sus pares.

### ***3.2.6. El desarrollo de las habilidades sociales***

Las habilidades sociales son “el conjunto de estrategias de conducta y las capacidades para aplicar dichas conductas que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva” (Bances, 2019, p.69); en otras palabras, es aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está. Admitiendo expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en la cual el individuo se encuentra mientras respeta las conductas de los otros.

En otras palabras, las habilidades sociales de una persona pueden verse en las respuestas que da a las situaciones que se le presentan. En las interacciones diarias con el entorno, existen comportamientos que pueden expresarse a través de palabras y acciones no verbales. (Martel, 2021)

Estos hechos implican producir y difundir vivencias con base al intercambio de conocimiento, adecuada, sin dañar la perspectiva de las otras personas. El salón de clases es un lugar donde los estudiantes pueden practicar y perfeccionar las habilidades que han aprendido al emular las acciones que sus maestros han enfatizado. También se menciona el valor del

esfuerzo, que puede tomar muchas formas. Por ejemplo, los elogios pueden motivar a alguien a usar sus habilidades en el mundo real. Se alentará a los adolescentes a mantener un comportamiento apropiado por la reacción positiva que experimentan de esta manera. (Alomoto y Ordóñez, 2021)

Las habilidades sociales son innatas del ser humanos, que se desarrollan a lo largo del proceso de crecimiento y maduración. Sin embargo, en la etapa de la niñez es fundamental, en la actualidad en que vivimos requiere de personas con muchas habilidades, para enfrentar los retos de la vida. Como la habilidad cognitiva, musical, deportiva, política, cultural, etc. (Schimpf, 2018)

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen las personas y se desenvuelven eficazmente en lo social. Estas habilidades sociales en niños son algo complejo ya que están formadas por un amplio abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son frutos del aprendizaje además influyen en las conductas y actitudes a las personas en su relación e interacción con los demás. (Aucasi, 2020)

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten interactuar y relacionarse con los demás de manera efectiva y satisfactoria y se aprende desarrollando con la práctica. Pero no es fácil debido al grado de complejidad que tienen algunas de ellas, pero tampoco es imposible conseguirlo (Papalía et al., 2001)

En consecuencia, que las habilidades sociales en niños van desarrollando a medida que crece, pero lo que aprende en el hogar, es la base fundamental para acoger o rechazar otras habilidades de su entorno social, el niño respeta los patrones sociales de su padre en el juego, conversaciones, emociones y sentimientos. Por otra parte, un niño que desarrolla sus habilidades con libertad.

### ***3.2.7. Dimensiones de las habilidades sociales***

**Habilidades sociales básicas.** Habilidades sociales básicas que consisten en escuchar, iniciar y mantener una conversación, formular preguntas, agradecer, presentarse. Son aprendidas más fácilmente por el niño y a menudo son un prerrequisito para la enseñanza de otras habilidades. Saber escuchar es una habilidad básica, es escuchar con comprensión y cuidado, saber lo que la otra persona trata de comunicarnos y transmitir que hemos recibido su mensaje. (Muñoz et al., 2011)

Entonces podemos decir que, las primeras habilidades básicas son demostradas en las prácticas diarias de los niños y niñas realizadas durante diferentes actividades que pueda ejecutarse dentro de la familia, sociedad y en la escuela.

**Habilidades sociales avanzadas.** Habilidades que desarrolla el individuo para relacionarse satisfactoriamente en entornos sociales, entre ellas pedir ayuda, participar, dar instrucciones, etc. La habilidad de disculparse o admitir ignorancia, es la capacidad de darse cuenta de los propios errores cometidos.

Para Goldstein, (1978 es citado por Iman, 2019), que las habilidades sociales avanzadas muestran un nivel alto de interacción social, donde los niños demuestran sus habilidades frente a sus compañeros involucrándose en los diferentes juegos, utilizando lenguajes adecuados para poder convencer, argumentar, poner reglas o pedir disculpas en caso de que falta respeto y asume otra actitud frente a sus compañeros, además les permite involucrarse mejor en la sociedad que los rodea.

### ***3.2.8. Consecuencias del déficit de habilidades sociales***

Moritz y Coplan (2018); señalan que si hay una falta de habilidades sociales esto significara que el individuo tendrá dificultades para relacionarse y comunicarse de manera efectiva con otras personas, y esto conllevara que no tenga un buen autocontrol emocional. Esta ausencia nos trae por consiguiente que el niño tenga dificultades para tener relaciones sanas y saludables con personas de su entorno.

**Problemas relacionados con la autoestima.** evidentemente si una persona se ve inhibida de su capacidad fundamental de socializar , esto va a generar efectos negativos en ella que van a tener repercusión, en otra áreas de su desarrollo, la autoestima es una de las áreas que se ve afectada, ya que el individuo al no poder reafirmar frente a otros, lo bueno que es o lo malo que es esto lo único que lograra en el individuo no forme un autoconcepto , y que no genere una autoimagen , la cual es una dimensión muy importante en cuanto hablamos de autoestima.

**Ansiedad y depresión.** Ya veíamos que patologías como la ansiedad y la depresión pueden propiciar dificultades en las habilidades sociales; los conflictos y las situaciones incómodas generadas a raíz de interacciones inadecuadas pueden ir forjando un sentimiento de tristeza continuado en el individuo, además de síntomas ansiógenos al pensar en las interacciones pasadas y en las futuras. (Puentes et al., 2014) **baja o nula capacidad para resolver conflictos.** Los conflictos, forman parte de la cotidianidad si nos referimos a

interacciones humanas. Por tanto, una deficiencia en las habilidades sociales puede evidenciar que el infante no sea capaz hacerle frente a este tipo de situaciones que se dan en la vida cotidiana de cada ser humano, y podríamos ejemplificar la incapacidad para la resolución de conflictos. En ese sentido, un problema por ínfimo, que este llegara a ser, sería poner al infante en un escenario que lo sobrepasaría y podría causarle un desequilibrio emocional sintiéndose incapaz de enfrentarse al mismo, esto podría acarrear un estrés al niño e incluso llegar a los síntomas ansioso depresivos. (Puentes et al., 2014)

**Indiferencia de otros individuos.** No toda consecuencia es generada en la persona perse, porque ciertamente para que haya un problema de habilidades sociales tiene que existir una no aceptación de los otros individuos o dicho de otra forma del entorno que lo rodea. En este contexto no solo puede tener repercusiones en infantes, sino que también puede afectar a los miembros de otros grupos de edades, que prefirieren evitar las interacciones con ellos al ser conscientes de que tiene problemas para comportarse de una manera socialmente aceptada. Esa percepción podría ser nociva para la autoestima del sujeto, como ya hemos visto, y acarrear una sintomatología compatible con esa ansiedad o esa depresión de las que hablábamos. (Puentes et al., 2014)

**Temperamento agresivo.** La agresividad e ira tienden a cortar el flujo de comunicación entre los interlocutores y esto dificultara la relación con los demás, seremos incapaces de poder escuchar a los otros y así dejar de tener en cuenta las opiniones de los demás y de esta manera ofuscarnos y siempre querer tener la razón. La ira es considerada como una reacción desadaptativa que tiende a dispararse de forma automática ante una situación que nos resulta frustrante o nos disgusta, (no conseguir lo que se desea). En esta reacción estarán presentes sentimientos como el enfado, la irritación o la rabia, y puede aparecer por diversos motivos. (Puentes et al., 2014)

### ***3.2.9. Etapas de desarrollo del desarrollo psicosocial***

Para el desarrollo de las habilidades sociales según Bertrand R. (2024) pasamos por cuatro etapas fundamentales:

**La confianza contra la desconfianza.** Esta etapa esta comprendida entre entre el nacimiento hasta los 18 o 19 meses aproximadamente

**La autonomía contra la vergüenza.** Este periodo esta comprendido entre los 18 meses hasta los 36 meses de vida

**Iniciativa contra culpa.** Esta etapa comprendida entre 3 y 5 años de edad en este periodo en el que el infante querrá relacionarse activamente con los demás

**Esfuerzo contra inferioridad.** Este periodo está comprendido entre los 7 a 12 años de edad, el individuo mostrara un deseo genuino por el cómo funcionan las cosas, y este a su vez intentara realizar la tarea con el conocimiento que fue adquiriendo en etapas pasadas.

### 3.3. Definición de términos básicos

**Empatía.** La empatía es la capacidad de comprender y compartir las emociones y perspectivas de otras personas, generando una conexión emocional que promueve relaciones interpersonales positivas. Es fundamental para la cooperación, el entendimiento mutuo y el desarrollo social. Según Bar-On (2006), "la empatía es clave para establecer vínculos sociales sólidos y efectivos" (p. 215)

**Juegos.** Los juegos son actividades estructuradas que pueden involucrar reglas, objetivos y desafíos, diseñadas para entretener, educar o desarrollar habilidades. Según, Huizinga (1938) señala que "el juego es una acción libre que ocurre fuera de la vida ordinaria, pero que intensamente la conecta" (p. 10); representan una parte fundamental del desarrollo humano al combinar diversión y aprendizaje.

**Juegos tradiciones.** Los juegos tradicionales son prácticas lúdicas transmitidas de generación en generación, adaptadas a las características culturales de una comunidad. Según Ortiz y Suárez (2019), "son creados por sus practicantes y reflejan las particularidades del entorno donde se desarrollan" (p. 32); estas actividades refuerzan valores culturales y la identidad social.

**Juegos de competencia.** Los juegos de competencia implican actividades físicas o mentales en las que los participantes buscan alcanzar un objetivo definido, siguiendo reglas establecidas. Estas dinámicas fomentan el esfuerzo y la superación personal. Velásquez (2013) afirma que "el juego competitivo significa prepararse y esforzarse para lograr un objetivo específico" (p. 98).

**Juegos de distracción.** Para, Cáceres et al. (2020) mencionan que "los juegos son un tiempo libre que permite explorar y construir nuevas conexiones" (p. 201); los juegos de distracción son actividades diseñadas para relajar la mente y el cuerpo, proporcionando un espacio de recreación y desconexión del estrés cotidiano. Estas actividades son esenciales para el bienestar emocional.

**Habilidad.** Para, Bernal (2016); define que "la habilidad se refiere al nivel de competencia alcanzado en la ejecución de una actividad" (p. 143); la habilidad es la capacidad adquirida o innata de realizar una tarea o actividad con destreza, eficiencia y precisión. Se desarrolla mediante la práctica y la experiencia.

**Habilidades básicas.** Según, Ñaupá (2018), "son aquellas que permiten al individuo desenvolverse en situaciones cotidianas y académicas" (p. 67); las habilidades básicas son competencias fundamentales que sirven como base para el aprendizaje y desarrollo de capacidades más complejas. Incluyen destrezas como la lectura, la escritura y el cálculo.

**Habilidades avanzadas.** Las habilidades avanzadas son capacidades más complejas que se desarrollan a partir de las habilidades básicas y requieren un mayor nivel de especialización y práctica. Estas son esenciales para resolver problemas específicos como competencias que implican un dominio profundo y estratégico en un área. (Bernal, 2016)

**Habilidades sociales.** Las habilidades sociales son destrezas que permiten a las personas interactuar de manera efectiva y positiva con los demás, promoviendo la cooperación y el entendimiento mutuo. Estas habilidades son esenciales para el desarrollo emocional. (BarOn, 2006)

### **3.4. Hipótesis de la investigación**

#### ***3.4.1. Hipótesis general***

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.

#### ***3.4.2. Hipótesis específicas***

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las primeras habilidades básicas en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades avanzadas en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.

### **3.5. Variables de investigación**

#### ***3.5.1. Variable independiente Juegos tradicionales***

##### **Definición conceptual**

Los juegos tradicionales son propios de una comunidad o región que se transmite de generación a generaciones, estos juegos fueron creados y practicados por los antepasados. Estos juegos son indispensables para el desarrollo de habilidades físicas, psicomotricidad, creatividad y psicológico. (Ccahuana y Cuarez, 2020, p. 16)

##### **Definición operacional**

Se elaboró una propuesta de aplicación para jugos tradicionales y se ha desarrollado 10 sesiones, para lo cual se aplicará diferentes técnicas o estrategias y de esta manera mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas.

##### **Dimensiones**

- Juegos de competencia
- Juegos de distracción

#### ***3.5.2. Variable dependiente: Desarrollo de las habilidades sociales***

##### **Definición conceptual**

Las habilidades sociales son innatas del ser humanos, que se desarrollan a lo largo del proceso de crecimiento y maduración. Sin embargo, en la etapa de la niñez es fundamental, en la actualidad en que vivimos requiere de personas con muchas habilidades, para enfrentar los retos de la vida. Como la habilidad cognitiva, musical, deportiva, política, cultural, etc. (Schimpf, 2018, p.6)

### **Definición operacional**

Son aquellas características, conductas positivas de carácter intrapersonal que posibilitan eficaces interacciones interpersonales; en esta variable se empleó la técnica de propuesta de aplicación y la ficha de observación para recoger la información necesaria.

### **Dimensiones**

- Habilidades sociales básicas
- Habilidades sociales avanzadas

### 3.6. Operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración
<b>Variable Independiente</b> Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son propios de una comunidad o región que se transmite de generación a generaciones, estos juegos fueron creados y practicados por los antepasados. Estos juegos son indispensables para el desarrollo de habilidades físicas, psicomotricidad, creatividad y psicológico. (Cahuana y Cuarez, 2020, p. 16)	Se elaboró una propuesta de aplicación para jugos tradicionales y se ha desarrollado 10 sesiones, para lo cual se aplicará diferentes técnicas o estrategias y de esta manera mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas.	Juegos de competencia	Es capaz de iniciar la conversación con sus compañeros. Utiliza palabras adecuadas Escucha con atención las opiniones Acata órdenes	Nominal. Sí / No
			Juegos de distracción	<ul style="list-style-type: none"> <li>† Pregunta a sus compañeros u otras personas</li> <li>† Utiliza palabras sencillas</li> <li>† Agradece las respuestas dadas</li> <li>† Termina con sus preguntas amablemente.</li> </ul>	
	Las habilidades sociales son innatas del ser humanos, que se desarrollan a lo largo del proceso de crecimiento y maduración. Sin embargo, en la etapa de la niñez es fundamental, en la actualidad	Son aquellas características, conductas positivas de carácter intrapersonal que posibilitan eficaces interacciones	Habilidades sociales básicas	Participa en la conversación grupal Presta atención a las indicaciones grupales. Utiliza argumentos para exponer Logra convencer a sus compañeros	Ordinal

<p><b>Variable dependiente</b> Desarrollo de las habilidades sociales</p>	<p>en que vivimos requiere de personas con muchas habilidades, para enfrentar los retos de la vida. Como la habilidad cognitiva, musical, deportiva, política, cultural, etc. (Schimpf, 2018, p.6)</p>	<p>interpersonales; en esta variable se empleó la técnica de propuesta de aplicación y la ficha de observación para recoger la información necesaria.</p>	<p>Habilidades sociales avanzadas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>† Pide disculpas cuando se equivoca</li> <li>† Explica el motivo de haberse equivocado</li> <li>† Solicita ayuda cuando tiene dificultades</li> <li>† Utiliza palabras mágicas para pedir ayuda a sus compañeros.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Necesita mejorar</li> <li>2. En ocasiones</li> <li>3. Casi siempre</li> <li>4. Siempre</li> </ol>
-------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## **IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **4.1. Tipo y nivel de investigación**

#### ***4.1.1. Tipo de investigación***

El tipo de investigación a la que corresponde es tipo aplicada, sobre la base de que su finalidad es "añadir a la meta de una cuestión rápida razonable, en el punto de vista de cambiar los estados del mundo real" (Arias, 2021, p.68); este tipo de investigación buscará generar soluciones prácticas a problemas específicos y contribuirá al mejoramiento de las condiciones existentes en contextos reales.

En su ejecución, el grado de realización en el fortalecimiento del comportamiento prosocial será visto a través de estimaciones estadísticas, antes, durante y después de la aplicación de la propuesta fijada en los cuentos infantiles; esto con la intención de presentar sus efectos en un grupo de niños de 04 años de edad.

#### ***4.1.2. Nivel de investigación***

El nivel de investigación a la cual pertenece el trabajo es explicativo; es decir, son los estudios orientados a buscar un nivel de explicación científica que a su vez permitirá la predicción. El propósito es ampliar el conocimiento ya existente sobre algo de lo que sabemos poco, o nada; de esta forma, se centra en los detalles, permitiéndonos conocer más a fondo un fenómeno. (Arispe et al., 2020).

### **4.2. Métodos de estudio**

Esta investigación se llevará a cabo utilizando el método experimental, en el cual el investigador "modifica una o varias variables del fenómeno en estudio, mientras controla y evalúa sus cambios, lo que le permite determinar y verificar los efectos de una situación específica" (Pimienta y De la Orden, 2017, p. 49).

De igual manera, se fundamenta en el método hipotético-deductivo, el cual se caracteriza por ser un proceso que comienza con la formulación de hipótesis y tiene como objetivo refutarlas o comprobar su falsedad, a través de la deducción de conclusiones que luego son contrastadas con la realidad (Bernal, 2010, p. 60).

### **4.3. Diseños de investigación**

La investigación asumirá el diseño pre experimental denominado: Pretest y posttest en un solo grupo, puesto que se aplicó a un grupo de niños y niñas del nivel primario. Es una

prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, a continuación, se administrará la propuesta experimental y finalmente se aplicó una prueba posterior al estímulo (Ruiz y Valenzuela, 2021). De acuerdo a lo propuesto por este diseño, no hay manipulación del grupo en la variable dependiente, ni grupo experimental. Su esquema es la siguiente:

<b>G</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Tratamiento</b>	<b>Post Test</b>
Grupo conformado por 13 O <sub>2</sub> primario.	niños y niñas del nivel	O <sub>1</sub>	X

**Donde:**

G : Grupo conformado por 14 estudiantes de nivel primario

O<sub>1</sub> : Representa a la observación de entrada (Pretest)

X : Representa la propuesta aplicada en juegos tradicionales

O<sub>2</sub> : Representa a la observación de salida (Postest)

#### 4.4. Población y muestra

##### 4.4.1. Población

La población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones; es decir, la población son un grupo de personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros. (Romero et al., 2021)

La población de este estudio estuvo constituida por 14 niños y niñas de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.

**Tabla 1.**

*Cantidad de población*

<b>Grupo</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Varones</b>	<b>Total</b>
1° a 5° grado de primaria	4	10	14

**Fuente:** Nómina de matrícula 2023

#### 4.4.2. Muestra

Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevó a cabo la investigación. (Ñaupá, H. et al. 2014)

La muestra de esta investigación estará conformada por 14 niños y niñas de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023. Para lo cual se detalla en el siguiente cuadro.

**Tabla 2.**

*Cantidad de la muestra*

<b>Grupo</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Varones</b>	<b>Total</b>
1° a 5° grado de primaria	4	10	14

**Fuente:** Nómina de matrícula 2023

#### 4.5. Técnicas de muestreo

El muestreo “es una herramienta de la investigación científica, cuya función básica es determinar que parte de una población debe examinarse, con la finalidad de hacer inferencias sobre dicha población” (Ruiz y Valenzuela, 2021, p. 65); este proceso permite optimizar recursos y obtener datos representativos que faciliten el análisis. Además, garantiza la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos en la investigación.

El muestreo de la investigación es no probabilístico (no aleatoria), porque no se usa el azar, sino el criterio del investigador, es decir, él decide si la muestra es o no representativa. Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación. (Hernández & Mendoza, 2018)

#### 4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

##### 4.6.1. Técnicas

Las técnicas son el arte o la manera de reconocer el camino o un conjunto de mecanismos, instrumentos y formas de recolectar los datos. Las técnicas de investigación se justifican por su utilidad, que se traduce en la optimización de los esfuerzos, la mejor administración de los recursos y la comunicabilidad de los resultados. (Baena, 2017)

En este estudio se empleará la técnica de la observación por ser un procedimiento más acorde para la evaluación del desarrollo de las habilidades sociales.

#### **4.6.2. Instrumentos**

Son los apoyos que se tienen para que las técnicas cumplan su propósito; es decir, “son las herramientas conceptuales o materiales, mediante los cuales se recoge los datos e informaciones, mediante preguntas, ítems que exigen respuestas del investigado” (Arispe et al., 2020, p.62).

El instrumento de recolección de datos se hará el uso de la ficha de observación, un formulario real diseñado para evaluar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de educación primaria. La ficha de observación trabajará con las valoraciones como: 1 = Necesita mejorar; 2 = En ocasiones; 3 = Casi siempre; 4 = Siempre. Sin embargo, para el tratamiento estadístico valoraciones han sido categorizadas en la escala de calificación de la Minedu como: 1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = logro previsto y finalmente 4 = logro destacado; esto con la finalidad de facilitar la visualización de los resultados, identificando más fácilmente la posición de los participantes en relación al tema de las preguntas.

## V. ASPECTOS ADMINISTRATIVO

### 5.1. Recursos

#### 5.1.1. Recursos humanos

**Investigadora:** Marcelina Cornejo Ticlla

[marcelinacornejoticlla123@gmail.com](mailto:marcelinacornejoticlla123@gmail.com)

**Código orcid.** 0009-0008-4390-7522

**Asesor:** Dr. Efraín Teódulo Vera

Samaniego [efrainveras@hotmail.com](mailto:efrainveras@hotmail.com)

**Código orcid:** 0000-0003-0171-1579

**Participantes:** 14 estudiantes

#### 5.1.2. Recursos materiales

Los recursos materiales posibilitaron la ejecución del proyecto de investigación educativa aplicada del nivel experimental:

- Materiales de escritorio
- Material bibliográfico digital e impresa
- Equipos tecnológicos
- Servicios

### 5.2. Presupuesto

#### Bienes

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	P. UNIT (S/)	TOTAL (S/)
<b>MATERIALES DE ESCRITORIO</b>			
Papel bond	1 millar	30.00	30.00
Lapiceros	1 cajas	15.00	15.00
Material bibliográfico	3 libros	20.00	60.00
Lápices	1 caja de	2.00	24.00
Plumones	12 unidades	20.00	20.00
Resaltadores	1 estuches	3.00	6.00

<b>EQUIPO TECNOLÓGICO</b>			
Cámara fotográfica	1 unidad	380.00	380.00
Tinta de impresora	1 unidad	120.00	240.00
USB de 16 MB	4 unidades	35.00	35.00
Equipo de cómputo	1 unidad	2 000.00	2 000.00
Celular	1 unidad	500.00	500.00
Impresora	1 unidad	1000.00	100.00
Otros	--	--	200.00
<b>Total, parcial</b>			<b>S/ 3,610.00</b>

<b>Servicios</b>			
Viáticos	14 salidas	50.00	500.00
Movilidad	14 salidas	10.00	140.00
Anillado del proyecto	7 unidades	7.00	49.00
Empastado del informe	4 unidades	20.00	80.00
Internet	6 meses	30.00	150.00
Impresión del proyecto	3 unidades	15.00	45.00
Validación y fiabilidad del instrumento	3 unidades	100.00	300.00
Procesamiento de datos	1 unidades	100.00	100.00
Impresión del informe de investigación	6 unidades	20.00	100.00
Material experimental	2 unidades	0.10	40.00
Fotocopiado	100 hojas	0.35	35.00
Quemado en CD del informe	2 unidades	4.0	8.00
Otros	--	--	200.00
<b>Total, parcial</b>			<b>S/ 1647.00</b>

#### **Resumen total del presupuesto**

<b>PRESUPUESTO</b>	<b>TOTAL (S/.)</b>
Bienes	S/ 3610.00
Servicios	S/ 1647.00
<b>TOTAL</b>	<b>S/ 5257.00</b>

### **5.3. Financiamiento**

La investigación será autofinanciada por la investigadora.



## 5.4. Cronograma de ejecución (use diagrama de Gantt)

N°	ACTIVIDADES	TIEMPO EN MESES Y SEMANAS DE 2022-2023																															
		Julio				Setiembre				Octubre				Noviembre				Abril				Mayo				Junio				Julio			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elección del tema investigación.				X																												
2	Planteamiento del problema.						X		X																								
3	Elaboración del marco teórico								X																								
4	Metodología de la investigación.									X	X																						
5	Aspectos administrativos del proyecto.												X	X																			
6	Presentación y aprobación del proyecto														X	X																	
7	Elaboración de instrumento de recolección de datos.																		X	X													
8	Validación y prueba fiabilidad del instrumento.																				X	X	X	X									
9	Diseño del material experimental																				X	X	X	X									
10	Ejecución del proyecto de investigación																									X	X	X	X				
11	Recolección de datos																									X	X	X	X				
12	Procesamiento cuantitativo de datos																									X	X	X	X				
13	Presentación de resultados de la investigación																												X				



## VI. REFERENCIAS

- Acuña, O., y Gutiérrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de la institución educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro-Huancavelica*. (Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial). Huancavelica- Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Almaraz, D., Camacho, E. y Coeto, F. (2019) *Habilidades sociales en niños de primaria*. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*. Vol. 10(19), pp.191-206. Disponible en: <https://n9.cl/f7t11>
- Alomoto, I. y Ordóñez, K. (2021). *Teorías de las habilidades sociales en los adolescentes*. (para optar la licenciatura en ciencias de la educación) presentada a la Universidad Central del Ecuador.
- Andrade, A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. *Revista Dialnet*. Vol. 5, (2), pp. 132-149; disponible en: <https://n9.cl/804qr>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. (1ra. Edición). ArequipaPerú: Editorial ENFOQUES CONSULTING EIRL.
- Arias, J. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. (1ra. edición). Perú: editorial Enfoques Consulting EIRL, ISBN: 978-612-48444-2-3.
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., acuña. L., Orellano, C. (2020). *La investigación científica, una aproximación para los estudios de posgrado*. (1ra. Edición). Ecuador: Comité editorial, departamento de investigación y posgrado.
- Aucasi, G. (2020). *Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales*. *Revista Horizonte de la Ciencia*, Vol. 12 (22), pp. 83-91. Disponible en: <https://n9.cl/9tc72>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*, (3ra. Edición), México: editorial Patria.
- Bances, A. (2019). *Habilidades sociales: Una revisión teórica del concepto*. (Trabajo para optar el grado académico de bachiller en psicología). Perú: Universidad Señor de Sipán.
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3.ª ed.). Pearson Educación

- Cabrera, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares: juegos intemporales*. *Revista profesional de docencia y recursos didácticos*. Vol. 5(2), pp.129 a 146; disponible en: <https://n9.cl/q0umx>
- Cáceres, M.; García, D.; Cárdenas, N. & Erazo, J. (2020). *Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática*. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. Vol. N° (3). pp201-602; disponible en: <https://n9.cl/ugt2e>
- Caicedo, E. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños y niñas con síndrome de Down* (Tesis para optar el título de Magíster en Atención Inclusiva a las Necesidades Educativas Especiales). Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Cajusol, J. (2021). *Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de cinco años* (Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial). Chiclayo-Perú: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Cárdenas, A., Genovezzy, P., Napa, L. & Arévalo, K. (2021). *Habilidades sociales y comportamiento en niños en una Unidad de Educación Básica del cantón Buena Fe, provincia de Los Ríos, Ecuador*. *Revista Ciencias Sociales Y Económicas*. Vol. 5(2), pp.71–83. Disponible en: <https://n9.cl/9r5a7>
- Ccahuana, C., y Cuarez, E. (2020). *La importancia del juego tradicional en la Escuela de Educación inicial Intercultural Bilingüe*. (Tesis para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación). Lima-Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Corrales, P. & Schroeder M. (2018). *Habilidades sociales en niños/as escolarizados de cuatro años que asistieron y no asistieron a jardín maternal* [Tesis de Licenciatura]. Argentina: Universidad Católica Facultad Teresa de Ávila. Disponible en: <https://n9.cl/axukc>
- De la Cruz, M. (2021). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris* (Tesis para optar el grado académico de maestra en Psicología Educativa). Chiclayo-Perú: Universidad César Vallejo.
- Díaz, A. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*. (Tesis de la Licenciatura). Ecuador: Universidad San Ignacio de Loyola.

- Garay, M. (2022). *Juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de las habilidades sociocognitivas en los niños y niñas de 2do grado de nivel primaria en una institución educativa de Andahuaylillas* (Tesis para optar el título profesional e Licenciado en Educación Primaria Intercultural Bilingüe). Lima-Perú: Universidad Antonio Ruiz de Montoya.
- García, N. Piassa, A. & Ribeiro, M. (2020). *Juegos cooperativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad social: la sistematización de una experiencia*. Revista el Scielo estudios pedagógicos (Valdivia). Vol. 46(3), pp. 151-166. Disponible en: <https://n9.cl/2qrqe>
- García, V. y Tarazona, A. (2022). *Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años*. Revista educare. Vol. 26(2), pp. 150-250. Disponible en: <https://n9.cl/8yd37>
- Giraldo, E. (2021). *Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en la Institución Educativa 1564 – Nuevo Chimbote; 2019* (Tesis para optar el grado de Maestro en Psicología Educativa). Chimbote-Perú: Universidad San Pedro.
- Góez, S.; Guarín, S.; Salcedo, W. & Aponte, A. (2020). *Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Revista Rastros Rostros. Vol. 24(2), pp.1-16. Disponible en: <https://n9.cl/v9jk68>
- González, S. y Jarrin, A. (2021). *Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA. Vol. 6(2), pp. 234-256. Disponible en: <https://n9.cl/nlqds>
- Guapi, F. (2021) *Juegos tradicionales; Deportes tradicionales*. Revista Scielo de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física. Vol.16(3), pp. 947-958. disponible en: <https://n9.cl/yto28>
- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, (7ma. Edición)*, México: Editorial Mc Graw Hill Educación.
- Iman , M. (2019). *Habilidades sociales en los estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución educativa Pública del Callao*. (Tesis para optar el grado de Maestro en Educación). Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Lucero, L. (2022). *El juego tradicional y las habilidades sociales en los niños del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión, periodo 2021-2022*

- (Tesis para optar el título profesional de Licencianda en Ciencias de la Educación Inicial). Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Martel, E. (2021). *Habilidades sociales y ansiedad en estudiantes de Psicología de la Universidad Alas Peruanas, Cusco-2021* (Tesis de licenciatura). Perú: Universidad Autónoma de Ica, Facultad de Ciencias de la Salud.
- Ministerio de Salud. (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los juegos en niños y adolescentes*. [internet]. Pagina web. Disponible en: <https://n9.cl/atkbh>
- Moritz, K. y Coplan, R. (2018). *Tímidos, introvertidos, vergonzosos comprender y acompañar en la escuela y en la familia*. Narcea Ediciones. Revistas Dialnet [Vol. 30\(1\), 2018](https://n9.cl/av2z7), pp. 309-310; disponible en: <https://n9.cl/av2z7>
- Muñoz, C., Crespí, P., & Angrehs, R. (2011). *Habilidades Sociales*. Madrid, España: Paraninfo.
- Ñaupas, H. et al. (2018) *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*; 5ta. Edición. Ediciones de la U, Bogotá- Colombia.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021). *Juegos tradicionales infantiles*. [Biblioteca digital]. Disponible en: <https://n9.cl/zers7>
- Ortiz, D., & Suarez, L. (2019). *Los juegos tradicionales infantiles, una estrategia pedagógica para la construcción del concepto de número de los niños y niñas*. (Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Pedagogía Infantil). Colombia. Universidad del Tolima.
- Pacori, W. (2021). *Metodología y diseño de la investigación científica*. Lima-Perú: Editorial: FFECAAT E.I.R.L
- Papalia, D, Wendkos Olds, S. & Feldman, R. (2001). *Psicología del desarrollo*. (8º edición). Colombia: Mc Graw- Hill.
- Pers, H. (2015). *Guía de Metodologías Participativas y Juego Educativo. Educación Para el desarrollo*. [Internet]. Ecuador: Educación para el desarrollo. Disponible en: <https://n9.cl/1cdofe>
- Pimienta Prieto, J., y De la Orden Hoz, A. (2017). *Metodología de la investigación* (3.<sup>a</sup> ed.). México: Pearson Educación.
- Puentes, P., Jiménez, G., Pineda, W., Pimienta, D., Acosta, J., Cervantes, M. & Sánchez, M.

- (2014). *Déficit en habilidades sociales en niños con Trastorno por Déficit de Atención/Hiperactividad, evaluados con la escala BASC*. Revista Colombiana de psicología, 23(1), pp. 95-106; disponible en: <https://n9.cl/v05zn>
- Regader, B. (2024, September 15). La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson. *Psicología Y Mente*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-desarrollopsicosocial-erikson>
- Romero, H., Real, J., Gavino, J., Gavino, G. y Saldarriaga, G. (2021). *Metodología de la Investigación*. (1ra. edición). México: Edicumbre Editorial Corporativa.
- Ruiz, C. y Valenzuela, M. (2021). *Metodología de la investigación*. (1ra. Edición). Lima – Perú: UNAT - Fondo Editorial.
- Samper, A. y Muñoz, D. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*. (Tesis para optar el grado de Maestro en educación). Colombia: Universidad de la Costa-Barranquilla.
- Sánchez, H. & Reyes, C. (2021). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. (6ta. edición) Lima: Editorial Universidad Ricardo Palma.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2021). *Metodología y diseños en la Investigación Científica*. (6ta. Edición). Lima-Perú: Editorial HECTOR H. CARLESSI.
- Schimpf, A. (2018). *Habilidades sociales en niños de nivel inicial. Un estudio en escuelas públicas de Tucumán*. [Internet]. Página web. Consultado el día 25 de agosto del 2023; disponible en: <https://n9.cl/0p7ii>
- Terán, A., Ramírez, C., Martínez, A. (2020). *Confiabilidad y validez de un instrumento de selección de capital humano*. *Revista mexicana de economía y finanzas*. Vol. 15 (3), pp. 435-454; disponible en: <https://n9.cl/9n5ys>
- Velásquez, J. (2013). *El desarrollo de competencias con juegos. Ambientes lúdicos de aprendizaje* (2da. Edición). Editorial: Editorial Trillas Sa De Cv.
- Veloza, R. (2023). *Validez y fiabilidad del instrumento de análisis cuantitativo del uso de las redes sociales y el desarrollo de la inteligencia emocional en adolescentes*. *Artículo Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. Vol. 7(3), pp. 4907-4932; disponible en: <https://n9.cl/92hum>
- Villano, L. (2023). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños de preparatoria de la*

*Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora, de la ciudad de Loja, en el periodo 20222023* (Tesis para optar título profesional de licenciada en ciencias de la Educación). Ecuador: Universidad Nacional de Loja.


Ydrogo, Y. (2022). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip* (Tesis para optar el grado de maestro en psicología educativa). Chiclayo-Perú: Universidad César Vallejo.

Yllanes, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho* (Para obtener el Título Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe). Lima: Universidad San Ignacio de Oyola.

# ANEXOS

**Anexo 1.** Resolución de aprobación de proyecto de investigación.

*“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”*





**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**  
RM. N° 267-2020-MINEDU

**APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN  
DEL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**  
**AULA 4**  
**EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL  
BILINGÜE**

**R.D. No. 0249-2023- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

**Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR**  
DIRECTOR GENERAL (e)



HUANTA - 2023



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-86-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

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

*Resolución Directoral N.º 249-023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 29 de setiembre del 2023

Visto, el **INFORME N°01-2023-ASESORDEINVESTIGACIÓN-PPD** con Expediente N° TM20232144-F de fecha 15/09/2023, presentado por el Dr. Efraín Vera Samaniego, Formador del curso de Investigación II del Programa de Profesionalización Docente y los proyectos de investigación adjuntos;



**CONSIDERANDO:**

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DG. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DG. N° 09-84-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por los/las estudiantes participantes del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe Aula 4 – PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador/Asesor de Investigación Dr. Efraín Vera Samaniego en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. - APROBAR,** los *Proyectos de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	ANDRADE SALINAS, JENINA CESIA	Los relatos andinos para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N.º 38254/Mx-P "Luis Cavero Bendezu" de Huanta 2023
2	ANTEZANA OREJON, MARCELINA	Las estrategias vivenciales en la producción de textos narrativos en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa N.º 38315/Mx-P "Inmaculada Concepción" de Huanta 2023.
3	ASPUR LOPEZ, FLORABEL	Los cuentos andinos en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Privada "Discovery" de Ayacucho, 2023.
4	BAUTISTA CARRASCO, NINO	El método del parafraseo en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa N.º 38825/Mx-U de Periavente Alta, Sivia 2023.
5	BENDEZU FARFAN, RONAL	El uso de las canciones para revalorar la identidad cultural en los niños y niñas de la Institución Educativa N.º 429-112/Mx-U de Rosario Santillana, Llochegua, Huanta 2023.
6	CABANA PACOTAYPE, VILMA	La ludotecnia en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa "Mariscal Guillermo Miller" de Acos Vinchos, Ayacucho 2023
7	CALDERON ROCA, ROSMER	Los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N.º 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.
8	CCOCHACHI ARIAS, CLEBER SERGIO	La dramatización en el fortalecimiento oral del quechua en estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa N.º 31124/Mx-P "Luis E. Valcárcel y Vizcarra" de Ccaccena, Churcampa 2023.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 287-2020-MINEDU

9	CORNEJO TICLLA, MARCELINA	Los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N.º 38989/Mx-U de Matucana, Llochegua, Huanta 2023.
10	CURO CARDENAS, JUAN JAYO	La técnica del subrayado en la comprensión lectora en estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa N.º 38359/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.
11	CUYA VENTURA, LIZET	La secuencia de imágenes en la producción de textos escritos narrativos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N.º 38454/Mx-P de Huancapi, Víctor Fajardo 2023.
12	ESPINOZA RICO, MARIA EVELIN	Los juegos ancestrales en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa N.º 38951/Mx-P de Carmen Pampa, Llochegua, Huanta 2023.
13	GASTELU JORGE, PAMELA	Las estrategias lúdicas en la resolución de problemas aditivos en niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N.º 38313/Mx-P "San Miguel Arcángel" de Chuvivana, Sivia, Huanta 2023.
14	HUAMAN CHAVEZ, ERNESTINA	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N.º 38269/Mx-P "José Carlos Mariátegui" de Pocacolpa, Huanta 2023.
15	LIMAKUISPE FIGUEROA, KAREM	Los cuentos ancestrales en el desarrollo de la comprensión de textos narrativos en los niños y niñas de segundo grado de la Institución Educativa N.º 38310/Mx-P "Manuel Jesús Urbina Cárdenas" de Ayacucho, 2023.
16	LLANTOY POMA, CRISTIAN	Los juegos sociales para mejorar relaciones interpersonales en niños y niñas de la Institución Educativa N.º 38285/Mx-P "Sagrado Corazón de Jesús" de Santillana, Huanta 2023.
17	MENDEZ POZO, WALTER	Las estrategias vivenciales en la resolución de problemas PAEV en los estudiantes de IV ciclo de la Institución Educativa N.º 38605/Mx-P de Huaychao, Uchuraccay, Huanta 2023.
18	PALOMINO PALOMINO, YOLANDA	El método global en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes del V ciclo en la Institución Educativa N.º 31404/Mx-P "Fidel Ramírez Prado" de Tullpacancha, Churcampa 2023.
19	PERALTA AVALOS, PILAR	Los cuentos tradicionales en la comprensión de textos en niños y niñas de cuarto grado de la Institución Educativa Pitirinkeni, Villa Virgen, Kimbiri 2023.
20	REYNOSO HILARIO, MARIBEL	La retroalimentación por descubrimiento en el desarrollo de la comprensión de textos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa "La Victoria" de Pichari, Cusco 2023.
21	SANCHEZ GIL, MARICELA	El juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N.º 38681/Mx-P "José María Arguedas" de Huanta 2023.
22	VENTURA GARAMENDI, SONIA	Las actividades vivenciales para desarrollar la producción de textos en niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa N.º 38454/Mx-P "Mártires de la Educación" de Huancapi, Víctor Fajardo 2023.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
 Reactura RM. N° 228-82-ED  
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
 Escuela de Educación RM. N° 287-2003-MINEDU

**SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR**, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la ejecución del Proyecto de Investigación Educativa; bajo la orientación del Formador del curso como Asesor, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados y en concordancia con los documentos normativos de la Escuela.


**TERCERO.- COMUNICAR**, a las áreas internas, a las/los interesadas (os), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**



## Anexo 2. Resolución de expedito de trabajo de investigación.

Ley Creación N° 15737  
 Reapertura RM. N° 228-82-ED  
 Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED  
 Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED  
 Escuela de Educación RM. N° 287-2020-MINEDU




**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**  
 Huanta – Ayacucho

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

*Resolución Directoral N.º 257-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 28 de diciembre del 2023

Visto, el **INFORME N°187-2023-JUFC/EESPP"JSCO"-HTA** con Expediente TM20233223-F de fecha 28/12/2023, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua,;

 **CONSIDERANDO:**

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Titulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Titulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Titulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el

---

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
 Telefax (066) 321070  
 www.eesppjSCO.edu.pe  
 comunicaciones@eesppjSCO.edu.pe



objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe - PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto:

#### SE RESUELVE:

**PRIMERO.** - **DECLARAR EXPEDITO** los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2022 siguientes:

N°	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	CORNEJO TICLLA, MARCELINA	Los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N.º 38989/Mx-U de Matucana, Llochegua, Huanta 2023.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe

**SEGUNDO.** - **AUTORIZAR**, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.


**TERCERO.- COMUNICAR**, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

#### REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

**DISTRIBUCIÓN:**  
Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.

Dr. Walter Mariano Arce Villar  
 DIRECTOR GENERAL

## Anexo 3. Resolución de fecha de sustentación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
**"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**  
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
 Reapertura RM. N° 228-82-ED  
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

---

*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

***Resolución Directoral No. 0135-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA***

**Huanta, 04 de febrero de 2024**

Visto, el Expediente **TM20240380-F** de fecha **30 de enero del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 557-2023-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **28 de diciembre de 2023**;

**CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

---

Jr. Razuhullica 624 – Huanta  
 Teléfono: 323042  
 www.eesppjSCO.edu.pe  
 informes@eesppjSCO.edu.pe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERRO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RA. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación Superior N° 267-2020-MINEDU

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 008-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER.**;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- AUTORIZAR** la **SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 38989/Mx-U DE MATUCANA, LLOCHEGUA, HUANTA 2023.	
AUTOR(A)	CORNEJO TICLLA, MARCELINA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	20 DE FEBRERO DE 2024
HORA	6.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- PÚBLICAR** la resolución en la web institucional.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE**


**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
prd/sec.

Dr. Walter Alejandro Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
Teléfono: 323042  
www.eesppjco.edu.pe  
informes@eesppjco.edu.pe

## Anexo 4. Resolución de designación de jurados



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**  
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
 Reapertura RM N° 228-82-ED  
 Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED  
 Autorización de Funcionamiento DS N° 08-94-ED  
 Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

**Resolución Directoral N.º 0139-2024 EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA**

**Huanta, 04 de febrero de 2024**

Visto, el Expediente *TM20240380-F* de fecha *30 de enero del 2024* y la **Resolución Directoral de Expedito No 557-2023-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **28 de diciembre de 2023**;

**CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

---

Jr. Razufullica 624 – Huanta  
 Cel. 928 186 441  
 www.eesppjSCO.edu.pe  
 comunicaciones@eesppjSCO.edu.pe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 18737  
Registro RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto OE. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento OE. N° 09-04-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 008-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;**

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- NOMINAR;** a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	<b>VOCAL</b>	Dr. ROLANDO ALFREDO QUISPE MORALES

<b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	
LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 38989/Ms-U DE MATUCANA, LLOCHEGUA, HUANTA 2023.	
<b>AUTOR (A)</b>	<b>CORNEJO TICLLA, MARCELINA</b>
<b>PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE</b>	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
<b>FECHA</b>	20 DE FEBRERO DE 2024
<b>HORA</b>	6.00 P.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- AUTORIZAR** la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE**

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (c)  
prd/sec.



Jr. Razuñulica 524 – Huanta  
Cel. 928 186 441  
www.esppjsco.edu.pe  
comunicaciones@esppjsco.edu.pe

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES, DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 38989/Mx-U de Matucana Llochegua 2023?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.</p>	<p><b>Variable independiente</b></p> <p>Juegos tradicionales</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>† Juegos de competencia</li> <li>† Juegos de distracción</li> </ul> <p><b>Indicadores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>† iniciar la conversación</li> <li>† Pregunta a sus compañeros u otras personas</li> <li>† Termina con sus preguntas amablemente.</li> </ul>	<p><b>Tipo de Investigación</b></p> <p>Aplicada</p> <p><b>Nivel de Investigación</b></p> <p>Explicativo</p> <p><b>Método</b></p> <p>Hipotéticodeductivo</p> <p><b>Diseño de investigación</b></p> <p>Preexperimental</p> <p><b>Población</b></p>
<p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>1. ¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana Llochegua 2023?</p> <p>2. ¿De qué manera influye los juegos tradicionales</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>1. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.</p> <p>2. Determinar la influencia de los juegos</p>	<p><b>HIPÓTESIS ESPECIFICOS</b></p> <p>1. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las primeras habilidades básicas en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.</p> <p>2. Los juegos tradicionales influyen</p>	<p><b>Variable dependiente</b></p> <p>Desarrollo de las habilidades sociales</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>† Habilidades sociales básicas</li> <li>† Habilidades sociales avanzadas</li> </ul>	<p>La población estuvo conformada por 14 estudiantes del nivel primario.</p> <p><b>Muestra</b> la muestra estuvo conformada por 14 estudiantes del nivel primario.</p> <p><b>Muestreo</b></p> <p>El muestreo fue no</p>

<p>en el desarrollo de las habilidades avanzadas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 38989/MX-U de Matucana Llochegua 2023?</p>	<p>tradicionales en el desarrollo de las habilidades avanzadas en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.</p>	<p>significativamente en el desarrollo de las habilidades avanzadas en los estudiantes de la Institución Educativa N°38989/MX-U de Matucana, Llochegua 2023.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Indicadores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Participa en la conversación grupal</li> <li>✚ Logra convencer a sus compañeros</li> <li>✚ Utiliza palabras mágicas para pedir ayuda a sus compañeros.</li> <li>✚ Pide disculpas cuando se equivoca</li> </ul>	<p>probabilístico intencional, quienes representa al grupo experimental.</p> <p style="text-align: center;"><b>Técnicas de recolección de información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Observación</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Instrumentos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Ficha de observación</li> </ul>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



**Anexo 6** Instrumento de recolección de datos**FICHA DE OBSERVACIÓN**

INSTRUMENTO DE PRE TEST PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

**PROFESORA:** Marcelina Cornejo Tiella**FECHA:** .....**Edad**..... **Sexo**..... **Grado**.....

Lea detenidamente los ítems y marque una alternativa, considerando que el desempeño del estudiante refleje lo más cercano posible a la respuesta posible.

1= Necesita mejorar, 2 = En ocasiones, 3 = Casi siempre y 4 = siempre

N°	Habilidades sociales básicas	Leyenda			
		Siempre	Casi siempre	En ocasiones	Necesita mejorar
1	Es capaz de iniciar la conversación con sus compañeros.				
2	Utiliza palabras adecuadas para iniciar conversación con sus compañeros.				
3	Escucha con atención las opiniones de sus compañeros en diferentes situaciones.				
4	Acata órdenes, tanto del profesor como de sus compañeros, cuando se le solicita.				
5	Pregunta a sus compañeros u otras personas cuando tiene dificultades.				
6	Utiliza palabras sencillas y entendibles al formular preguntas				
7	Agradece las respuestas dadas por sus compañeros				
8	Termina la conversación amablemente				
	<b>Habilidades sociales avanzadas</b>				
9	Participa en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades				
10	Presta atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades				
11	Utiliza argumentos para exponer y defender su opinión.				
12	Logra convencer a sus compañeros para realizar una actividad propuesta por él.				
13	Pide disculpas cuando se equivoca frente a sus compañeros.				

14	Explica el motivo de haberse equivocado y explica por qué pide disculpas.				
15	Solicita ayuda cuando tiene dificultades en diversas circunstancias.				
16	Utiliza palabras mágicas para pedir ayuda a sus compañeros.				

## FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTRUMENTO DE POS TEST PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

**PROFESORA:** Marcelina Cornejo Tiella

**FECHA:** .....

**Edad..... Sexo..... Grado.....**

Lea detenidamente los ítemes y marque una alternativa, considerando que el desempeño del estudiante refleje lo más cercano posible a la respuesta posible.

1= Necesita mejorar, 2 = En ocasiones, 3 = Casi siempre y 4 = siempre

N°	Habilidades sociales básicas	Leyenda			
		Siempre	Casi siempre	En ocasiones	Necesita mejorar
1	Es capaz de iniciar la conversación con sus compañeros.				
2	Utiliza palabras adecuadas para iniciar conversación con sus compañeros.				
3	Escucha con atención las opiniones de sus compañeros en diferentes situaciones.				
4	Acata órdenes, tanto del profesor como de sus compañeros, cuando se le solicita.				
5	Pregunta a sus compañeros u otras personas cuando tiene dificultades.				
6	Utiliza palabras sencillas y entendibles al formular preguntas				
7	Agradece las respuestas dadas por sus compañeros				
8	Termina la conversación amablemente				
	<b>Habilidades sociales avanzadas</b>				
9	Participa en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades				

10	Presta atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades				
11	Utiliza argumentos para exponer y defender su opinión.				
12	Logra convencer a sus compañeros para realizar una actividad propuesta por él.				
13	Pide disculpas cuando se equivoca frente a sus compañeros.				
14	Explica el motivo de haberse equivocado y explica por qué pide disculpas.				
15	Solicita ayuda cuando tiene dificultades en diversas circunstancias.				
16	Utiliza palabras mágicas para pedir ayuda a sus compañeros.				

**Anexo 7** Validación de instrumentos por juicio de expertos





**Anexo 8** Prueba de baremos utilizados.

HABILIDADES SOCIALES BASICAS								PRE TES	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	POSTE	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	PRETES	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	POSTE	PRESTES	POSTES
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS								19	3	3	3	3	3	4	3	3	25	1	2	1	1	2	1	2	2	12	2	3	3	2	3	3	3	3	20	31	45
								13	3	3	3	3	4	3	4	3	26	2	2	2	2	2	3	2	2	17	3	4	4	4	3	4	4	4	27	30	53
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	12	4	3	4	3	4	4	3	4	29	2	2	2	1	1	1	3	2	14	4	3	3	3	4	3	3	3	22	26	51
2	3	2	2	2	3	3	2	19	3	4	3	4	2	2	4	3	25	1	3	1	1	1	3	2	1	13	3	4	4	4	3	2	4	4	25	32	50
2	1	1	2	2	2	2	1	14	3	3	4	3	3	3	3	3	25	3	2	4	1	1	2	2	3	18	2	3	3	3	4	3	3	3	22	32	47
2	3	2	2	2	3	3	2	12	4	3	3	3	3	4	4	4	28	2	1	1	2	1	3	3	2	15	4	4	4	4	4	4	4	4	28	27	56
2	1	1	2	2	2	2	2	14	3	4	3	4	4	3	3	3	27	2	2	2	2	1	1	1	3	14	2	3	3	3	3	3	3	3	21	28	48
2	1	1	2	1	1	2	2	11	4	3	3	3	2	4	3	4	26	3	4	4	1	2	2	2	1	19	3	3	3	3	4	4	3	3	23	30	49
1	2	2		2		2		12	4	3	3	3	3	4	4	4	28	2	1	1	2	1	3	3	2	15	4	4	4	4	4	4	4	4	28	27	56
2	2	2		1				11	3	3	2	3	3	3	3	3	23	1	2	4	2	3	3	1	3	19	4	4	3	4	2	3	3	3	22	30	45
		1		1				12	4	4	3	4	4	4	4	4	31	3	2	2	2	2	1	2	3	17	3	3	4	3	4	4	4	4	26	29	57
								11	3	3	4	3	3	4	3	3	26	1	2	4	2	1	1	3	1	15	4	4	3	4	3	3	3	3	23	26	49
								13	4	3	3	3	4	3	3	4	27	1	3	2	2	2	1	3	2	16	3	3	3	2	3	3	3	3	20	29	47
								14	3	2	3	2	2	3	3	3	21	1	2	2	2	2	1	3	1	14	3	3	3	4	2	4	3	3	22	28	43

2 1 1 2 1 1 2 2

1 1 1 2 2 2 1 1

1 2 2 1 1 1 2 2

1 1 1 1 2 1 1 2 2

2 1 2 1 2 1 2 2 2

3 2 2 2 2 2 1 1 2

MAX	32
MINI	8
RANGO	24
ANCHO	6

32
8
24
6

32
8
24
6

32
8
24
6

64
16
48
12

																			Pret	Post
C	0-10 (8-13)	9		C	0-10 (8-13)	0		C	0-10 (8-13)	2		C	0-10 (8-13)	0	(16-27)	4	0			
B	11-13 (14-19)	5		B	11-13 (14-19)	0		B	11-13 (14-19)	12		B	11-13 (14-19)	0	(28-40)	10	0			
A	14-17 (20-26)	0		A	13-17 (20-26)	8		A	13-17 (20-26)	0		A	13-17 (20-26)	11	(41-53)	0	11			
AD	18-20 (27-33)	0		AD	18-20 (27-33)	6		AD	18-20 (27-33)	0		AD	18-20 (27-33)	3	(54-66)	0	3			
		14				14				14				14		14				

11  
12  
13  
14

**Anexo 9. Prueba de confiabilidad****Alfa de Cronbach****Fiabilidad****Escala: ALL VARIABLES****Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	14	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	14	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,866	16

## Anexo 10. Material experimental

## SESIÓN DE APRENDIZAJES N°01

## I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	38989/MX-U DE MATUCANA	DOCENTE	Marcelina Cornejo Ticlla		
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	“INICIAMOS LA CONVERSACION MEDIANTE EL JUEGO DE LAS CANICAS”				
TEMPORALIZACIÓN	90	FECHA	12/05/2023	CICLO/GRADO	III-IV-V

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO III	DESEMPEÑO IV	DESEMPEÑO V
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa con todas las personas.</li> <li>- Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li> <li>- Maneja conflictos de manera constructiva.</li> <li>- Delibera sobre asuntos públicos.</li> <li>- Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias y tratándolos con amabilidad y respeto para <b>iniciar una conversación.</b>	Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones reales e hipotéticas de maltrato y discriminación por razones de etnia, edad, género o discapacidad para <b>iniciar una conversación.</b>	Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y propone acciones para mejorar la convivencia a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros para <b>iniciar una conversación con palabras adecuadas.</b>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			-Interactúa y es capaz de iniciar la conversación con sus compañeros. -Utiliza palabras adecuadas para iniciar conversación con sus compañeros.	-Interactúa y es capaz de iniciar la conversación con sus compañeros. - Utiliza palabras adecuadas para iniciar conversación con sus compañeros.	-Interactúa y es capaz de iniciar la conversación con sus compañeros. - Utiliza palabras adecuadas para iniciar conversación con sus compañeros.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE			Desarrolla la habilidad social de iniciar la conversación con respeto y amabilidad.		

## III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE DE DERECHO		
VALOR	ACTITUDES QUE SUPONEN	DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:

Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común	Los docentes buscan soluciones y propuestas con protocolos y acuerdos con los estudiantes, sobre sus responsabilidades
------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------


#### IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

##### ANTES DE LA SESIÓN

##### RECURSOS Y/O MATERIALES

- Elaborar las fichas de aplicación POR CICLO.
- papelote.
  - Esquemas

#### V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

<b>PROCESOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>INICIO:</b>	<b>Tiempo aproximado: 30</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se saluda a los estudiantes, se pide que registren su asistencia donde corresponde se invita a realizar la oración con apoyo de un integrante de su compañero.</li> <li>• Después de realizar las actividades se les invita a todos los niños a salir del aula.</li> <li>• Fuera del aula los niños juegan el “juegos de las canicas” con esta actividad tendrán noción de la sesión o la actividad, donde los estudiantes iniciarán las conversaciones, pero no se dará todavía ningunas indicaciones para realizar este juego.</li> </ul>  <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminada la actividad se dialoga a partir de las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos comprendieron el juego? ¿Escucharon y comprendieron las indicaciones del compañero para iniciar el juego? ¿Cómo iniciaron la conversación? ¿Quién inició la conversación?</li> <li>• <b>CONFLICTO COGNITIVO</b></li> </ul> <p>-Presentamos las preguntas retadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde: ¿En qué actividades podemos iniciar la conversación? ¿Qué necesitamos para participar en el juego? ¿Por qué es importante iniciar una conversación? ¿Cómo podemos iniciar una conversación? ¿qué condiciones se debe tener en cuenta para iniciar la conversación? ¿Por qué es importante tener respeto para iniciar una conversación? ¿Eres capaz de iniciar conversación con tus compañeros?</li> </ul> <p>¿Utilizas palabras adecuadas para iniciar conversación con tus compañeros??</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El propósito del día de hoy es:</li> </ul> <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p><b>Iniciamos la conversación en el juego “las canicas” con respeto y amabilidad.</b></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordamos las siguientes recomendaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tener sus materiales educativos</li> <li>Seguir las indicaciones de la maestra(o)</li> <li>Participar con orden y respeto</li> </ul> </li> </ul> <p>En esta sesión se les asignará a los estudiantes roles que deben realizar durante el juego, además se les brindara orientación cómo deben iniciar las diferentes conversaciones en las diferentes actividades para ello, cada estudiante participa, dialogando para desarrollar este juego <b>Criterios de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa y es capaz de iniciar la conversación con sus compañeros.</li> </ul>	

- -Utiliza palabras adecuadas para iniciar conversación con sus compañeros.

**DESARROLLO:**

**Tiempo aproximado: 50**

## PROBLEMATIZACIÓN

Se presenta las siguientes imágenes en la pi



- Según lo observado se invita a los estudiantes a responder las siguientes preguntas:  
¿Cómo se debe iniciar una conversación según las imágenes? ¿Qué habilidad social desarrollarás al iniciar la conversación? ¿Cómo iniciar conversación con un compañero desconocido? ¿Abra estrategias que se utilizan para iniciar una conversación? ¿Qué palabras podemos utilizar para iniciar una conversación?

## ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

Observan las imágenes y diferencian entre iniciar la conversación y escuchar.

### Iniciar la conversación

Es



simplemente percibir vibraciones de sonido.

### Escuchar

Es entender, comprender o dar sentido a lo que se oye.



- Luego de la información los estudiantes se preparan para iniciar el juego donde aplicaran lo aprendido:
- El objetivo del juego es que los estudiantes desarrollen la habilidad social de iniciar una conversación con sus compañeros o con otras personas de su entorno:
- **“Iniciar conversación, mediante el juego de las canicas”**

### Cómo iniciar conversación para jugar:

Hola amigos; ¿Qué hacen? ¿Yo también puedo jugar; por favor?

¿jugamos en grupo o individual amigo? ¿Quién hace el círculo en el suelo donde quepan las canicas y un hoyo al centro? ¿Cómo jugamos? **Las reglas del juego de las canicas:**

- Golpear las canicas lo más lejos posible para sacarlas del círculo - Jugar con canicas de cualquier color, pero diferente del otro equipo.
- Alternar el turno con tu competidor.

**Lo que no se debe hacer:**

- Tocar tu canica más de dos veces.
- Mover las canicas cuando es tu turno.

• Para finalizar la actividad los estudiantes reflexionan con las siguientes preguntas.

**a. ¿Eres capaz de iniciar una conversación con tus compañeros?**

.....

**b. ¿Has utilizado palabras adecuadas para iniciar conversación con tus compañeros?**

.....			
<b>CIERRE:</b>		<b>Tiempo aproximado: 10</b>	
<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionan respondiendo las preguntas:           <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> ¿Qué aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Para qué te servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Reflexiono sobre mis aprendizajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:</li> </ul>			
Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
Soy capaz de iniciar la conversación con mis compañeros.			
Utilicé palabras adecuadas para iniciar conversación con mis compañeros.			

## SESIÓN DE APRENDIZAJES

### N°02 I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	38989/MX-U DE MATUCANA	DOCENTE	Marcelina Cornejo Tiella		
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	“INICIAMOS LA CONVERSACION MEDIANTE EL JUEGO DE LAS ESCONDIDAS O PAKA PAKA”				
TEMPORALIZACIÓN	90	FECHA	16/05/2023	CICLO/GRADO	III-IV-V

### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO O III	DESEMPEÑO IV	DESEMPEÑO V
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa con todas las personas.</li> <li>- Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li> <li>- Maneja conflictos de manera constructiva.</li> <li>- Delibera sobre asuntos públicos.</li> <li>- Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias y tratándolos con amabilidad y respeto <b>para iniciar la conversación mediante juegos de las escondidas.</b>	Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones reales de las medidas hipotéticas de maltrato y discriminación por razones de etnia, edad, género o discapacidad <b>para iniciar una conversación mediante el juego de las escondidas.</b>	Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y propone acciones para mejorar la convivencia a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros <b>para iniciar conversación mediante el juego de las escondidas.</b>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			inicia la conversación con amabilidad asumiendo el respeto hacia sus compañeros, durante las actividades	Invita e incentiva a sus compañeros a dar la iniciativa de dialogo en las diferentes actividades durante la sesión.	Asume la responsabilidad de iniciar la conversación como moderador en el debate frente a sus compañeros.
<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>			Dialogo con respeto y amabilidad para iniciar la conversación.		

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

<b>ENFOQUE DE DERECHO</b>		
VALOR	ACTITUDES QUE SUPONEN	DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:

Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común	Los docentes buscan soluciones y propuestas con protocolos y acuerdos con los estudiantes, sobre sus responsabilidades
------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

ANTES DE LA SESIÓN	RECURSOS Y/O MATERIALES
Elaborar las fichas de aplicación POR CICLO.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• papelote.</li> <li>• Esquemas</li> </ul>

#### V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO:</b>	<b>Tiempo aproximado: 30</b>
----------------	------------------------------

Se saluda de manera cordial a los estudiantes expresando los buenos deseos para cada uno de ellos al trabajo que deben de realizar durante la sesión y la de asumir posturas de responsabilidad y practica de valores asimismo se pide que registren su asistencia donde corresponde se invita a realizar la oración con apoyo de un integrante de su compañero.

- Después de realizar las actividades se les invita a todos los niños a salir del aula.
- Fuera del aula los niños juegan el juego“de las escondidas o paka paka” con esta actividad tendrán noción de la sesión o la actividad, donde los estudiantes iniciarán las conversaciones, pero no se dará todavía ningunas indicaciones para realizar este juego.



#### SABERES PREVIOS:

- Terminada la actividad se dialoga a partir de las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos comprendieron el juego? ¿Escucharon y comprendieron las indicaciones del compañero para iniciar el juego? ¿Cómo iniciaron la conversación para el juego? ¿Quién inició la conversación?

- **CONFLICTO COGNITIVO**

-Presentamos las preguntas retadoras:

Responde: ¿Qué habilidad social hemos desarrollado durante el juego? ¿Cómo iniciaron el juego? ¿Qué palabras hemos empleado para iniciar nuestra conversación al iniciar el juego? ¿Será importante iniciar una conversación? ¿Para qué iniciaremos conversaciones con los demás? ¿Cómo podemos mejorar nuestras conversaciones?

¿Será una habilidad social la conversación?

#### El propósito de hoy es:

**Hoy utilizaremos palabras adecuadas para iniciar conversación con nuestros compañeros, mediante el juego de las escondidas o paka paka.**

- Recordamos las siguientes recomendaciones:
  - Tener sus materiales educativos
  - Seguir las indicaciones de la maestra(o)
  - Participar con orden y respeto

En esta sesión se les asignará a los estudiantes roles que deben realizar durante el juego, además se les brindara orientación cómo deben iniciar las diferentes conversaciones en las diferentes actividades para ello, cada estudiante participa, dialogando para desarrollar este juego **Criterios de evaluación:**

- inicia la conversación con amabilidad asumiendo el respeto hacia sus compañeros, durante las actividades

**DESARROLLO:**

**Tiempo aproximado: 50**

## PROBLEMATIZACIÓN

Se presenta las siguientes imágenes en la pizarra:

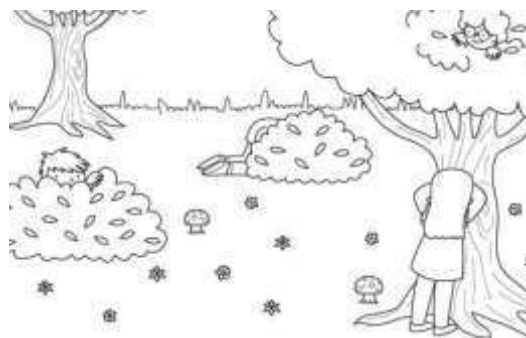


- Se invita a los estudiantes responder las siguientes preguntas:  
¿Cómo se debe iniciar una conversación según las imágenes? ¿Qué habilidad social desarrollarás al iniciar una conversación? ¿Cómo iniciar conversación con un compañero desconocido? ¿Qué estrategias se utilizará para iniciar una conversación? ¿Qué palabras podemos utilizar para realizar una conversación? ¿Será importante hablar con respeto frente a los demás?

## ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

- El escondite es un divertido juego tradicional, perfecto para jugar al aire libre o en casa. No necesitas ningún material para jugar al escondite, solo mucha imaginación y sospecha.
- Después de la información se les invita salir del aula para realizar el juego donde aplicarán todo lo aprendido de como iniciar una conversación con los demás.
- El objetivo del juego es que los estudiantes desarrollen la habilidad social de iniciar una conversación con sus compañeros o con otras personas de su entorno:

- Todos los estudiantes participan **Como jugar al escondite con los niños:**



- El grupo de jugadores elige a la persona encargada de buscar a los demás, tradicionalmente llamado “el policía” o “el que la liga”
- La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que decidan el grupo, suelen ser 10, 20 o 50.
- Al terminar de contar, la persona debe avisar “ya voy” o “el que no se ha escondido, tiempo ha terminado” y comenzar a buscar a los demás.
- Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando.
- Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.

Una variante del juego consiste en que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.

- **“Iniciar conversación, mediante el juego de los escondites o paka paka”**

### Cómo iniciar conversación para jugar:

¿Hola cómo amigos? ¿Qué jugaremos? ¿Alguna vez han jugado el juego de las escondidas? ¿Para qué será importante este juego? ¿Qué juegos les gustaría jugar? ¿Cuándo eras pequeño alguna vez has jugado las escondidas? ¿Cómo jugaremos? ¿Qué reglas consideramos para jugar? ¿A qué edades pueden jugar las escondidas?

## INICIAR LA CONVERSACIÓN

Habilidad esencial, la más importante, facilitadora

“LA CONVERSACIÓN”, es un comportamiento pasivo como iniciar o terminar la conversación.

## ESTRATEGIAS PARA INICIAR LA CONVERSACION

--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deshazte de la vergüenza</li> <li>- Sonríe</li> <li>- Habla palabras sencillas</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES:</b>          Escriben su compromiso para cumplir las reglas para iniciar una conversación:              No repitas las mismas palabras              Habla con respeto y amabilidad              Usa palabras adecuadas al hablar</p> <p><b>Para IV Y V CICLO Reflexión:</b></p> <p><b>a. ¿Qué les pareció?</b>          _____ <b>b.</b></p> <p><b>¿Qué dificultades hubo?</b>          _____</p> <p><b>c. ¿Qué consecuencias tuvieron esas dificultades?</b>          _____</p> <p><b>d. ¿Qué podemos hacer para superar esas dificultades?</b>          _____ <b>f.</b></p> <p><b>¿Qué hacemos para mejorar?</b>          _____</p>			
<b>CIERRE:</b>		<b>Tiempo aproximado: 10</b>	
<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionan respondiendo las preguntas:             <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> ¿Qué aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Para qué te servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Reflexiono sobre mis aprendizajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:</li> </ul>			
<b>Mis aprendizajes</b>	<b>Lo logré</b>	<b>Lo estoy intentando</b>	<b>¿Qué necesito mejorar?</b>
Soy capaz de iniciar la conversación con mis compañeros.			
Utilicé palabras adecuadas para iniciar conversación con mis compañeros.			

### SESIÓN DE APRENDIZAJES

#### Nº 03 I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	38989/MX-U DE MATUCANA	DOCENTE	Marcelina Cornejo Ticlla		
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Saber escuchar, mediante el juego del gato y el ratón.				
TEMPORALIZACIÓN	90	FECHA	19/05/2023	CICLO/GRADO	III-IV-V

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO III	DESEMPEÑO IV	DESEMPEÑO V
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Infiere e interpreta información del texto oral</li> <li>- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica,</li> <li>- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores,</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</li> </ul>	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema y <b>sabe escuchar</b> , aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente.	Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal, y utilizando recursos no verbales y paraverbales para enfatizar la información y <b>sabe escuchar a los demás en el del juego del gato y ratón.</b>	Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información y <b>sabe escuchar a los demás en el del juego del gato y ratón.</b>

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra un trato respetuoso para escuchar con atención las opiniones de sus compañeros en diferentes situaciones. Propone acciones y acata órdenes, tanto del profesor como de sus compañeros, cuando se le solicita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra un trato respetuoso para escuchar con atención las opiniones de sus compañeros en diferentes situaciones. Propone acciones y acata órdenes, tanto del profesor como de sus compañeros, cuando se le solicita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra un trato respetuoso para escuchar con atención las opiniones de sus compañeros en diferentes situaciones. Propone acciones y acata órdenes, tanto del profesor como de sus compañeros, cuando se le solicita.</li> </ul>
<b>PROPÓSITO</b>	Hoy aprenderás la importancia de saber escuchar activamente para desarrollar las habilidades sociales.		
<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	Aprende a escuchar, mediante el juego del ratón y en gato.		

- **ENFOQUES TRANSVERSALES:**

<b>ENFOQUE DE DERECHO</b>		
<b>VALOR</b>	<b>ACTITUDES QUE SUPONEN</b>	<b>DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:</b>
Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común	Los docentes buscan soluciones y propuestas con protocolos y acuerdos con los estudiantes, sobre sus responsabilidades

- **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:**

ANTES DE LA SESIÓN

RECURSOS Y/O MATERIALES

las fichas de aplicación POR CICLO.

- papelote. Elaborar
- Esquemas

- **MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:**

<b>INICIO:</b>	<b>Tiempo aproximado: 30</b>
----------------	------------------------------

**PROCESOS PEDAGÓGICOS**

- Se saluda a los estudiantes cordialmente, se pide que registren su asistencia donde corresponde se invita a realizar la oración con apoyo de un integrante de su compañero.
- Después de realizar las actividades se les invita a todos los niños a salir del aula.
- Fuera del aula los niños juegan el “el gato y el ratón” con esta actividad tendrán noción de la sesión o la actividad, donde los estudiantes escuchan y saben escuchar a los demás, pero no se todavía ninguna indicación para realizar este juego.



niños

dará

**SABERES PREVIOS:**

- Terminada la actividad se dialoga a partir de las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Todos comprendieron el juego? ¿Escucharon y comprendieron las indicaciones del compañero para iniciar el juego? ¿Quiénes escucharon lo que dijo el compañero?
- Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.
- CONFLICTO COGNITIVO

-Presentamos las preguntas retadoras:

- Responde: ¿Por qué debemos escuchar a los demás? ¿Por qué es importante escucharnos unos a otros? ¿Qué pasa si no escuchamos lo que nos hablan? ¿Cómo podemos escuchar la opinión de los demás? ¿Qué condiciones se debe tener en cuenta para escuchar a los demás? ¿Por qué es importante tener respeto cuando alguien habla para escuchar? ¿Cómo te mantienes en el salón de clase para escuchar? ¿Qué es saber escuchar? ¿Cómo demuestras a alguien que los estas escuchando? ¿Cómo te sientes cuando alguien te escucha? ¿Cómo te sientes cuando nadie te escucha?
- Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.

- El propósito del día de hoy es:

**Hoy Practicaremos y sabremos escuchar mediante el juegos el gato y el ratón.**

- Recordamos las siguientes recomendaciones:

Tener sus materiales educativos

Seguir las indicaciones de la maestra(o)

**Participar con orden y respeto**

En esta sesión se les asignará a los estudiantes roles que deben realizar durante el juego, además se les brindara orientación para que aprendan escuchar a los demás en las diferentes conversaciones o diferentes actividades para ello, cada estudiante participa, dialogando para desarrollar este juego.

**Criterios de evaluación:**

- Muestra un trato respetuoso para escuchar con atención las opiniones de sus compañeros en diferentes situaciones.

Propone acciones y acata órdenes, tanto de la profesora como de sus compañeros, cuando se le solicita.

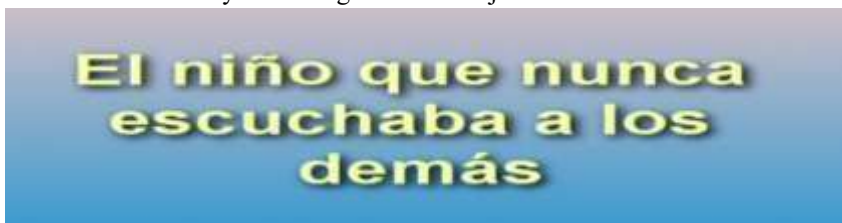
**DESARROLLO:**

**Tiempo aproximado: 50**

## PROBLEMATIZACIÓN

Se presenta las siguientes imágenes en la pizarra:

- Los niños observan y leen el siguiente mensaje:



- Según lo observado se invita a los estudiantes a responder las siguientes preguntas:  
 ¿Por qué creen que el niño nunca escuchaba? ¿Qué problemas tendrá el niño para no querer escuchar?  
 ¿Qué pasaría cuando no queremos escuchar? ¿Qué diferencia existe entre escuchar y oír?  
 ¿Es necesario escucharnos unos con otros?

## ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

El docente presenta en papelote las siguientes informaciones para el análisis de los niños.

DIFERENCIAS	
<b>OIR</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oír significa percibir con el sentido del oído las palabras que se hablan.</li> <li>• Cuando oímos lo hacemos con nuestro sistema auditivo.</li> <li>• Uno oye voces y sonidos.</li> </ul>	<b>ESCUCHAR</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar involucra otros cuatro sentidos para ayudarnos a entender las palabras que se dicen.</li> <li>• Cuando escuchamos otras funciones cognitivas entran en juego: poner atención, recordar, pensar y razonar.</li> <li>• Uno escucha mensajes.</li> </ul>

## FORMAS DE ESCUCHAR:

- Permanecer en silencio.
- No interrumpir.
- Explorar las dificultades que te están exponiendo.
- Preguntar las dudas que te surjan.
- Comprobar los sentimientos de la persona que te habla.
- Parafrasear los sentimientos y el contenido del problema.
- No fingir que has comprendido lo que no has entendido.
- Centrar la conversación en el tema en cuestión.

## TÉCNICAS PARA SABER ESCUCHAR:

- Mostrar interés
- Repetir textualmente lo que escuchamos.
- Clarificar mediante preguntas
- Reflejar como un espejo en forma de pregunta lo que nos acaban de decir.
- Parafrasear.
- Resumir.

## HABILIDADES PARA CONSEGUIR ESCUCHAR:

- **Mostrar empatía**  
Ponemos en el lugar del otro.
- **Parafrasear**  
Decir con tus palabras lo que acaba de expresar el emisor.
- **Tener sentido del tiempo**  
Saber cuándo hablar y cuando callar.
- **Resumir**  
Informar de nuestro grado de comprensión.
- **Emitir palabras de refuerzo**  
Cupidos que hacen sentir bien a la otra persona.



### TIPOS DE ESCUCHA:

#### ESCUCHA NEGATIVA

#### ESCUCHA POSITIVA

- Luego de la información los estudiantes se preparan para iniciar el juego donde aplicaran lo aprendido:
- El objetivo del juego es que los estudiantes desarrollen la habilidad social de iniciar de saber escuchar a sus compañeros o a otras personas de su entorno:
- **“Saber escuchar, mediante el juego el gato y el ratón”**

#### Saber escuchar para iniciar, durante y después del juego:

Hola amigos; ¿Qué juego vamos jugar? ¿Quiénes jugaremos?

¿Cómo jugaremos? ¿Para qué jugaremos? ¿Cuáles son las reglas? ¿Quién va ser el gato y el ratón?

Hola amigos; ¿Qué juego vamos jugar? ¿Quiénes jugaremos?

¿Cómo jugaremos? ¿Para qué jugaremos? ¿Cuáles son las reglas? ¿Quién va ser el gato y ratón?

#### Canción del juego del gato y el ratón:

“Un talan, dos talan, tres talan, cuarto talan, cinco talan.....?”

#### Reglas del juego:

- Escogen al gato y el ratón entre los participantes.
- En un círculo todos deberán tomarse de la mano.
- Cantarán la canción “talan”
- Para que entre el ratón al círculo deben abrir la puerta.
- Cuando el ratón está dentro del círculo la puerta deben cerrar para que no entre el gato.
- Si logra entrar el gato al círculo deben dejar escapar al ratón.
- El ratón se escapa donde sea y el gato va detrás del ratón.
- Si lo atrapa el juego termina para dar lugar a otros participantes que serán gato y el ratón. ara

finalizar la actividad los estudiantes reflexionan con las siguientes preguntas:

Escuchaste con atención las opiniones de tus compañeros durante el juego? ¿Por qué?

.....

.....

Acataste órdenes, tanto del profesor como de tus compañeros, cuando te solicitó durante el juego? ¿Por qué?

.....

.....

Después de estas actividades los estudiantes reflexionan y desarrollan la habilidad de saber escuchar y aplican lo aprendido en su vida cotidiana.

#### CIERRE:

Tiempo aproximado: 10

<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionan respondiendo las preguntas:           <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> ¿Qué aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Para qué te servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Reflexiono sobre mis aprendizajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:</li> </ul>			
<b>Mis aprendizajes</b>	<b>Lo logré</b>	<b>Lo estoy intentando</b>	<b>¿Qué necesito mejorar?</b>
Soy capaz de iniciar la conversación con mis compañeros.			
Utilicé palabras adecuadas para iniciar conversación con mis compañeros.			

## SESION DE APRENDIZAJES N° 04

## I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	38989/MX-U DE MATUCANA	DOCENTE	Marcelina Cornejo Ticlla		
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Saber formular preguntas, mediante el juego del lobo feroz ¿Lobo que estás haciendo?				
TEMPORALIZACIÓN	90	FECHA	23/05/2023	CICLO/GRADO	III-IV-V

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO III	DESEMPEÑO IV	DESEMPEÑO V
COMUNICACIÓN	-SE COMUNICA ORALMENTE -ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Infiere e interpreta información del texto oral</li> <li>- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica,</li> <li>- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores,</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</li> <li>- Adecua el texto a la situación comunicativa</li> <li>- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>- Utiliza convenciones de lenguaje escrito de forma pertinente</li> </ul>	<p>Participa en diversos intercambios orales <b>formulando preguntas</b> sobre lo que interesa saber, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema.</p> <p>Recorre a normas y modo de cortesía según el contexto socio cultural. -utiliza recursos gramaticales y ortográficos</p>	<p>Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente, <b>formulando preguntas</b>, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes al tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural. - utiliza</p>	<p>Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente <b>formulando preguntas</b>. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante para argumentar y explicar y complementar ideas. -utiliza recursos gramaticales y ortográficos (signo de interrogación)</p>


		- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contenido y el contexto del texto escrito.	(signo de interrogación)	recursos gramaticales y ortográficos (signo de interrogación)	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			Adecua y organiza sus ideas para formular preguntas. - Organiza y escribe las preguntas con cohesión y coherencia.	Adecua y organiza sus ideas para formular preguntas. -Organiza y escribe las preguntas con cohesión y coherencia.	Adecua y organiza sus ideas para formular preguntas. -Organiza y escribe las preguntas con cohesión y coherencia.
<b>PROPÓSITO</b>			Hoy aprenderás a formular preguntas activamente para desarrollar las habilidades sociales.		
<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>			Aprende a formular preguntas para desarrollar las habilidades sociales.		

**III. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

<b>ENFOQUE DE DERECHO</b>		
<b>VALOR</b>	<b>ACTITUDES QUE SUPONEN</b>	<b>DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:</b>

Diálogo y Concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común	Los docentes buscan soluciones y propuestas con protocolos y acuerdos con los estudiantes, sobre sus responsabilidades
------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> 10 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente inicia la sesión dando la bienvenida a los niños y expresando los buenos deseos para cada uno de ellos y toma las indicaciones para el trabajo que deben de realizar durante la sesión y la de asumir posturas de responsabilidad y práctica de valores.</li> <li>Después de realizar las actividades se les invita a todos los niños a salir del aula.</li> <li>Fuera del aula los niños juegan el juego "¿lobo que estás haciendo?" con esta actividad tendrán noción de la sesión o la actividad, donde los estudiantes aprenderán y sabrán formular preguntas, pero no se dará todavía ninguna indicación para realizar este juego.</li> </ul>  <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Terminada la actividad se dialoga a partir de las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Escucharon y comprendieron las preguntas realizadas durante el juego? ¿Por qué es importante preguntar? ¿Qué preguntas hicieron durante el juego? ¿Cómo fue su respuesta del lobo?</li> <li>Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.</li> <li><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></li> </ul> <p>-Presentamos las preguntas retadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Responde: ¿Cómo se debe pronunciar las preguntas? ¿Para qué se hace las preguntas? ¿Con qué palabras se hace las preguntas? ¿Qué signos utilizamos para hacer preguntas? ¿Para qué nos servirá las preguntas?</li> <li>El propósito del día de hoy es:</li> </ul>

Hoy aprenderemos y sabremos formular preguntas, mediante el juego de la ronda el lob feroz.

- Recordamos las siguientes recomendaciones:  
Tener sus materiales educativos  
Seguir las indicaciones de la maestra(o)  
Participar con orden y respeto

En esta sesión se les asignará a los estudiantes roles que deben realizar durante el juego, además se les brindara orientación para que puedan formular preguntas a los demás en las diferentes conversaciones o diferentes actividades para ello, cada estudiante participa, dialogan durante el desarrollo del juego.

#### Criterios de evaluación:

- Adecua y organiza para formular preguntas a sus compañeros u otras personas cuando tiene dificultades.
- Organiza, escribe y utiliza palabras sencillas y entendibles al formular pregunta.

### PROBLEMATIZACIÓN

Se presenta la lectura “Como viven las hormigas en la selva en la pizarra:

- Los niños observan, leen y analizan el siguiente :texto

#### ¿Como viven las hormigas en la selva?

Sabes que las hormigas cortas coleccionan pedacitos de hojas, y los deposita debajo de la tierra, donde crían hongos de los cuales ellas se alimentan. La sitrano es una hormiga vagabunda, es decir un nido.

La isula es una hormiga negra grande, su picadura provoca un dolor muy inmenso. Mide 4cm de largo.

#### Es muy interesante lo que estamos conociendo •

Dialogamos con los niños a partir de las preguntas:

- ¿De qué trata el texto?
- Leen los siguientes diálogos del texto: ¿Cómo viven las hormigas en la selva? ¡Es muy interesante lo que estamos conociendo! Responden:
- ¿Qué signos han utilizado al inicio y al final del título?

#### ANALISIS DE LA INFORMACIÓN:

Observa la siguiente situación



El niño está realizando una entrevista al señor.  
¿Qué crees que le esté preguntando?

Escribe 4 posibles preguntas

1. ¿Cómo se llama?
2. \_\_\_\_\_?
3. \_\_\_\_\_?
4. \_\_\_\_\_?

¡Muy bien!  
Acabas de realizar preguntas usando los signos de Interrogación.

- **Estrategias para formular preguntas:**
  - Arte de preguntar para el éxito de la persona
  - La importancia de las preguntas





- Como realizar las preguntas
- en qué lugar hacer las preguntas
- **Planteamos**



### las siguientes interrogantes:

- ¿Al inicio de una pregunta que signos se utiliza? ¿Para formular preguntas adecuadas que palabras utilizamos? ¿Para qué sirve los signos de interrogación?
- Orientamos para que elaboren sus preguntas.
- Asimismo, los signos de interrogación se escriben al inicio y al final de las preguntas.
- Los niños escriben y formulan preguntas adecuadas utilizando los signos de interrogación y las palabras.
- Presentamos planificador que nos ayudara en la elaboración de las preguntas:  
¿Qué escribiremos?      ¿A quién está dirigido?      ¿Qué utilizaremos?

Preguntas A mis compañeros y Los signos de público en general interrogación, papel REVISIÓN

- Acompañaos a cada uno de los niños en su revisión.



- Invitamos a socializar y publicar sus preguntas formuladas.
- Luego de la información los estudiantes se preparan para iniciar el juego donde aplicaran lo aprendido:
- El objetivo del juego es que los estudiantes desarrollen la habilidad social de saber formular preguntas a sus compañeros o a otras personas de su entorno:
- **“Saber formular preguntas, mediante el juego el lobo que estás haciendo”**

### Cómo formular preguntas antes de iniciar, durante, después del juego lobo que estás haciendo:

Hola amigos; ¿Qué juego vamos jugar? ¿Quiénes jugaremos? ¿Cómo jugaremos? ¿Para qué jugaremos? ¿Cuáles son las reglas? ¿Quién va ser el lobo?

### Canción del lobo:

“juguemos, juguemos en el bosque mientras que el lobo no esté, “juguemos, juguemos en el bosque mientras que el lobo no esté .....?”

### Reglas del juego:

- Escogen de uno de los participantes para el lobo
- Se forman en círculo, todos deberán tomarse de la mano
- Cantarán la canción “lobo que estás haciendo” el lobo contesta a la pregunta que se le hace
- Repiten varias veces la canción
- Los participantes dan la vuelta cantando.
- Cuando el lobo responde estoy cerca los participantes se ponen atentos.
- El lobo responde vengo para comerlos los participantes escapan esparcidos y el lobo debe atrapar a todos.
- Cuando todos están atrapados termina el juego.

	<p>Para finalizar la actividad los estudiantes reflexionan con las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Preguntaste a tus compañeros u otras personas cuando tiene dificultades? ¿Por qué y para qué? ..... .....</li> <li>2. ¿Utilizaste palabras sencillas y entendibles al formular preguntas? ¿Por qué y para qué? ..... .....</li> <li>3. ¿Para qué hace las preguntas? ..... .....</li> <li>4. ¿Cómo se pronuncia las preguntas? ..... .....</li> <li>5. ¿Qué signo se utiliza para hacer preguntas? ..... .....</li> </ol> <p>Después de estas actividades los estudiantes reflexionan y desarrollan la habilidad de saber formular preguntas y aplican lo aprendido en su vida cotidiana.</p>			
<p><b>CIERR</b> <b>E</b> 10 minutos</p>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionan respondiendo las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> ¿Qué aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Para qué te servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Reflexiono sobre mis aprendizajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:</li> </ul>			
	<b>Mis aprendizajes</b>	<b>Lo logré</b>	<b>Lo estoy intentando</b>	<b>¿Qué necesito mejorar?</b>
	Pregunte a mis compañeros u otras personas cuando tengo dificultades			
	Utilizó palabras sencillas y entendibles al formular preguntas			

## SESION DE APRENDIZAJES N° 05 I.

## DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	38989/MX-U DE MATUCANA	DOCENTE	Marcelina Cornejo Ticlla		
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Saber finalizar la conversación, mediante el juego de la gallinita ciega.				
TEMPORALIZACIÓN	90	FECHA	26/05/2023	CICLO/GRADO	III-IV-V

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO III	DESEMPEÑO IV	DESEMPEÑO V
COMUNICACIÓN	-SE COMUNICA ORALMENTE -ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Infiere e interpreta información del texto oral</li> <li>- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica,</li> <li>- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores,</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</li> <li>- Adecua el texto a la situación comunicativa</li> <li>- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>-</li> </ul>	<p>Participa en diversos intercambios orales para <b>finalizar la conversación</b> sobre lo que interesa saber, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema. Recorre a normas y modo de cortesía según el contexto socio cultural en la <b>finalización de la conversación</b> - Adecua el texto a una situación comunicativa utilizando los elementos de la comunicación.</p>	<p>Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente, <b>para finalizar las conversaciones</b>, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes al tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural para <b>finalizar la conversación</b>. - Adecua el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, y los elementos de la comunicación.</p>	<p>Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente <b>para finalizar la conversación</b>. Recurre a sus saberes previos, usa lo dicho por sus interlocutores y aporta nueva información relevante <b>para finalizar la conversación</b>. - Adecua el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, y los elementos de la comunicación.</p>

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	-Adecua y organiza sus ideas para dialogar entre sus compañeros -escribe un dialogo adecuando los elementos de la comunicación	-Adecua y organiza sus ideas para dialogar y anotar la finalización de su conversación. - escribe un dialogo adecuando los elementos de la comunicación	Adecua y organiza sus ideas para dialogar y anotar sus preguntas. - escribe un dialogo adecuando los elementos de la comunicación
<b>PROPÓSITO</b>	Hoy aprenderás la importancia de saber finalizar la conversación activamente para desarrollar las habilidades sociales.		
<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	Desarrollo de las habilidades sociales de saber finalizar la conversación mediante el juego de las gallinitas ciegas.		

### III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

<b>ENFOQUE DE DERECHO</b>		
<b>VALOR</b>	<b>ACTITUDES QUE SUPONEN</b>	<b>DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:</b>
Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común	Los docentes buscan soluciones y propuestas con protocolos y acuerdos con los estudiantes, sobre sus responsabilidades

### SECUENCIA DIDÁCTICA.

<b>MOMENTOS</b>	<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>

<p><b>INICIO</b> 10 in.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente inicia la sesión dando la bienvenida a los niños y expresando los buenos deseos para cada uno de ellos al trabajo que deben de realizar durante la sesión y la de asumir posturas de responsabilidad y práctica de valores.</li> <li>• Después de realizar las actividades se les invita a todos los niños a salir del aula.</li> <li>• Fuera del aula los niños juegan el juego” La gallinita ciega” con esta actividad tendrán noción de la sesión o la actividad, donde los estudiantes aprenderán y sabrán finalizar la conversación, pero no se dará todavía ninguna indicación para realizar este juego.</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminada la actividad se dialoga a partir de las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo iniciaron y finalizaron la conversación? ¿Quién finalizó la conversación?</li> <li>• Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.</li> </ul> <p><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></p> <p>-Presentamos las preguntas retadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde: ¿Cómo se debe finalizar la conversación? ¿Por qué se finaliza con una conversación? ¿Es necesario finalizar la conversación? ¿Qué palabras utilizarías para finalizar la conversación?</li> <li>• Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.</li> <li>• El propósito del día de hoy es:  <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Hoy aprenderás la importancia de saber finalizar la conversación activamente para desarrollar las habilidades sociales</p> </div> </li> <li>• Recordamos las siguientes recomendaciones:  Tener sus materiales educativos  Seguir las indicaciones de la maestra(o)  Participar con orden y respeto</li> </ul>
	<p>En esta sesión se les asignará a los estudiantes roles que deben realizar durante el juego, además se les brindara orientación para que puedan saber finalizar la conversación con sus compañeros en las diferentes conversaciones o diferentes actividades para ello, cada estudiante participa, dialogan durante el desarrollo del juego para lograr el desarrollo de las habilidades sociales.</p> <p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa y agradece las respuestas dadas por sus compañeros.</li> <li>• Reflexiona y termina la conversación con sus compañeros amablemente.</li> </ul>



## PROBLEMATIZACIÓN

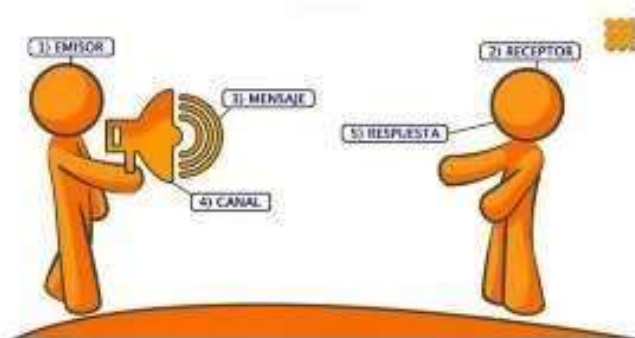
- Se presenta imagen en la pizarra.
- Los niños observan y leen los textos de la imagen, luego analizan de las palabras que se presenta en la imagen.



- Después de analizar dialogamos con los niños a partir de las preguntas:
- ¿Qué está haciendo la niña en la imagen?
- ¿Qué está hablando?
- ¿Quién inicia y finaliza la conversación?
- ¿Cómo se debe finalizar la conversación?
- ¿Es importante tener respeto?
- ¿Quién es el que recibe el mensaje?
- ¿Quién es lo que emite el mensaje?

### ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

## Los Elementos



Presentamos planificador que nos ayudara en la elaboración de las preguntas:

¿Qué escribiremos?	¿A quién está dirigido?	¿Qué utilizaremos?
Saber Finalizar la conversación	A mis compañeros y público en general	Papel, papelotes

### REVISIÓN

- Acompañamos a cada uno de los niños en su revisión.
- Invitamos a socializar y publicar los diálogos.

- Luego de la información los estudiantes se preparan para iniciar el juego donde aplicaran lo aprendido:
- El objetivo del juego es que los estudiantes desarrollen la habilidad social de saber finalizar la conversación con sus compañeros o a otras personas de su entorno:
- **“Saber finalizar preguntas, mediante el juego la gallinita ciega”**

**Cómo saber finaliza la conversación en el juego la gallinita ciega.**

Hola amigos; ¿Qué juego vamos jugar? ¿Quiénes jugaremos? ¿Cómo jugaremos? ¿Para qué jugaremos? ¿Cuáles son las reglas? ¿Quién va ser la gallinita ciega quién inicia? ¿?

**Reglas del juego:**

- Elegir a quien llevara la venda, es decir la gallinita ciega
- Se vendará los ojos con pañuelo de forma que no pueda ver nada.
- Los compañeros preguntaran a la gallinita ciega ¿Qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja un dedal...da tres vueltas y encontraras.
- A la gallinita ciega se debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar - El compañero vendado con los ojos buscara con las manos a los demás compañeros.
- Los demás compañeros escapan de lugar a otro lugar fastidiando al vendado.
- Una vez que logra atrapar uno de ellos debe adivinar el nombre solo utilizando el tacto
- Si logra adivinar intercambian los papeles.



Para finalizar la actividad los estudiantes reflexionan con las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué gradeces las respuestas dadas por tus compañeros?

.....  
 .....

2. ¿Terminaste la conversación con tus compañeros amablemente? ¿Por qué?

.....  
 .....

3. ¿Cómo se finaliza una conversación?

.....

**CIERRE**  
10 minutos

**Metacognición:**

- Reflexionan respondiendo las preguntas:
  - ¿Qué aprendiste?
  - ¿Cómo lo aprendiste?
  - ¿Para qué te servirá lo aprendido?

**Reflexiono sobre mis aprendizajes**

• Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:

Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
Agradecí las respuestas dadas por mis compañeros			
Termine la conversación con mis compañeros amablemente			

## SESIÓN DE APRENDIZAJES

### Nº 06 I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	38989/MX-U DE MATUCANA	DOCENTE	Marcelina Cornejo Ticlla		
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Participamos en las conversaciones grupales, mediante el juego los encostalados.				
TEMPORALIZACIÓN	90	FECHA	30/06/2023	CICLO/GRADO	III-IV-V

### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO III	DESEMPEÑO IV	DESEMPEÑO V
COMUNICACIÓN	-SE COMUNICA ORALMENTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Participa en diversos intercambios orales como en <b>las conversaciones grupales en el juego de encostalados.</b>	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, de forma coherente y cohesionada. Ordena dichas ideas y las desarrolla para ampliar la información sin reiteraciones innecesarias. Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente, en las conversaciones grupales, mediante el juego de los encostalados.	Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. a. Ordena y jerarquiza las ideas. Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente en <b>las conversaciones grupales, mediante el juego de los encostalados.</b>


<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<p>-Participa en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades en el juego.</p> <p>- Presta atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego.</p> <p>-Interpreta las indicaciones grupales para realizar las actividades del juego</p> <p>-organiza sus ideas para participar en las conversaciones grupales del juego.</p>	<p>-Participa en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades en el juego</p> <p>- Presta atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego</p> <p>-Interpreta las indicaciones grupales para realizar las actividades del juego -organiza sus ideas para participar en las conversaciones grupales del juego. - interactúa con sus pares en las conversaciones grupales durante el juego.</p>	<p>-Participa en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades</p> <p>- Presta atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego</p> <p>-Interpreta las indicaciones grupales para realizar el juego</p> <p>-organiza sus ideas para participar en las conversaciones grupales del juego.</p> <p>- interactúa con sus pares en las conversaciones grupales durante el juego.</p>
<b>PROPÓSITO</b>	Hoy Nos comunicamos y participamos en las conversaciones grupales, mediante el juego de los encostalados.		
<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	Participa en las conversaciones grupales dando su idea, escuchando y complementando las ideas de sus compañeros, o expresando su desacuerdo respecto a ellas en el juego los encostalados.		

**III. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

<b>ENFOQUE DE DERECHO</b>		
<b>VALOR</b>	<b>ACTITUDES QUE SUPONEN</b>	<b>DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:</b>

Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común	Los docentes buscan soluciones y propuestas con protocolos y acuerdos con los estudiantes, sobre sus responsabilidades
------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> 11 in	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente inicia la sesión dando la bienvenida a los niños y expresando los buenos deseos para cada uno de ellos al trabajo que deben de realizar durante la sesión y la de asumir posturas de responsabilidad y práctica de valores.</li> <li>Después de realizar las actividades se les invita a todos los niños a salir del aula.</li> <li>Fuera del aula los niños juegan el juego” Los encostalados” con esta actividad tendrán noción de la sesión o la actividad, donde los estudiantes aprenderán a conversar en grupo, pero no se dará todavía ninguna indicación para realizar este juego.</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Terminada la actividad se dialoga a partir de las siguientes preguntas: ¿De qué trata el juego? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Quiénes hablaron? ¿Todos participaron en la conversación? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo iniciaron el juego? ¿Cómo se sintieron a la hora del juego?</li> <li>Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.</li> </ul>  <p><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></p> <p>-Presentamos las preguntas retadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Responde: ¿Creen que es importante que todos participen en la conversación? ¿Por qué muchos cuando están en grupo no quieren conversar? ¿Por qué otros conversan en grupo de amigos y cuando se encuentran solo no quieren conversar? ¿Cómo debe ser la conversación grupal? ¿Creen que es importante el juego para que un niño pierda el miedo para conversar en grupo?</li> <li>Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.</li> <li>El propósito del día de hoy es:</li> </ul> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p style="text-align: center;"><b>Hoy Nos comunicamos y participamos en las conversaciones grupa mediante el juego de los encostalados.</b></p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>

- Recordamos las siguientes recomendaciones:

Tener sus materiales educativos

Seguir las indicaciones de la maestra(o)

Participar con orden y respeto

En esta sesión se les asignará a los estudiantes roles que deben realizar durante el juego, además se les brindará orientación para que puedan aprender a conversar en grupo con sus compañeros en las diferentes actividades para ello, cada estudiante participa, dialogan durante el desarrollo del juego para lograr el desarrollo de las habilidades sociales de conversar en grupo.

**Criterios de evaluación:**

- Participa en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades en el juego.
- Presta atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego.
- Interpreta las indicaciones grupales para realizar las actividades del juego
- organiza sus ideas para participar en las conversaciones grupales del juego.
- interactúa con sus pares en las conversaciones grupales del juego.

### PROBLEMATIZACIÓN

- Se presenta imagen en la pizarra.
- Los niños observan y analizan la imagen.



- Después de analizar dialogamos con los niños a partir de las preguntas:
- ¿Qué está haciendo en la imagen?
- ¿Qué estarán hablando?
- ¿Por qué hay muchos niños?
- ¿En qué situaciones debemos conversar en grupo?
- ¿Es importante tener respeto en las conversaciones grupales?
- ¿Cómo debemos comportarnos durante las conversaciones grupales?
- ¿Todos debemos hablar en el grupo de amigos?

### ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:

- Luego de la información los estudiantes se preparan para iniciar el juego donde aplicaran lo aprendido:
- El objetivo del juego es que los estudiantes desarrollen la habilidad social de la conversación grupal con sus compañeros o a otras personas de su entorno:
- “Las conversaciones grupales, mediante el juego de los encostalados”

### **Nos comunicamos y participamos en las conversaciones grupales en el juego los encostalados.**

Hola amigos; ¿Qué juego vamos jugar? ¿Quiénes jugaremos? ¿Cómo jugaremos? ¿Para qué jugaremos? ¿Cuáles son las reglas? ¿Cómo nos organizaremos? ¿Para que servirá en juego?

	<p><b>Reglas del juego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participan todos por grupo.</li> <li>- Traerán un costal adecuado y todos igual el tamaño - Identificarán el punto de partida y punto de llegada.</li> <li>- Los participantes se ponen en línea de partida con dos piernas puestas en el costal</li> <li>- Acuerdan ida y vuelta el quien llega primero a la meta gana sin sacar las piernas del saco.</li> <li>- Cuando alguien da señal todos parten saltando. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dialogamos con los niños a partir de las preguntas:</b></li> </ul> </li> </ul> <p>¿Cómo creen que hicieron para organizarse para el juego?  ¿Para que se jugó este juego?  ¿Por qué es importante este juego?  ¿Cómo salieron para el juego?  ¿Qué estrategias pueden tener para ganar?  ¿Cómo participan cada grupo?  ¿Cómo se siente el ganador?  ¿Cómo se siente el perdedor?  ¿Es importante conversar en el grupo antes de empezar el juego?  ¿Te gustaría ganar?</p> <p>Para finalizar la actividad los estudiantes reflexionan del juego con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Participaste en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades del juego? ¿Por qué?  .....  .....</li> <li>- ¿Prestaste atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego? ¿Por qué?  .....  .....</li> </ul> <p>Después de estas actividades los estudiantes reflexionan y desarrollan la habilidad de las conversaciones grupales y aplican lo aprendido en su vida cotidiana.</p>
<p><b>CIERRE</b> 10 minutos</p>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionan respondiendo las preguntas: □ ¿Qué aprendiste?  □ ¿Cómo lo aprendiste?  □ ¿Para qué te servirá lo aprendido?</li> </ul> <p><b>Reflexiono sobre mis aprendizajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:</li> </ul>



	<b>Mis aprendizajes</b>	<b>Lo logré</b>	<b>Lo estoy intentando</b>	<b>¿Qué necesito mejorar?</b>
	Participé en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades antes y durante el juego			
	Presté atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego.			

### **MEDIOS Y MATERIALES:**

Plumones, papelotes, pintadores cinta masking. costal

### **REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE**

<b>¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?</b>	<b>¿Qué dificultades se observaron?</b>
Desarrollar sus habilidades sociales comunicativas grupales	Temor hablar en grupo o frente al público.

## SESIÓN DE APRENDIZAJES

### Nº 07 I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	38989/MX-U DE MATUCANA	DOCENTE	Marcelina Cornejo Ticlla		
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Participamos en las conversaciones grupales, mediante el juego de mata gente				
TEMPORALIZACIÓN	90	FECHA	02/06/2023	CICLO/GRADO	III-IV-V

### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO III	DESEMPEÑO IV	DESEMPEÑO V
COMUNICACIÓN	-SE COMUNICA ORALMENTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente.</p> <p>Participa en diversos intercambios orales como en <b>las conversaciones grupales en el juego de mata gente.</b></p>	<p>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, de forma coherente y cohesionada. Ordena dichas ideas y las desarrolla para ampliar la información sin reiteraciones innecesarias. Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente, en las conversaciones grupales, mediante el juego de mata gente.</p>	<p>Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada. Ordena y jerarquiza las ideas. Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente en las conversaciones grupales, mediante el juego de mata gente.</p>

				.	
--	--	--	--	---	--

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<p>-Participa en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades en el juego.</p> <p>- Presta atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego.</p> <p>-Interpreta las indicaciones grupales para realizar las actividades del juego</p> <p>-organiza sus ideas para participar en las conversaciones grupales del juego.</p>	<p>-Participa en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades en el juego</p> <p>- Presta atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego</p> <p>-Interpreta las indicaciones grupales para realizar las actividades del juego</p> <p>-organiza sus ideas para participar en las conversaciones grupales del juego.</p>	<p>-Participa en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades - Presta atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego</p> <p>-Interpreta las indicaciones grupales para realizar el juego</p> <p>-organiza sus ideas para participar en las conversaciones grupales del juego.</p>
<b>PROPÓSITO</b>	Hoy Nos comunicamos y participamos en las conversaciones grupales, mediante el juego de mata gente.		
<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	Expresa sus ideas en las conversaciones grupales frente a sus compañeros de clase, aportando ideas, escuchando y complementando las ideas de sus compañeros, o expresando su desacuerdo respecto a ellas en el juego de mata gente.		

**III. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

<b>ENFOQUE DE DERECHO</b>		
<b>VALOR</b>	<b>ACTITUDES QUE SUPONEN</b>	<b>DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:</b>
Diálogo y concertación	Disposición a conversar en grupos con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común	Los docentes buscan soluciones y propuestas con protocolos y acuerdos con los estudiantes, sobre sus responsabilidades

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.**

<b>MOMENTOS</b>	<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>
-----------------	----------------------------

**INICIO**  
12 in.

- El docente inicia la sesión dando la bienvenida a los niños y expresando los buenos deseos para cada uno de ellos al trabajo que deben de realizar durante la sesión y la de asumir posturas de responsabilidad y práctica de valores.
- Después de realizar las actividades se les invita a todos los niños a salir del aula.
- Fuera del aula los niños juegan el juego” de mata gente” con esta actividad tendrán noción de la sesión o la actividad, donde los estudiantes aprenderán a conversar en grupo, pero no se dará todavía ninguna indicación para realizar este juego.



#### **SABERES PREVIOS:**

- Terminada la actividad se dialoga a partir de las siguientes preguntas: ¿De qué trata el juego? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Quiénes hablaron? ¿Todos participaron en la conversación? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo iniciaron el juego? ¿Cómo se sintieron a la hora del juego?
- Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.

#### **CONFLICTO COGNITIVO**

-Presentamos las preguntas retadoras:

- Responde: ¿Creen que es importante que todos participen en la conversación? ¿Por qué muchos cuando están en grupo no quieren conversar? ¿Por qué otros conversan en grupo de amigos y cuando se encuentran solo no quieren conversar? ¿Cómo debe ser la conversación grupal? ¿Creen que es importante el juego para que un niño pierda el miedo para conversar en grupo?
- Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.
- El propósito del día de hoy es:

**Hoy Nos comunicamos y participamos en las conversaciones grupales, mediante mata gente.**

- Recordamos las siguientes recomendaciones:

Tener sus materiales educativos

Seguir las indicaciones de la maestra(o)

Participar con orden y respeto

En esta sesión se les asignará a los estudiantes roles que deben realizar durante el juego, además se les brindará orientación para que puedan aprender a conversar en grupo con sus compañeros en las diferentes actividades para ello, cada estudiante participa, dialogan durante el desarrollo del juego para lograr el desarrollo de las habilidades sociales de conversar en grupo.

#### **Criterios de evaluación:**

- Participa en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades en el juego.
- Presta atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego. -Interpreta las indicaciones grupales para realizar las actividades del juego -organiza sus ideas para participar en las conversaciones grupales del juego.
- interactúa con sus pares en las conversaciones grupales del juego.

	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>- Se presenta imagen en la pizarra.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------

- Los niños observan y analizan la imagen.



- Después de analizar dialogamos con los niños a partir de las preguntas:

- ¿¿Qué están haciendo?
- ¿Para qué se conversa?
- ¿Cómo están conversando?
- ¿Crees que todos están hablando?
- ¿Todos deben hablar en el grupo al mismo tiempo?
- ¿Qué estrategias podemos aplicar a la hora de conversar en el grupo?
- ¿Será importante conversar en grupos?
- ¿Para jugar se conversa en grupo?
- ¿Cómo podemos organizarnos para hablar ordenado?
- ¿Quién debe dirigir en una conversación grupal?
- ¿Cómo podemos mejorar las conversaciones grupales?

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:



¿Qué es conversar en grupo?

- Charlar
- Expresar • Platicar

#### **Estrategias**

- Estar seguro de sí mismo
- Utilizar palabras sencillas
- Tener confianza

#### **Causas de miedo para hablar en público**

- Educación sobreprotectora
- Experiencias negativas
- Falta de práctica
- Timidez
- Miedo a la crítica.

- Luego de la información los estudiantes se preparan para iniciar el juego donde aplicaran lo aprendido:

- El objetivo del juego es que los estudiantes desarrollen la habilidad social de la conversación grupal con sus compañeros o a otras personas de su entorno:

- “Las conversaciones grupales, mediante el juego de mata gente”

	<p><b>Nos comunicamos y participamos en las conversaciones grupales en el juego de mata gente.</b>          Hola amigos; ¿Qué juego vamos jugar? ¿Quiénes jugaremos? ¿Cómo jugaremos?          ¿Para qué jugaremos? ¿Cuáles son las reglas? ¿Cómo nos organizaremos? ¿Para que servirá en juego?</p> <p><b>Como se juega mata gente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se divide en dos grupos</li> <li>- Dos niños en los extremos uno de ellos una pelota</li> <li>- Los participantes se encuentran en el medio</li> <li>- A quien toque el balón queda descalificado.</li> <li>- El último que quede intacto será el ganador.</li> </ul> <p>Para finalizar la actividad los estudiantes reflexionan del juego con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Participaste en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades del juego? ¿Por qué?            .....</li> <li>- ¿Prestaste atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego? ¿Por qué?            .....</li> </ul> <p>Después de estas actividades los estudiantes reflexionan y desarrollan la habilidad de las conversaciones grupales y aplican lo aprendido en su vida cotidiana.</p>			
	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionan respondiendo las preguntas: <input type="checkbox"/> ¿Qué aprendiste?  <input type="checkbox"/> ¿Cómo lo aprendiste?  <input type="checkbox"/> ¿Para qué te servirá lo aprendido?</li> </ul> <p><b>Reflexiono sobre mis aprendizajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:</li> </ul>			
	<b>Mis aprendizajes</b>	<b>Lo logré</b>	<b>Lo estoy intentando</b>	<b>¿Qué necesito mejorar?</b>
	Participé en la conversación grupal para realizar las diferentes actividades antes y durante el juego			
	Presté atención a las indicaciones grupales antes de realizar actividades del juego.			

### SESIÓN DE APRENDIZAJES

#### N° 08 I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	38989/MX-U DE MATUCANA	DOCENTE	Marcelina Cornejo Ticlla
------	------------------------	---------	--------------------------

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Convencer a los demás mediante el juego piedra papel o tijera.				
TEMPORALIZACIÓN	90	FECHA	06/06/2023	CICLO/GRADO	III-IV-V

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO III	DESEMPEÑO IV	DESEMPEÑO V
COMUNICACIÓN	-SE COMUNICA ORALMENTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto oral.</li> <li>Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	<p>Expresa oralmente ideas <b>para convencer a los demás para jugar el juego de piedra, papel o tijera</b> en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente.</p> <p>-Participa en diversos intercambios orales para <b>convencer a los demás</b> sobre lo que le interesa saber, dando respuestas y comentarios.</p>	<p>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, de forma coherente y cohesionada <b>para convencer a los demás mediante el juego piedra, papel o tijera.</b></p> <p>Ordena dichas ideas y las desarrolla para ampliar la información sin reiteraciones innecesarias.</p>	<p>Expresa oralmente ideas y emociones de forma coherente y cohesionada <b>para convencer a los demás mediante el juego piedra, papel o tijera.</b></p> <p>Ordena y jerarquiza las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar información.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			<p>-obtiene información para manifestar las estrategias del juego. -interpreta información para convencer.</p> <p>-Utiliza argumentos para exponer y defender sus ideas.</p> <p>-interactúa y logra convencer a sus compañeros para realizar una actividad propuesta por el.</p>	<p>-obtiene información para manifestar las estrategias del juego. -interpreta información para convencer.</p> <p>-Utiliza argumentos para exponer y defender sus ideas.</p> <p>-interactúa y logra convencer a sus compañeros para realizar una actividad propuesta por el.</p>	<p>-obtiene información para manifestar las estrategias del juego. -interpreta información para convencer.</p> <p>-Utiliza argumentos para exponer y defender sus ideas.</p> <p>-interactúa y logra convencer a sus compañeros para realizar una actividad propuesta por el.</p>
PROPÓSITO			Hoy Manifestamos y conoceremos el poder de la palabra para convencer a los demás mediante el juego piedra, papel o tijera.		

<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	Expresa sus ideas frente a sus compañeros de clase, aportando ideas, escuchando y complementando las ideas de sus compañeros, para convencer a los demás en el juego piedra papel o tijera.
---------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**III. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

<b>ENFOQUE DE DERECHO</b>		
<b>VALOR</b>	<b>ACTITUDES QUE SUPONEN</b>	<b>DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:</b>
Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común	Los docentes buscan soluciones y propuestas con protocolos y acuerdos con los estudiantes, sobre sus responsabilidades

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.**

<b>MOMENTOS</b>	<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>
<b>INICIO</b> 13 in.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente inicia la sesión dando la bienvenida a los niños y expresando los buenos deseos para cada uno de ellos al trabajo que deben de realizar durante la sesión y la de asumir posturas de responsabilidad y práctica de valores.</li> <li>Después de realizar las actividades se les invita a todos los niños formar un círculo la iniciar la sesión con el juego “piedra papel o tijera “el cual permitirá tener mayor noción del propósito a tratar.</li> <li>todavía ninguna indicación para realizar este juego.</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Terminada la actividad se dialoga a partir de las siguientes preguntas: ¿De qué trata el juego? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste?</li> <li>¿Quién logro convencerte? ¿Quién no logro convencer a los demás? ¿Cómo se sintieron durante el juego?</li> <li>Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.</li> </ul> <p><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></p> <p>-Presentamos las preguntas retadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Responde: ¿Cómo debemos convencer a los demás? ¿Por qué es importante convencer a los demás en una conversación? ¿Alguna vez convenciste a tu mamá para que vayas a jugar?</li> <li>Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.</li> <li>El propósito del día de hoy es:</li> </ul> <p><b>Hoy</b> Manifestamos y conoceremos el poder de la palabra para convencer a los demás mediante piedra, papel o tijera.</p>



<ul style="list-style-type: none"><li>• Recordamos las siguientes recomendaciones:<ul style="list-style-type: none"><li>Tener sus materiales educativos</li><li>Seguir las indicaciones de la maestra(o)</li><li>Participar con orden y respeto</li></ul></li></ul> <p>En esta sesión se les asignará a los estudiantes roles que deben realizar durante el juego, además se les brindará orientación para que puedan manifestar y persuadir y convencer a los demás y a sus compañeros en las diferentes actividades para ello, cada estudiante participa, dialogan durante el desarrollo del juego para lograr el desarrollo de las habilidades sociales de convencer a los demás.</p> <p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-obtiene información para manifestar las estrategias del juego.</li><li>-interpreta información para convencer.</li><li>-Utiliza argumentos para exponer y defender sus ideas.</li><li>-interactúa y logra convencer a sus compañeros para realizar una actividad propuesta por el.</li><li>-Reflexiona si fue fácil convencer a sus compañeros.</li></ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## PROBLEMATIZACIÓN

- Se presenta imagen en la pizarra.
- Los niños observan y analizan la imagen.



- Después

de analizar dialogamos con los niños a partir de las preguntas:

¿Crees que logro convencer la señorita a su papá?

¿Crees que logró convencer el señor a su hija?

¿Cómo debemos hablar para convencer?

### ANALISIS DE LA INFORMACIÓN:

#### TECNICAS PARA PERSUADIR Y CONVENCER A LOS DEMÁS:

- Piensa positivo
- Debes de ser correcto y educado
- Procurar no mentir
- Cuida las palabras que hablas
- Maneja tus movimientos a la hora de hablar.
- Habla con amabilidad
- Utiliza las palabras mágicas a la hora de hablar.

- Luego del análisis de la información los estudiantes se preparan para iniciar el juego donde aplicaran lo aprendido:

- El objetivo del juego es convencer al oponente seleccionando el arma que gana con este juego los estudiantes desarrollan la habilidad social de convencer a sus compañeros o a otras personas de su entorno:

- “Convencer a los demás, mediante el juego de mata gente”

#### Manifestamos y conoceremos el poder de la palabra para convencer a los demás mediante el juego piedra, papel o tijera.

Hola amigos; ¿Qué juego vamos jugar? ¿Quiénes jugaremos? ¿Cómo jugaremos? ¿Para qué jugaremos? ¿Cuáles son las reglas? ¿Cómo nos organizaremos? ¿Para que servirá en juego?

Reglas:

-La piedra aplasta a la tijera.

-La tijera corta al papel.

	<p>-El papel envuelve a la piedra. -En caso de empate juegan otra vez.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dialogamos con los niños a partir de las preguntas:</b></li> </ul> <p>¿Cómo creen que hicieron para organizarse para el juego? ¿Para que se jugó este juego? ¿Por qué es importante este juego? ¿Qué estrategias pueden tener para ganar? ¿Cómo se siente el ganador? ¿Cómo se siente el perdedor? ¿Es importante conversar a los demás durante el juego? ¿Te gustaría ganar?</p> <p>Para finalizar la actividad los estudiantes reflexionan del juego con las siguientes preguntas:</p> <p>- ¿Por qué utilizaste argumentos para exponer y defender su opinión? .....</p> <p>- ¿Cómo lograste convencer a tus compañeros para realizar una actividad propuesta por tí? .....</p> <p>Después de estas actividades los estudiantes reflexionan y desarrollan la habilidad de convencer a los demás y aplican lo aprendido en su vida cotidiana.</p>			
<p><b>CIERRE</b> 10 minutos</p>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionan respondiendo las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> ¿Qué aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Para qué te servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Reflexiono sobre mis aprendizajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:</li> </ul>			
	<p><b>Mis aprendizajes</b></p>	<p><b>Lo logré</b></p>	<p><b>Lo estoy intentando</b></p>	<p><b>¿Qué necesito mejorar?</b></p>
	<p>utilicé argumentos para exponer y defender mi opinión</p>			
	<p>Logré convencer a mis compañeros para realizar una actividad propuesta mí.</p>			

### **MEDIOS Y MATERIALES:**

Plumones, papelotes, pintadores cinta masking.

### **REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE**

<p><b>¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?</b></p>	<p><b>¿Qué dificultades se observaron?</b></p>
-------------------------------------------------------------	------------------------------------------------

Desarrollar sus habilidades sociales comunicativas (convencer a los demás)	Temor a la hora de hablar para convencer.
-------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

#### N° 09 I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	38989/MX-U DE MATUCANA	DOCENTE	Marcelina Cornejo Ticlla		
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Ofrecer disculpas, mediante el juego la carretilla				
TEMPORALIZACIÓN	90	FECHA	09/06/2023	CICLO/GRADO	III-IV-V

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO III	DESEMPEÑO IV	DESEMPEÑO V
<b>PERSONAL SOC</b>	<b>“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Maneja conflictos de manera constructiva.</li> <li>• Delibera sobre asuntos públicos.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias y tratándolos con amabilidad y respeto aplicando las palabras de cortesía</li> <li>- Utiliza estrategias para manejar sus conflictos en el aula con ayuda de un adulto; de esta manera, propicia el buen trato entre compañeros ofreciendo disculpa si se equivocó en los juegos de carretilla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones reales e hipotéticas de maltrato aplicando las palabras de cortesía.</li> <li>- Propone alternativas de solución a los conflictos por los que atraviesa: recurre al diálogo y a la intervención de mediadores si lo cree necesario para ofrecer sus disculpas si se equivocó en los juegos de carretilla.</li> </ul>	<p>Establece relaciones con sus compañeros sin discriminarlos. Propone acciones para mejorar la interacción entre compañeros, a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros, aplicando las palabras de cortesía</p> <p>-Recurre al diálogo o a mediadores para solucionar conflictos y buscar la igualdad o equidad; para ofrecer disculpas a sus compañeros durante el juego de las carretillas</p>

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<p>-interactúa con sus compañeros con respeto y amabilidad durante el juego de las carretillas</p> <p>-Pide disculpas cuando se equivoca frente a sus compañeros durante el juego</p> <p>-Explica el motivo de haberse equivocado y explica por qué pide disculpas.</p> <p>- Utiliza siempre las palabras encantadas en el juego.</p>	<p>interactúa con sus compañeros con respeto y amabilidad durante el juego de las carretillas.</p> <p>-Pide disculpas cuando se equivoca frente a sus compañeros durante el juego.</p> <p>-Explica el motivo de haberse equivocado y explica por qué pide disculpas.</p> <p>- Utiliza siempre las palabras encantadas en el juego</p>	<p>-interactúa con sus compañeros con respeto y amabilidad durante el juego de las carretillas.</p> <p>- Pide disculpas cuando se equivoca frente a sus compañeros durante el juego.</p> <p>-Explica el motivo de haberse equivocado y explica por qué pide disculpas.</p>
<b>PROPÓSITO</b>	<p>Hoy comprendemos que cuando hacemos algo que está mal, debemos pedir disculpas y tratar de corregir el error, el poder de la disculpa sincera, mediante el juego la carretilla.</p>		
<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<p>Ofrece disculpas y expresa emociones al decir las palabras de cortesía.</p>		

**III. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

<b>ENFOQUE DE DERECHO</b>		
<b>VALOR</b>	<b>ACTITUDES QUE SUPONEN</b>	<b>DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:</b>
Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común	Los docentes buscan soluciones y propuestas con protocolos y acuerdos con los estudiantes, sobre sus responsabilidades

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<p><b>INICIO</b> 14 in.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente inicia la sesión dando la bienvenida a los niños y expresando los buenos deseos para cada uno de ellos al trabajo que deben de realizar durante la sesión y la de asumir posturas de responsabilidad y práctica de valores</li> <li>• Después de realizar las actividades se les invita a todos los niños a salir del aula.</li> <li>• Fuera del aula los niños juegan el juego "La carretilla" con esta actividad tendrán noción de la sesión o la actividad, donde los estudiantes aprenderán a ofrecer disculpas cuando se equivocan.</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminada la actividad se dialoga a partir de las siguientes preguntas: ¿De qué trata el juego? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Por qué te caíste al suelo? ¿Tu compañero de ofreció disculpas?</li> <li>• Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.</li> </ul> <p><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></p> <p>-Presentamos las preguntas retadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde: ¿Cómo te sientes si no pides disculpas si te equivocaste? ¿Por qué debemos pedir disculpas? ¿Es importante pedir disculpas? ¿Cómo te sientes cuando no pides disculpas a tu amigo después de equivocarte? ¿Siempre tenemos que pedir disculpas si nos equivocamos?</li> <li>• Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.</li> <li>• El propósito del día de hoy es:</li> </ul> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p><b>Hoy</b> comprendemos que cuando hacemos algo que está mal, debemos pedir disculpas y tratar el error, el poder de la disculpa sincera, mediante el juego la carretilla</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordamos las siguientes recomendaciones: Tener sus materiales educativos Seguir las indicaciones de la maestra(o)</li> </ul>



	<p>Participar con orden y respeto</p> <p>En esta sesión se les asignará a los estudiantes roles que deben realizar durante el juego, además se les brindará orientación para que puedan aprender a ofrecer disculpas cuando se equivocan frente a sus compañeros en las diferentes actividades para ello, cada estudiante participa, durante el desarrollo del juego y así lograr el desarrollo de la habilidad social de ofrecer disculpas.</p> <p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-interactúa con sus compañeros con respeto y amabilidad durante el juego de las carretillas -</li> <li>-Pide disculpas cuando se equivoca frente a sus compañeros durante el juego -Explica el motivo de haberse equivocado y explica por qué pide disculpas.</li> <li>- Utiliza siempre las palabras encantadas en el juego.</li> </ul>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**PROBLEMATIZACIÓN**

- Se presenta imagen en la pizarra.
- Los niños observan y analizan la imagen
- Se les pide salir de la aula para desarrollar el juego de las carretillas.



- Después de analizar dialogamos con los niños a partir de las preguntas:

- ¿Qué nos dice el mensaje?
- ¿Cómo crees que se siente al pedir disculpas?
- ¿Por qué estará pidiendo disculpas?
- ¿Cómo crees que siente cuando no pide disculpas?

**ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:****CLAVES PARA SENTIRSE BIEN**

- Ofrecer disculpa
- Tratar con amabilidad
- Ser sincera para pedir disculpa
- Trata bien si quieres que te traten bien.

- Luego de la información los estudiantes se preparan para iniciar el juego donde aplicaran lo aprendido:
- El objetivo del juego es que todos los niños de la clase comprendan que cuando hacemos algo que está mal, debemos pedir disculpas y tratar de corregir el error, mediante el juego de la carretilla”

**comprendemos que cuando hacemos algo que está mal, debemos pedir ofrecer disculpa sincera, mediante el juego la carretilla**

Hola amigos; ¿Qué juego vamos a jugar? ¿Quiénes jugaremos? ¿Cómo jugaremos? ¿Para qué jugaremos? ¿Cuáles son las reglas? ¿Cómo nos organizaremos? ¿Para que servirá en juego?

**Como se juega la carretilla:**

- Se forma grupos de dos integrantes.
- Fijan punto de partida y llegada con una línea - Uno de ellos se debe echarse en suelo.
- El que esta para parado levanta los pies igual como la carretilla.
- El que esta echada caminara con la mano desde el punto de partida hasta la llegada.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuando llega a la meta se intercambia los papeles.</li> <li>- El juego es en equipo.</li> <li>- El quien llega primero a la meta gana.</li> </ul> <p>• Luego dialogamos con los niños a partir de las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De que trata el juego?</li> <li>¿Cómo se organizaron para jugar?</li> <li>¿Alguien los hizo caer y que les dijo?</li> <li>¿Qué palabras utilizaron cuando le hicieron caer al compañero?</li> <li>¿Por qué debemos pedir disculpas?</li> <li>¿Quién debe pedir disculpas?</li> <li>¿Es importante pedir disculpas?</li> <li>¿Cómo debe ser el trato a nuestros compañeros durante el juego?</li> <li>¿En que momento debo pedir disculpas si le hice caer a mi compañero en el juego?</li> <li>¿Siempre que me equivoco debo pedir disculpas?</li> <li>¿Sera importate en nuestras vidas las palabras magicas?</li> <li>¿Cómo seria si no pedimos disculpas?</li> <li>¿Cómo se sienten después de hacer algo malo?</li> </ul> <p>• Los estudiantes reflexionan mediante el juego donde experimentaron y aprendieron pedir las disculpas.</p>												
<p><b>CIERRE</b> 10 Minutos</p>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionan respondiendo las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> ¿Qué aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Para qué te servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Reflexiono sobre mis aprendizajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:</li> </ul> <table border="1" data-bbox="376 1308 1386 1550"> <thead> <tr> <th data-bbox="376 1308 882 1406">Mis aprendizajes</th> <th data-bbox="882 1308 1034 1406">Lo logré</th> <th data-bbox="1034 1308 1193 1406">Lo estoy intentando</th> <th data-bbox="1193 1308 1386 1406">¿Qué necesito mejorar?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="376 1406 882 1480">Pedí disculpas cuando me equivoqué frente a mis compañeros.</td> <td data-bbox="882 1406 1034 1480"></td> <td data-bbox="1034 1406 1193 1480"></td> <td data-bbox="1193 1406 1386 1480"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="376 1480 882 1550">Explico el motivo de haberme equivocado y explico por qué pedí disculpas.</td> <td data-bbox="882 1480 1034 1550"></td> <td data-bbox="1034 1480 1193 1550"></td> <td data-bbox="1193 1480 1386 1550"></td> </tr> </tbody> </table>	Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?	Pedí disculpas cuando me equivoqué frente a mis compañeros.				Explico el motivo de haberme equivocado y explico por qué pedí disculpas.			
Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?										
Pedí disculpas cuando me equivoqué frente a mis compañeros.													
Explico el motivo de haberme equivocado y explico por qué pedí disculpas.													



### **MEDIOS Y MATERIALES:**

Plumones, papelotes, pintadores cinta masking.

### **REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE**

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
-----------------------------------------------	----------------------------------

Desarrollar sus habilidades sociales comunicativas (ofrecer disculpas)	Vergüenza para ofrecer disculpas hacia sus compañeros.
---------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------

### SESIÓN DE APRENDIZAJES

#### N° 10 I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	38989/MX-U DE MATUCANA	DOCENTE	Marcelina Cornejo Ticlla
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Solicitar ayuda, mediante el juego la cuerda o soga (jala soga).		
TEMPORALIZACIÓN	90	FECHA	13/06/2023
		CICLO/GRADO	III-IV-V

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO III	DESEMPEÑO IV	DESEMPEÑO V
PERSONAL SOC	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con todas las personas.</li> <li>Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li> <li>Maneja conflictos de manera constructiva.</li> <li>Delibera sobre asuntos públicos.</li> <li>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias y tratándolos con amabilidad y respeto para solicitar ayuda</li> <li>Utiliza estrategias para manejar sus conflictos en el aula con ayuda de un adulto; de esta manera, propicia el buen trato entre compañeros mediante el juego de jala soga.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones reales e hipotéticas de maltrato y solicita ayuda si se encuentra en peligro o para algunos juegos.</li> <li>Propone alternativas de solución a los conflictos por los que atraviesa: recurre al diálogo y a la intervención de mediadores si lo cree necesario si se encuentra en momento difícil y pide ayuda a la</li> </ul>	<p>Establece relaciones con sus compañeros y pide ayuda sin discriminarlos. Propone acciones para mejorar la interacción entre compañeros, solicitando ayuda a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros, -Recurre al diálogo o a mediadores para solucionar conflictos y buscar la igualdad o equidad; para el juego de jala soga.</p>


				persona de confianza.	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			-interactúa con sus compañeros con respeto y amabilidad para solicitar ayuda cuando tiene dificultades en las diversas circunstancias o durante el juego de la jala sogá. -Utiliza palabras mágicas cuando se equivoca y pide ayuda a sus compañeros.	-interactúa con sus compañeros con respeto y amabilidad para solicitar ayuda cuando tiene dificultades en las diversas circunstancias o durante el juego de la jala sogá. -Utiliza palabras mágicas cuando se equivoca y pide ayuda a sus compañeros.	-interactúa con sus compañeros con respeto y amabilidad para solicitar ayuda cuando tiene dificultades en las diversas circunstancias o durante el juego de la jala sogá. - Utiliza palabras mágicas cuando se equivoca y pide ayuda a sus compañeros.
<b>PROPÓSITO</b>			Hoy aprenderemos a solicitar ayuda a nuestros compañeros o a otras personas de confianza, mediante el juego de la jala sogá.		

<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	Solicita ayuda y expresa emociones al decir las palabras de cortesía.
---------------------------------	-----------------------------------------------------------------------

**III. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

<b>ENFOQUE DE DERECHO</b>		
<b>VALOR</b>	<b>ACTITUDES QUE SUPONEN</b>	<b>DEMUESTRA, POR EJEMPLO, CUANDO:</b>
Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común	Los docentes buscan soluciones y propuestas con protocolos y acuerdos con los estudiantes, sobre sus responsabilidades

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.**

<b>MOMENTOS</b>	<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>
<b>INICIO</b> 15 in.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente inicia la sesión dando la bienvenida a los niños y expresando los buenos deseos para cada uno de ellos al trabajo que deben de realizar durante la sesión y la de asumir posturas de responsabilidad y práctica de valore</li> <li>• Después de realizar las actividades se les invita a todos los niños a salir del aula.</li> <li>• Fuera del aula los niños juegan el juego” jala sogá” con esta actividad tendrán noción de la sesión o la actividad, donde los estudiantes reconocerán a las personas que le quieren y les hace sentir cuando solicitan ayuda.</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminada la actividad se dialoga a partir de las siguientes preguntas: ¿De qué trata el juego? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Quién te ayudó? ¿Cómo ganaron el juego?</li> <li>• Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.</li> </ul>  <p><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></p> <p>-Presentamos las preguntas retadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde: ¿En qué situaciones debemos solicitar ayuda? ¿Cuándo estaban perdiendo el juego solicitaste ayuda? ¿Alguna vez ayudaste a otras personas? ¿Cómo te sientes ayudando a los que más necesitan? ¿Te parece bien ayudar? ¿Por qué debemos solicitar ayuda?</li> <li>• Los estudiantes responden de manera ordenada y se contrastan cada una de las respuestas.</li> <li>• El propósito del día de hoy es:</li> </ul> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p style="text-align: center;"><b>Hoy</b> Aprenderemos a solicitar ayuda a nuestros compañeros o a otras personas de confianza, m juego de la jala sogá.</p>

- Recordamos las siguientes recomendaciones:
  - Tener sus materiales educativos
  - Seguir las indicaciones de la maestra(o)
  - Participar con orden y respeto

En esta sesión se les asignará a los estudiantes roles que deben realizar durante el juego, además se les brindará orientación para que puedan aprender a solicitar ayuda cuando sea necesario a

sus compañeros en las diferentes actividades para ello, cada estudiante participa, durante el desarrollo del juego y así lograr el desarrollo de la habilidad social de solicitar ayuda.

**Criterios de evaluación:**

- interactúa con sus compañeros con respeto y amabilidad para solicitar ayuda cuando tiene dificultades en las diversas circunstancias o durante el juego de la jala sogá.
- Utiliza palabras mágicas cuando se equivoca y pide ayuda a sus compañeros.
- Explica el motivo de haberse equivocado y explica por qué pide disculpas.
- Utiliza siempre las palabras encantadas en el juego.

**PROBLEMATIZACIÓN**

- Se presenta imagen en la pizarra.
- Los niños observan y analizan la imagen



- Se les pide salir del aula para desarrollar el juego de la jala soga.



- Después de analizar dialogamos con los niños a partir de las preguntas:
- ¿Qué nos dice el mensaje?
- ¿Qué están en el dibujo 2?
- ¿Por qué solicitamos ayuda?
- ¿A quién debemos pedir ayuda?
- ¿Cómo debemos pedir ayuda?

**ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:****Como pedir ayuda**

- Utilizar palabras mágicas.
- Me gustaria poder contar contigo para que me ayudes.
- Tratar con amabilidad
- Ser sincera para pedir ayuda
- Trata bien si quieres pedir ayuda.

- Luego de la información los estudiantes se preparan para iniciar el juego donde aplicaran lo aprendido:
- El objetivo del juego es que todos los niños de la clase aprendan a solicitar ayuda cuando necesita o cuando se encuentran en peligro a sus compañeros o a una persona de confianza, mediante el juego de la carretilla”

**Aprenderemos a solicitar ayuda a nuestros compañeros o a otras personas de confianza, mediante el juego de la jala soga.**

Hola amigos; ¿Qué juego vamos jugar? ¿Quiénes jugaremos? ¿Cómo jugaremos? ¿Para qué jugaremos? ¿Cuáles son las reglas? ¿Cómo nos organizaremos? ¿Para que servirá en juego?

**Como se juega jala soga:**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se forma dos grupos puede ser varios o dos a dos.</li> <li>- Se colocan frente a frente los dos grupos</li> <li>- Ponen una línea al medio de los grupos para determinar el ganador</li> <li>- Los dos equipos jalan la sogla haciendo balancear uno al otro.</li> <li>- El grupo que logra jalar y hacer cruzar la línea al equipo contrario gana.</li> <li>- En este juego necesita mucho apoyo del equipo para lograr ganar.</li> <li>• Luego dialogamos con los niños a partir de las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De que trata el juego?</li> <li>¿Cómo se organizaron para jugar?</li> <li>¿Qué equipo tuvo apoyo de sus compañeros?</li> <li>¿Es necesario solicitar ayuda en este tipo de juego?</li> <li>¿Por qué deben solicitar ayuda para ganar?</li> </ul> </li> <li>• Los estudiantes reflexionan mediante el juego donde experimentaron y aprendieron a solicitar ayuda.</li> </ul>												
<p><b>CIERRE</b> 10 minutos</p>	<p><b>Metacognición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionan respondiendo las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> ¿Qué aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Para qué te servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Reflexiono sobre mis aprendizajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido. Para hacerlo completa la siguiente tabla:</li> </ul> <table border="1" data-bbox="376 1256 1382 1509"> <thead> <tr> <th data-bbox="376 1256 884 1352">Mis aprendizajes</th> <th data-bbox="884 1256 1034 1352">Lo logré</th> <th data-bbox="1034 1256 1193 1352">Lo estoy intentando</th> <th data-bbox="1193 1256 1382 1352">¿Qué necesito mejorar?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="376 1352 884 1429">Solicité ayuda cuando tuve dificultades en diversas circunstancias.</td> <td data-bbox="884 1352 1034 1429"></td> <td data-bbox="1034 1352 1193 1429"></td> <td data-bbox="1193 1352 1382 1429"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="376 1429 884 1509">Utilicé palabras mágicas para pedir ayuda a mis compañeros.</td> <td data-bbox="884 1429 1034 1509"></td> <td data-bbox="1034 1429 1193 1509"></td> <td data-bbox="1193 1429 1382 1509"></td> </tr> </tbody> </table>	Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?	Solicité ayuda cuando tuve dificultades en diversas circunstancias.				Utilicé palabras mágicas para pedir ayuda a mis compañeros.			
Mis aprendizajes	Lo logré	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?										
Solicité ayuda cuando tuve dificultades en diversas circunstancias.													
Utilicé palabras mágicas para pedir ayuda a mis compañeros.													



### **MEDIOS Y MATERIALES:**

Plumones, papelotes, pintadores cinta masking.

### **REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE**

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
Desarrollar sus habilidades sociales (solicitar ayuda)	Vergüenza para solicitar ayuda.

