



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO PARA EL
DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS
DE LA IEP N° 70 263 ZEPITA**

TESIS

PRESENTADA POR:

LUIS ALBERTO CALDERON HUICHE

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE INTERCULTURAL**

PUNO – PERÚ

2024



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO M
EDIO PARA EL DESARROLLO DE LA CON
VIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS DE L
A IEP N° 70 263 ZEPITA**

AUTOR

LUIS ALBERTO CALDERON HUICHE

RECuento DE PALABRAS

15121 Words

RECuento DE CARACTERES

76384 Characters

RECuento DE PÁGINAS

138 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

19.1MB

FECHA DE ENTREGA

Aug 14, 2024 6:14 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Aug 14, 2024 6:15 AM GMT-5

● 19% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 11% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)
- Material citado



Firmado digitalmente por CRUZ
HUISA Ruth Mery FAU 20145496170
soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 14.08.2024 06:26:19 -05:00



Firmado digitalmente por ARIAS
HUJACO Yanna Miza FAU
20145496170 hard
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 05.09.2024 11:39:42 -06:00

Resumen



DEDICATORIA

Con el mayor afecto y reconocimiento a mis queridos padres y hermanos, quienes en todo instante me apoyaron en la culminación de esta segunda especialidad, de igual forma mi reconocimiento a cada uno de mis docentes de U.N.A de Puno.

Luis Calderon



AGRADECIMIENTOS

Hago presente mi agradecimiento a todas las personas que me apoyaron y colaboraron en el desarrollo de esta tesis, del mismo modo a todos mis docentes que supieron darme una sólida formación profesional.

Luis Calderon



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE TABLAS	
RESUMEN	9
ABSTRACT.....	10
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	14
1.3.1. Hipótesis general	14
1.3.2. Hipótesis específicas	14
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	15
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.5.1. Objetivo general	16
1.5.2. Objetivos específicos	16
CAPÍTULO II	
REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1. ANTECEDENTES	17
2.2. MARCO TEÓRICO	22
2.3. MARCO CONCEPTUAL	26



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	36
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	36
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	36
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	36
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	37
3.6. PROCEDIMIENTO.....	38
3.7. VARIABLES	39
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	40

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS.....	42
4.2. DISCUSIÓN	52
V. CONCLUSIONES	55
VI. RECOMENDACIONES.....	57
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
ANEXOS.....	62

Área: Gestión curricular

Tema: Estrategias metodológicas

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 15 de julio 2024



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Los juegos tradicionales y la convivencia escolar en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70 263	43
Figura 2 Los juegos tradicionales y la dimensión nivel de solidaridad en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70 263	44
Figura 3 Los juegos tradicionales y la dimensión nivel responsabilidad en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70 263	45
Figura 4 Los juegos tradicionales y la dimensión nivel de justicia en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70263	46



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Los juegos tradicionales y la convivencia escolar de los niños y niñas del 2do grado de la IEP N° 70 263	42
Tabla 2 Los juegos tradicionales y la dimensión nivel de solidaridad en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70 263	43
Tabla 3 Los juegos tradicionales y la dimensión nivel responsabilidad en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70 263	44
Tabla 4 Los juegos tradicionales y la dimensión nivel de justicia en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70263	45
Tabla 5 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon	47
Tabla 6 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión nivel de solidaridad.....	48
Tabla 7 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión nivel de responsabilidad	49
Tabla 8 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión nivel de justicia	51



RESUMEN

La presente investigación, tiene como objetivo determinar la importancia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar de los niños(as) del 2do grado de la IEP N° 70263 de Zepita 2022. La metodología utilizada fue experimental con un diseño cuasi-experimental, dinamizando con el desarrollo de sesiones de aprendizaje orientadas a consolidar el aprendizaje de su entorno, especialmente referidas a los juegos y la convivencia, asimismo en la parte de recolección de datos se llevó a cabo con la ayuda de un cuestionario o test sociométrico de entrada y salida, aplicado en los grupos: control y experimental. Para este fin, la muestra considerada fue de 30 alumnos, 15 de la sección A y 15 de la sección B. Los resultados del *pre test* del grupo de control indicaron un 53,3% de desarrollo regular y tras el *post test* un 86% de buen desarrollo de la convivencia, mientras que los resultados del *pre test* del grupo experimental indicaron un 73% de desarrollo regular y tras el *post test* un 86% de buen desarrollo de la convivencia escolar a través de los juegos tradicionales. Asimismo, los resultados del estadístico de prueba de *Wilcoxon* fueron -2.887^b y -3.051^b , y la significancia bilateral de 0,002 y 0,004 siendo menor a 0.05, lo que evidencia que el uso de juegos tradicionales tiene un nivel de influencia significativo en la mejora de la convivencia escolar en los alumnos. En conclusión, el uso de juegos tradicionales promueve el desarrollo de la convivencia escolar de los alumnos, lo que a su vez motiva la autonomía del alumno para lograr mejores resultados en cuanto a su aprendizaje.

Palabras claves: Juegos tradicionales, Convivencia escolar, Desarrollo integral, Socialiación.



ABSTRACT

The objective of this research is to determine the importance of traditional games as a means for the development of school coexistence of children in the 2nd grade of IEP N° 70263 of Zepita 2022. The methodology used was experimental with a quasi-experimental design, dynamizing with the development of learning sessions oriented to consolidate the learning of their environment, especially referred to games and coexistence, likewise in the data collection part it was carried out with the help of a questionnaire or sociometric test of entrance and exit, applied in the groups: control and experimental. For this purpose, the sample considered was of 30 students, 15 from section A and 15 from section B. The results of the pre-test of the control group indicated 53.3% of regular development and after the post-test 86% of good development of coexistence, while the results of the pre-test of the experimental group indicated 73% of regular development and after the post-test 86% of good development of school coexistence through traditional games. Likewise, the results of the Wilcoxon $\hat{\sigma}$ test statistic were -2.887b and -3.051b, and the bilateral significance of 0.002 and 0.004 being less than 0.05, which evidences that the use of traditional games has a significant level of influence on the improvement of school coexistence in students. In conclusion, the use of traditional games promotes the development of students' school coexistence, which in turn motivates students' autonomy to achieve better learning results..

Keywords: Traditional games, school coexistence, integral development, socialization.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Las escuelas son lugares donde se educa a los niños, priorizando y promoviendo contenidos intelectuales que favorezcan el desarrollo intelectual mientras se incentivan los juegos tradicionales en favor de prácticas sanas y auténticas, estas características únicas crean un ambiente seguro y comfortable en el que podemos reconocernos como seres sociales que se conectan constantemente con los demás.

En esa línea, Chala (2022) manifiesta que una mala experiencia puede impactar significativamente en el deseo de obtener mejores notas, conocer, comprender y aprender a vivir, lo que exige la presencia de ambientes armoniosos. Esta es una dinámica que se puede ver en el desarrollo social y en las relaciones interpersonales. Además, promover esta propuesta de base tradicional, constituye una importante reserva que permite la preservación de la cultura y su difusión a los diversos sectores que integran la comunidad, contribuyendo así al buen relacionamiento y la sana convivencia. Además, los vínculos sociales que se forman en medio de los integrantes de la comunidad educativa se denominan convivencia escolar. Es un elemento importante para considerar dentro de las instituciones educativas, transformándose en un aspecto protector de la comunidad educativa. (Nanjarí et al., 2021).

Para ello, es necesario trabajar con los niños desde el punto de vista del juego tradicional, porque el juego contribuye no solo al desarrollo motriz del niño, sino también al desarrollo de habilidades sociales dentro y fuera del aula; al desarrollo y refuerzo de valores, hábitos y sana cooperación. Por ende, la presente investigación tiene como propósito principal determinar que los juegos tradicionales mejoran significativamente la convivencia escolar de los niños y niñas del segundo grado de la IEP N° 70263 de Zepita.



Finalmente, de acuerdo a la línea determinada por la coordinación de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, la investigación consta de cuatro capítulos. Estos son los siguientes:

Capítulo I, Nos referimos a la introducción, el planteamiento del problema de investigación, de manera muy resumida y precisa, la formulación del problema con la que trata de responder dicho enunciado. También están las hipótesis: general y específicos, justificación de la investigación en estudio luego los objetivos.

Capítulo II, expone el marco teórico donde se fundamenta teóricamente el problema, considerando como referencia algunos antecedentes de investigadores nacionales, internacionales como locales, marco teórico, la definición de términos y el marco conceptual donde se encuentra la definición de términos

Capítulo III, se da a conocer el diseño metodológico de la investigación siendo tipo semi experimental, cuyo diseño es pre-experimental; asimismo se precisa el lugar y tiempo de estudio, insumos usados, el conjunto de elementos (población) y ejemplar (muestra), delineación estadística, procedimientos, sistema de fluctuantes y examen de productos.

Capítulo IV, exponen los productos que se organizan en tablas y gráficos con sus interpretaciones correspondientes, la discusión de resultados con los autores aportantes en la investigación; organizados en tablas y gráficos con sus correspondientes interpretaciones. Además, están las conclusiones a las que se arribaron, las recomendaciones correspondientes, la bibliografía utilizada y los anexos.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



La convivencia escolar es una problemática común en las instituciones educativas, sean privadas como públicas, porque se observa un aumento de la exclusión, agresiones verbales como físicas entre los niños e incluso de parte de los docentes y que menos de los padres de familia. Lo que genera impacto negativo en el clima escolar, en este sentido el docente juega un rol fundamental en la tarea educadora que tiene como función, instruir a los niños y niñas para que aprendan a convivir.

La casa es importante también puesto que en familia empezamos a convivir, con nuestros padres hermanos y demás integrantes de la familia sea nuclear o CLAN familiar. Considerando el diálogo con docentes de diferentes niveles y áreas, respecto a consejos y observaciones, se identificó que la práctica de estos juegos tradicionales en edad escolar específicamente en el nivel primario ha disminuido en forma muy considerable lo cual es preocupante, pues conlleva a una convivencia escolar deficiente.

Por otro lado, los estos juegos pueden desarrollarse tanto en familia o en la casa, así como en las instituciones educativas, puesto que están inversos en el ámbito sociocultural lo cual tiene consecuencias en el desarrollo integral como espacial del niño cuyo impacto que se debe notar al enfrentarse a la resolución de problemas sociales y los conflictos a través del juego. Cuya situación nos lleva a replantear, esta problemática. Es importante la implementación de los juegos en el ámbito educativo mediante metodologías como la motivación y retroalimentación.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños y niñas de la IEP N° 70263, Zepita 2022?

1.2.2. Problemas específicos



*P*₁: ¿De qué medida los juegos tradicionales mejoran el nivel de solidaridad de los niños y niñas del segundo grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022?

*P*₂: ¿De qué medida los juegos tradicionales mejoran el nivel de responsabilidad de los niños y niñas del segundo grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022?

*P*₃: ¿De qué medida los juegos tradicionales mejoran el nivel de justicia de los niños y niñas del segundo grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.

1.3.2. Hipótesis específicas

*H*₁: Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el nivel de la solidaridad de los niños y niñas del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.

*H*₂: Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el nivel de la responsabilidad de los niños y niñas del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.

*H*₃: Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el nivel de la justicia de los niños y niñas del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.



1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

1.4.1. Justificación teórica

Esta investigación presenta como justificación teórica, pues es sustentada por el aporte de la información teórica en la práctica de los juegos acostumbrados, como una metodología para perfeccionar el trabajo pedagógico de los docentes, comenzando por Vygotsky, Buleleng-Bali, Hernández Prados et al., (2020) manifiestan que la educación y sus propios procesos desde diversos puntos de vista, son convertidos en un ejercicio donde interviene en forma activa en la formación de los seres humanos productivos, pues en la pedagogía la actividad lúdica fomenta la estimulación dentro del desarrollo de diferentes habilidades y destrezas dando facilidad de adaptación al entorno que lo rodea. En este sentido los juegos tradicionales que comienzan de los conocimientos de los padres, se pueden usar como una estrategia para relacionar la familia con la escuela, pues constituye una metodología barata, no necesita preparación, porque se trata de rescatar los juegos tradicionales dentro de la escuela con la participación con la participación de padres de familia como los mismos docentes.

1.4.2. Justificación práctica

La presente justificación profesional y práctica de la investigación, tiene como punto principal el trabajo del docente en la incorporación y aplicación de técnicas de manejo, así lograr un clima favorable que permitan una convivencia pacífica y democrática en los niños y tener buenas relaciones interpersonales a través del uso de estrategias aplicadas en los juegos tradicionales. De este modo pueden aplicarse los resultados a otras instituciones educativas para dar respuestas sus problemáticas similares.



1.4.3. Justificación social

La presente investigación se justifica a nivel social, porque parte de una problemática del aumento de la exclusión, agresión verbal y física lo que genera una convivencia escolar negativo dando mayor importancia en los juegos tradicionales y su influencia en la convivencia escolar cuyos resultados y recomendaciones beneficiaron directamente a la población educativa del distrito para realizar mejoras en el conocimiento y la aplicación de técnicas de empleo en el logro de un clima adecuado en la convivencia escolar.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la importancia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar de los niños y niñas del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

- O₁*: Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de solidaridad de los niños y niñas del 2do grado de la IEP N°70263, Zepita 2022.
- O₂*: Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel responsabilidad de los niños y niñas del 2do grado de la IEP N°70263, Zepita 2022.
- O₃*: Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran el nivel de justicia en los niños y niñas del 2do grado de la IEP N°70263, Zepita 2022.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Este tema de juegos tradicionales y la convivencia escolar ha sido estudiado por diferentes especialistas a nivel del país como a nivel internacional, a continuación, se da cuenta de los diversos estudios que están en relación al presente trabajo.

A nivel internacional, Conforme con Carrero (2019), desde su estudio Gestión estratégica para rescatar los juegos tradicionales para la integración comunidad y del proceso educativo, presentó como objetivo proponer una gestión estratégica para integrar a la comunidad educativa mediante el rescate de los juegos tradicionales en el NER 07 San José de Bolívar. El estudio resultó cuantitativo descriptivo, teniendo como población y muestra a 42 trabajadores del NER 07 San José de Bolívar. Concluyendo, la gestión estratégica, como una forma organizada, permite integrar a la comunidad educativa mediante los juegos tradiciones, donde los estudiantes participan de un proceso de transmisión de experiencias y vivencias de periodos históricos, influyendo en los niños y niñas como medio formador y socializados para conocer las raíces de sus pueblos, de forma recreada y amena.

Coyotecatl y Murrieta (2022), desde su artículo denominado “Factores que afectan la convivencia: análisis micro etnográfico a través de juegos tradicionales en un grupo social en México”. Plantearon como propósito analizar los aspectos desfavorables en la convivencia entre los estudiantes del nivel primario con la comunidad y el empleo de juegos tradicionales para solucionarlo. El estudio resultó cualitativo, empleándose como técnica la observación y como instrumento una guía de observación. Concluyendo, emplear los juegos tradicionales como recurso pedagógico contribuye a establecer un



vínculo de trabajo en el colegio y con la comunidad, aparte de favorecer la interacción familiar en los adolescentes en México; sin embargo, pueden afectar factores como poca comunicación, empleo limitado del tiempo libre, desinterés por el aprendizaje, obligación en el trabajo de los progenitores y empleo desmedido de dispositivos electrónicos de parte de los estudiantes.

Arias y Peralta (2021), desde su investigación denominada “Juegos tradicionales para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de cuarto año de educación básica”. Presentaron como objetivo principal fomentar la actitud propositiva y proactiva del alumnado a través de la praxis de estos juegos tradicionales y fortalecer la vida común de los escolares. El estudio resultó cuantitativo, descriptivo no experimental; la población y muestra se compuso con 90 estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Vinces, empleándose como técnica para acopio de datos una encuesta y como instrumento un cuestionario. Concluyendo, se encontró una relación conflictiva entre los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Vinces, por lo cual, se implementaron los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia en los estudiantes, lográndose el objetivo al adaptar las actividades a las necesidades del alumnado y a las características sociales, aparte de encontrar satisfacción de los docentes y autoridades con el manual de juegos tradicionales.

Nastacuas (2021), desde su estudio denominado “Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar”. Propusieron conocer cómo influyen estos juegos en su crecimiento infantil y su conexión con la convivencia escolar. La investigación resultó cualitativo, histórico, hermenéutico, teniendo como muestra a 40 documentos de referencia, empleando como técnica de acopio de información la revisión documental. Concluyendo, los juegos tradicionales resultan dentro de las comunidades, bienes culturales a considerarse instrumentos



valiosos en las escuelas, con propósitos preventivos, formativos, así mismo de indagación, promoción y administración, con la finalidad promover el crecimiento y edificación que beneficia a: infantes, adolescentes y mayores; por lo que las aulas resultan el escenario fundamental para practicar los juegos tradicionales, generando bienestar en los estudiantes e incidir positivamente en su desarrollo y convivencia escolar.

A nivel nacional, Domínguez y Vera (2019), quienes denominaron su estudio "Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años del Colegio La Providencia". Planteando el objetivo de hacer conocimiento que la mejora de convivencia escolar por la influencia de los juegos tradicionales en infantes de la I.E. N°1584. El estudio resultó cuantitativo de diseño cuasi-experimental, teniendo como muestra a 47 infantes de la I.E. "La Providencia", aplicándoles un pre y post test. Concluyendo, un 70% de infantes se tropezó en un ras deficiente de convivencia escolar, un 25% se encontró en un nivel suficiente y un 5% en un nivel excelente; sin embargo, posterior a aplicar el taller de juegos tradicionales durante 3 meses, los infantes mostraron en un 70% obtener un nivel excelente y un 40% en un nivel suficiente, lo cual demuestra una diferencia significativa para mejorar la convivencia en las escuelas.

Seguidamente, Pereda (2020) desde su estudio denominado "Juegos Tradicionales como medio para mejorar la convivencia escolar entre los estudiantes de educación inicial: un estudio de caso de El Porvenir en 2019". Cuyo objetivo fue determinar si la utilización de un programa de Juegos Tradicionales perfecciona la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial - Porvenir. El estudio resultó cuantitativo, cuasi experimental, teniendo como muestra a 50 estudiantes, aplicándoles una lista de comparación para valorar la convivencia intercultural. Concluyendo, la adecuación encontrada permitió establecer que la relación de los juegos tradicionales para la



convivencia intercultural resulta alta; determinando los resultados estadísticos de la prueba de Wilcoxon de 4,377b, interpretándose que los porcentajes son aceptables

Asimismo, Mendoza (2019), en su investigación: La eficacia de emplear juegos grupales como forma de mejorar la convivencia escolar entre niños de cinco años que asisten a la institución educativa inicial N° 0230 Las Palmas, Shunte, Tocache, San Martín, pretendió establecer, cómo la estrategia de juegos mejoraría la convivencia escolar en infantes de cinco años en el centro educativo. El estudio resultó cuantitativo preexperimental, teniendo como muestra a 14 infantes de cinco años que se encuentran en inicial, empleándose un pre y post evaluación con único grupo experimental. Concluyendo, en la preevaluación a los infantes del centro educativo N° 0230 Las Palmas se obtuvo como primeros resultados que el grupo experimental obtuvo igual al grupo B, lo que es igual a encontrarse en proceso en la convivencia social; posteriormente, se evidenció después de implementar el taller de juegos grupales que, estas estrategias mejoran de forma significativa en la convivencia de niños y niñas.

Por otro lado, Daza (2019) En su investigación sobre la implementación de juegos cooperativos como medio para mejorar la cooperación escolar en niños de cinco años de edad que asisten a la Institución Educativa N° 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco en el año 2019. Manifiestan que, en una práctica pedagógica multidisciplinaria enmarcada en la compilación de juegos tradicionales, en donde la sociedad tuvo beneficio del acervo cultural del asunto de los juegos tradicionales para laborar valores, así como; respeto, empatía y solidaridad dando a los estudiantes un protagonismo y motivando a los estudiantes la participación. Es significativo que aproximadamente la mitad continuaron con practicar estos juegos tradicionales y se resalta que al introducir esta temática multidisciplinaria brinda una alternativa, no solo para saber acerca de esos juegos tradicionales. Impactó de la práctica de juegos tradicionales



en la relación entre familia y escuela. Temas de diferentes materias, permiten el desarrollo de habilidades relacionados con el conocimiento y su transferencia en la vida real. Dicho de manera más simple, llevar a cabo un plan multidisciplinario a partir de una metodología activa como los son éste tipos de juegos, hacer reconocer tanto el valor cultural de la temática, conservando viva, como también a su vez, brinda al estudiante que relaciones el conocimiento y su aplicabilidad.

De igual forma, a nivel local, Quispe y Ticona (2022), desde su investigación: Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano Tamburco, 2021. Con el motivo de patentizar en qué nivel como estrategia didáctica, los juegos tradicionales apoyan en mejoría de la convivencia escolar en niños de 5 años, realizada con una estrategia aplicada con el proyecto pre experimental, dentro de un universo de 66 alumnos de 3, 4 y 5 años, teniendo como muestra 19 estudiantes de 5 años, con deficiencias de convivencia escolar. Los resultados estadísticos de la prueba de contraste de Wilcoxon de 3815e, indicando una correlación significativa; asimismo, la significancia bilateral es 0,006, llegando a la conclusión: de que los juegos tradicionales como metodología formativa, surgen de la carencia de socialización con sus semejantes, siendo un tanto congénito; por lo tanto, coadyuvará a la convivencia escolar.

Finalmente, Gilari y Rafael (2019), desde su investigación titulada “Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado de la I.E.P. N°70026 Porteño, Puno”. Teniendo el objetivo de demostrar que la aplicación de los estos juegos populares sirve como medio en el desarrollo de la convivencia escolar. El estudio resultó experimental con diseño cuasi experimental, teniendo como población y muestra a 30 estudiantes se segundo grado del colegio N°70026 Porteño en Puno, aplicándose para el acopio de datos una prueba



sociométrica de entrada y salida. Concluyendo, que los mencionados juegos ayudan ampliamente al crecimiento de la convivencia escolar en niños y niñas del 2do grado del colegio N°70026 Porteño. Observándose en un 40% que están dentro de la escala cualitativa de bueno y el 60% demostrándose que dichos juegos tradicionales mejoran la convivencia escolar.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Juegos tradicionales

Vygotsky manifiesta comparando con un sueño pues en dos cosas los niños individualmente son vastos hacer sus aspiraciones por medio de símbolos, asimismo los infantes en el juego pueden entrenar algunas destrezas, llevando adelante la facultad para organizar, poder ordenar: reglas, aprender y luego enseñar.

En relación la primera variable, existe muchas investigaciones; por su lado, González et al. (2021) demostraron que la influencia de mencionados juegos tradicionales como instrumento con el fin del crecimiento de facultades coordinativas de niños del nivel básico y media según su población estudiada. Lo dicho está sustentada por el porcentaje mayoritario de docentes ya que sostuvieron como tres variables claves: aprobación de los juegos tradicionales como instrumentos metodológicos aún fuera de límites de su función como juegos de cultura popular, la utilización y realización de estos en horarios académicos de instrucción especialmente en el área de Educación Física y la predominancia de una variedad de juegos populares de acuerdo con la práctica pedagógica.

En ese sentido el juego es considerado como un aspecto muy importante dentro de la actividad infantil. Es la consecuencia de la indagación que realiza el



niño dentro de su entorno. Mediante el juego, los niños producen experiencias reales de la vida y así mismo se dan cuenta de ellas. La preparación para la realidad se adquiere por la práctica de los juegos positivos como negativos. Mediante este medio, un niño aprende manejar sus emociones y desarrolla habilidades de interacción y su consiguiente socialización con sus semejantes. Entonces los juegos contribuyen a la edificación y desarrollo de la personalidad.

Por otro lado, manifestar que los juegos tradicionales se encuentran enraizados en una zona predispuesta y llegan abarrotados de encargos positivos para aquellos individuos que los lleva en práctica (Sailema y Sailema, 2018).

Cajusol (2021) en su tesis denominada “Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de cinco años”. Así en su estudio, se propuso un plan de juegos tradicionales para el crecimiento de destrezas interactivas sociales en niños de cinco años. Refiriéndose al respecto, Delgado (2017), guió su investigación a fin de poder dar solución a la dificultad de escaso impulso de conductas sociales en niños de la misma edad, mediante un plan de juegos teniendo resultados positivos, llegando a la conclusión que ese plan ha sido eficiente y eficaz para promocionar mejores habilidades sociales y contribuir al bienestar colectivo.

Ofele (2017) manifiesta que son hábitos de una población o pueblos las cuales se transmiten de generación a generación, sucediendo ideales y reglas del ayer, son divertidos que se pueden aplicar las edades sin marginación de género. Se realizan sin apoyo, siendo solamente necesario el uso de su propio cuerpo, así como recursos sin intervención de la tecnología.



Por otro lado, según la teoría de Vigotsky de demuestra que al vincularse con otras personas desarrollan el aprendizaje, dentro del ambiente escolar como en la vida familiar, el mencionado experto planteó, que el infante o niño posee la necesidad de actuar independientemente y en forma eficaz desarrollando capacidades superiores en interacción con otras personas o sea el niño posee un papel presedente dentro del aprendizaje, empero no actúa solo. (Vigotsky, 1934).

Sailema (2018) sostiene que los juegos populares son propios de nuestra cultura y se practicaron hace varios años atrás, están adecuados a la forma de vida de la que aún en nuestros días se recuerdan, debido a las personas que sienten afecto y aprecio por ellos, actualmente nuestros jóvenes aún conocen y practican en escasas oportunidades, así que en la mayoría de instituciones educativas de las regiones de nuestro país determinaron practicar estos juegos, en fechas importantes y festivos.

2.2.2. Convivencia escolar

Según MINEDU (2018) se afirma que es edificación conjunta y diaria cuya obligación es repartida a todos y todas y cuando es igualitario está definido por el respeto a los derechos fundamentales, a las semejanzas personales y una coexistencia pacífica que promueve el desarrollo integral del y de las estudiantes, además se desarrolla en modos de la vida escolar en todo etapa, comprometiendo a los participantes de la sociedad educativa: o sea a directivos, a docentes, al personal servicio, administrativos, padres de familia, organizaciones de la comunidad entre otros.

Aron (2017) al afirman que la vida común escolar en niños accede al desarrollo integral de los mismos, así como en su desarrollo de su integración en



la vida grupal, lo conlleva a la intervención responsable en el ejercicio de la vida, ciudadanía y el desenvolvimiento en su proyecto de vida particular. El colegio enteramente constituye un lugar en la que se admite de conciencia de poder pertenecer a una comunidad, región, país lo que se expone en la interacción agradable y diversa entre los componentes de un territorio.

En cuanto a las definiciones de convivencia escolar tenemos varios autores así, por ejemplo. Treviño y González (2020) manifiestan que es la capacidad que tiene cada persona a vivir con otros y en forma amplio dicen es una construcción de una paz duradera sustentada en el diálogo, con principios democráticos. Saber convivir es una práctica elemental sin anular la presencia de conflictos.

Ortiz et al (2021) en sus indagaciones sobre el mejoramiento escolar fueron bien consistentes sobre los beneficios que aporta la ayuda profesional en el aprendizaje el progreso del proyecto en materia de convivencia escolar.

De la misma forma Leca y Marin (2022), puntualizan varias normas de vivencia escolar de experiencias positivas a base a la responsabilidad, solidaridad y justicia, como tener lugar facultades resolutorias de conflictos. Por tanto, la cohabitación desde el punto de vista de derechos humanos significa mirada de transformación de la educación, que lleve la instrucción de seres libres, responsables y autónomos.

En el entorno local y nacional entendidos en la materia aconsejan, que desde los salones deben reforzar la coexistencia sana entre los agentes educativos especialmente entre docentes y alumnos y es necesario en el trabajo articulado entre los padres de familia y docentes afrontando problemas, por otro lado Siseve reporta que en el Perú hay aproximadamente 6,000 de agresión dadas ocasionados



por docentes en contra de estudiantes y agresiones entre estudiantes, según reportaje del MINEDO durante el año 2018.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Juegos tradicionales

2.3.1.1 Definición

Son aquellas actividades típicas de una región, que se realizan sin intervención de la tecnología, siendo necesario solo el empleo de su cuerpo y con recurso de fácil acceso, como pueden ser: piedras, ramas, flores, tierra o utensilios domésticos como: botones, cuerdas cuyas actividades, que permitan conocer las raíces culturales de su región o país para su conservación.

2.3.1.2 Importancia

De acuerdo a Martínez (2018) en el desarrollo integral del niño el juego cobra vital importancia, ya que a través de ello los niños desarrollan las habilidades de: imaginar, conocer y también adquieren valores. Aprendiendo a compartir y convivir en sociedad en la que viven.

2.3.1.3 Capacidades que desarrolla los juegos tradicionales

Una de las capacidades que desarrollan al practicarse los juegos tradicionales es que fomenta la habilidad de indagar, alcanzar, encausar y notificar. Hace que aprenda a solucionar problemas que sean parte de la convivencia solucionando con posturas constructivistas, además de incentivar al niño el desarrollo de la iniciativa personal.



2.3.1.4 Ventajas de los juegos tradicionales

Estos juegos tradicionales aportan una serie de beneficios en los niños y niñas puesto existen una gran variedad de diferentes estilos pues mejora cualquier aspecto físico o mental en cuanto se practique, uno de los beneficios importantes es que mejora la interacción de los niños en diferentes entornos, así mismo es beneficioso en la interacción social con el resto del grupo, porque se desarrolla con la mayor cantidad posible de los participantes en este caso niños y niñas.

2.3.1.5 Los juegos tradicionales como recursos didácticos en el aula

Estos juegos llamados tradicionales, actualmente se conocen como gamificación, promueven con recursos poco utilizados por los docentes dentro del aula y como estrategia pedagógica, en este sentido se debe usar frecuentemente en las motivaciones de las sesiones de manera que pueda desarrollar una práctica docente diferente.

Cáceres & Gomes (2022) refieren sobre la gamificación como el uso del juego y sus componentes del entorno, no lúdicos en donde el logro es el interés en sus estudiantes para conseguir instrucción eficiente y motivadores, esto según este artículo habiéndose estudiado en el enfoque neurológico y sus aplicaciones clínicas que tienen correlatos neuropsicológicos que implican en el aprendizaje usando la gamificación.

2.3.1.6 Clasificación de los juegos tradicionales

Podemos tener los siguientes tipos:



Juegos competitivos: donde están uno o varios participantes donde salen perdedores, juegos no competitivos: donde hay ganadores y perdedores (todos ganan o todos pierden), juegos donde no existen ni ganadores ni perdedores y juegos de cambio de rol: Aquí existen una contradicción entre los participantes siendo la contradicción activa, cuando los participantes buscan objetivos y acciones de los unos y los otros.

2.3.2. Convivencia escolar

2.3.2.1. Definición

Es un conjunto de relaciones interpersonales que se dan en una comunidad educativa, cuya responsabilidad es compartida en todos y todas, está determinado por el respeto a los derechos fundamentales y a una coexistencia pacífica que promueve el desarrollo integral de los estudiantes en un entorno de equidad entre todos, siendo responsable de la cohabitación escolar la comunidad educativa.

2.3.2.2. Objetivos de gestión de la convivencia escolar

- Producir situaciones de ejercicio ciudadano de la colectividad, mediante una convivencia escolar igualitario, en base a la apología de los derechos fundamentales de la apersona humana, en estricto respeto a las diferencias, la obligación de cumplir las normas rechazando la violencia y discriminación en todas sus formas.
- Fortalecer la institución educativa como medio intercesor y firme, en el que el estudiante se desarrolle o se desenvuelva sin violencia, que vaya en contra de la integridad psicofisiológico o sexual que



pueda afectar su integridad personal impidiendo el aprendizaje seguro.

- Promover la intervención eficaz de la sociedad pedagógica, particularmente en estudiantes, para figurar normas y sus propias medidas de corrección, siempre respetando sus derechos fundamentales de los demás, guiados al desarrollo de la moralidad y bienestar emocional.

2.3.2.3. Principios de la convivencia escolar

Básicamente tenemos:

- Responsabilidad: Viene a ser lisonja de nuestros deberes, también correcta decisión para realizar algo, encargo de alguien o de algo. RAE refiere como un suceso que realizamos consciente y libremente.
- Solidaridad: Es concientizarse de las necesidades que tienen otras personas y el querer coadyuvar a la reparación de las mismas. Es pues un valor que se debe fomentar en todo sentido desde la vida familiar, social y especialmente escolar.
- Justicia: Es una cualidad humana donde se decide, apoya y se juzga dentro de los parámetros de igualdad para todos. Se debe usar la justicia como un bien de provecho para el logro del bien común.

2.3.2.4. Los acuerdos de convivencia en el aula

Generalmente al comienzo de cada año, se suele establecer acuerdos dentro del aula, dirigida por el tutor, corresponde a normas de convivencia en el aula para:



- a) Fomentar intervención de estudiantes, promoviendo el; respeto, igualdad de género, que sea inclusivo y que valore las diferencias lingüísticas y culturales.
- b) Usar una redacción positiva, de lenguaje sencillo en primera persona del plural puede ser en castellano o en lengua nativa, si fuera el caso. Igualmente se considera el lenguaje del discapacitado.
- c) Tomar en cuenta la fase de crecimiento y particularidades de los estudiantes.
- d) Debe estar adecuado según las necesidades particulares de los estudiantes o integrantes del grupo.
- e) También se toma en cuenta competencias y capacidades establecidas en el documento oficial que es el Currículo Nacional.
- f) Conservar congruencia con el reglamento interno institucional.

2.3.2.5. Convivencia escolar según el Currículo Nacional

El Decreto Supremo N° 004-2018-MINEDU delinea los principios y directrices para la administración de la convivencia escolar, así como la prevención y atención de la violencia dirigida a niños, niñas y adolescentes. Donde de acuerdo al Currículo Nacional de EBR vigente en la actualidad del Perú, se considera como una competencia que deben acrecentar los estudiantes, definiendo y enfatizando que el escolar dentro de la sociedad procede interactuando con sus semejantes de forma legal e igualitario: observando que todos tenemos iguales deberes y derechos,



también denota aptitud por saber, entender y prosperar con ayuda de diferentes culturas, siempre respetando sus diferencias socioculturales, como ciudadano se involucra a los asuntos sociales o del grupo contribuyendo a la edificación del bienestar universal, durante la solidificación de la democracia y la hornada de los derechos fundamentales.

2.3.2.6. Habilidades sociales

De acuerdo a lo manifestado por Sánchez (2012) se entiende como un conglomerado de capacidades (actitudes, conductas y destrezas), que acceden a la persona, mediante la cohabitación con los demás y constituyen el cimiento de la conducta social. Cuyas características son:

Las habilidades sociales son conseguidas dentro de un proceso de aprendizaje formal e informal, dentro del entorno donde se desenvuelve el niño.

Estas habilidades se muestran en diferentes maneras de conducta verbal, corporal, apreciación social, donde el estudiante: piensa, habla y actúa.

También constituyen respuestas en un entorno definido, según el ambiente, tiempo y lugar donde se desarrollen dichas habilidades sociales sean aceptadas o no.

Las habilidades sociales siempre se dan en entornos de relaciones interpersonales, por iniciativa de alguien con respuesta de otra siendo la interacción recíproca.



Las habilidades sociales involucran el desarrollo de conductas sociales efectivas, así como: respeto a los demás, tolerancia, conciencia de normas grupales, valores sociales y la inteligencia para búsqueda de resolución de eventuales situaciones problemáticas.

2.3.3. Socialización

Se define como el primer contacto vital del ser humano con la familia inmediata y luego con la sociedad, mediante el cual la persona adquiere conocimientos, habilidades y conductas que acceden a actuar eficientemente como parte de su espacio social. Además, desde los primeros días de su existencia va a comprender progresivamente las normas que regulan una convivencia colectiva. Asimismo, dentro del núcleo familiar se aprende las aptitudes y actitudes lo que llamamos la socialización primaria con el desarrollo de estos aspectos, se llega a una buena socialización primaria. Marlín (1986).

2.3.4. Etapas del desarrollo

Conforme a lo que manifiesta Piaget el niño de 2 ó 3 años está en una fase preoperatorio donde en ese periodo se distingue el entendimiento de acuerdo a los conceptos, símbolos e imágenes. Indica que la característica del periodo pre operacional es la distinción del entendimiento en función a los anagramas, representaciones y nociones. Referente a la interrelación colectiva de niños menores; hablan, aunque sin intercambiar información con la presencia de otros. Almenara (2013).



2.3.5. Apego

Según el diccionario de la Real Academia Española, es afición o inclinación a alguien o algo. Relación afectiva que provoca en el niño descontrol emocional inmenso el niño sobre todo en el inicio de la edad escolar cuyas conductas son observables de forma fácil, en distintos contextos y realidades, constituyen aquellos comportamientos expresados en: afectos, gestos, risas o llantos entre otros.

2.3.6. Egocentrismo

Jean Piaget utiliza como concepto en el campo de las teorías del desarrollo, afirma que es la dificultad que poseen los niños para ubicarse en una posición diferente a la suya, también da entender, que es una fase natural del crecimiento, donde el infante tiene que pasar a fin de ser feliz y convivir en grupo.

2.3.6.1. Las relaciones interpersonales en la etapa escolar

Todos sabemos que la escolaridad comienza cuando el niño pasa la etapa pre escolar donde comienza a formar su conciencia y percibe que hay normas regidas en las relaciones sociales, al compartir y evitar mentiras, proteger a los demás, respeta sus normas de juego, reglas en diferentes actividades, sin poder hacer trampa, entre otros y si actúa en contra o infringiendo las normas se siente culpable. Esto significa que van apropiándose de valores, reglas y actitudes, así también toman noción del bien y del mal, identificándose con sus progenitores, consideran las reglas del grupo cultural a la que pertenecen.



La importancia de esta etapa está en que la convivencia con sus semejantes, sirve para adquirir indagación e identifica contemporáneos, aprendiendo conductas para diferentes momentos, actuando como sus padres premiando o corrigiendo, según sus relaciones de ellos. Aprenden a ser leales compartiendo relaciones con su líder, a enfrentar la hostilidad y dominio grupal.

Por otro lado, hay que tener en cuenta algunos niños se aíslan, sin gustar relacionarse con sus semejantes sin desarrollar competencias grupales. A la vez los niños agresivos no tienen buenas relaciones de convivencia, por el rechazo ocasionado por su inadecuado comportamiento. En la etapa pre escolar es importante sus compañeros de infancia por que ayuda a desenvolverse mejor en su conducta y el manejo de agresión, pues la agresión aparece en el juego libre lo que nos son expresado por adultos, aquí aprenden como golpear y a defenderse, incluso como hacer que se enoje alguien, también aprenden a controlar sus emociones fuertes como la ira y ataque a otros. Formar parte del grupo le ayuda confirmar su conducta de varón o mujer (identidad sexual). Le instruye a cooperar y construir. Entonces los niños aprenden a convivir con sus pares, interrelacionarse entre amigos, lo que contribuye principalmente a mejorar sus competencias sociales. Por eso los progenitores deben procurar que tengan amigos porque favorecen la convivencia escolar sana.

En resumen, tanto los padres como hermanos son muy importantes, porque influyen en su desarrollo social, fundamentalmente en sus primeros años de vida. La relación con otras personas de su entorno va formando su



personalidad, temperamentos, debilidades y capacidades, como estados emocionales expresiones de amor y odio.

2.3.7. La importancia del juego en las relaciones interpersonales

Mediante esta actividad el niño incrementa su inteligencia, destrezas emociones, desarrollando su interacción porque va conociendo el mundo que lo rodea, respeta las normas de juego que ayudará a tener dominio propio y ser empático, lo que admitirá favorecer sus conexiones interpersonales. Por ello la gran importancia que se entienda el valor de los juegos en la infancia, así cada vez los maestros y padres favorezcan este desarrollo y que tengan mayores beneficios; gozo en la convivencia en su entorno.

Lev Semiónovich Vygotsky señala aparte que en la actualidad representa el modelo más eficiente que desarrolló la interacción dentro del ámbito de la educación dando a entender en la educación, comprendida como una construcción grupal y cotidiana en medio de docentes, contenidos de aprendizaje y alumnos, mediante el lenguaje que posibilita crear contexto común de entendimiento.

2.3.8. Relaciones interpersonales Profesor-alumno

Según el mismo autor citado anteriormente el aprendizaje se da en un entorno de interacción colectiva, cuyo privilegio tiene solo la escuela. Las personas se construyen al lado de otras personas y no en forma solitaria, porque productos del contexto social son los procesos psicológicos superiores. Vygotsky resalta también la noción intercesora como un hecho céntrico de su propia psicología y los mediadores sociales que son los docentes, entonces el papel del educador como mediador es fundamental, ya que es quién propicia la relación entre dos niveles del alumno individual y social.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La IEP N° 70263 se Zepita, está ubicado en el distrito de Zepita, provincia de Chucuito, Región Puno; Jurisdicción de Ugel Chucuito Juli.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El tiempo de ejecución que demandó esta investigación, ha sido de varios meses, debido a las circunstancias ajenas a nuestra voluntad demora que se debió a las pocas facilidades brindadas por docentes y directivos involucrados en el estudio.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

A continuación, la descripción detallada del uso de materiales, equipos, insumos, instrumentos u otros, la procedencia es de adquisición con propios peculios, sin utilizar material de alto valor. En el desarrollo de las actividades de aprendizaje con temas de juegos tradicionales se utilizó el siguiente material: Tiza, sogas, latas, sillas, ligas, pelotas, piedras, tapitas, papel, lápices, colores, cinta adhesiva, entre otros.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

En el presente trabajo el conjunto de personas que se desea conocer en la investigación está compuesto, por niños y niñas en un total de 180 estudiantes pertenecientes a la IEP N° 70263 de Zepita.

3.4.2. Muestra



La muestra de la investigación conformada por dos secciones o grupos: A y B, donde los alumnos de la sección “A” corresponden al grupo control y los de la sección “B” son del grupo experimental, cada sección con 15 alumnos pertenecientes a la Institución Educativa Primaria N° 70263 de Zepita, 15 alumnos por grupo total 30 alumnos.

3.4.3. Muestreo:

La muestra se determinó mediante la técnica de muestreo no probabilístico, intencional considerando 30 niños de la IEP 70263 Zepita.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

a) Tipo de investigación

Según Palomino (2013) de acuerdo a su estrategia, la presente investigación al que corresponde es de tipo experimental; en ese contexto su finalidad micro educativa, respecto a su amplitud poblacional porque se puede manipular sus variables. Nuestra investigación es de tipo experimental, en su forma es cuantitativo, es micro educativo por la extensión del universo poblacional, porque se puede manipular la variable (juegos tradicionales) variable independiente y se mide la variable (convivencia escolar) variable dependiente.

b) Diseño de investigación:

En la investigación el diseño utilizado es cuasi experimental con aplicación de pre y post tests, para los grupos control y experimental, según nuestra problemática la metodología es cuantitativa. Según (Hernández et al., 2010) este enfoque utiliza la recopilación de información a fin de comprobar la hipótesis, teniendo como cimiento de



medida, sea numérica y el análisis, para instaurar estándares de comportamiento, así demostrar una teoría conforme el esquema siguiente:

Donde:

G E: Grupo Experimental. G C: Grupo control

GE: 01 X 02

GC: 03 – 04

- O1: Convivencia escolar del grupo Sección A del grupo experimental antes de aplicación los juegos tradicionales.
- O2: Convivencia escolar del grupo Sección A correspondiente al grupo experimental posterior de la aplicación de los juegos tradicionales.
- O3: Convivencia escolar de niños Sección B del grupo control antes de aplicar los juegos tradicionales.
- O4: Convivencia escolar niños de Sección B del grupo control luego de aplicación de los juegos tradicionales.

3.6. PROCEDIMIENTO

3.6.1. Técnicas de Observación

Las técnicas que hizo posible fue la observación en los niños(as) respecto los comportamientos, actitudes y su impacto dentro del proceso educativo, en la aplicación de los juegos tradicionales.

3.6.2. Instrumentos:

Las siguientes herramientas de recopilación de datos son necesarias para utilizar la estrategia mencionada:

3.6.3. Guía de Observación (Pretest – Posttest)



Para llevar un buen registro del desempeño, la convivencia y el comportamiento de los alumnos, al desarrollar los distintos juegos tradicionales programados que realizaron en forma grupal con sus compañeros, aplicado a cada niño en el desarrollo de las sesiones, acorde a los ítems especificados según variable lo que se llevó mediante un registro, evaluando las tres dimensiones: solidaridad, responsabilidad y justicia.

Las dimensiones constan de ítems con valor máximo incluye ítems con un valor de 5 puntos. Calificándose mediante la escala: nunca (1), a veces (2), casi siempre (3) y siempre (5). Asimismo, establecimos niveles de eficacia que nos admitieron cuantificar las consecuencias o resultados, según corresponda a cada extensión, lo que se hizo en base a suma de ítems, dándose calificativos literales y numéricos, según escala siguiente: Eficiente AD, Regular A, Deficiente B y muy Deficiente C. Cuyo puntaje difiere según cantidad de ítems dada para cada dimensión. Gilari y Rafael (2019).

3.7. VARIABLES

3.7.1. Los juegos tradicionales

Según Hinostroza (2017) se explica cómo, al que se transmite de generación en generación y que su práctica sea frecuente, pues se refiere a juegos característicos de una delimitada demarcación. Asimismo, sostiene que los aludidos juegos se instruyen de forma oral a partir de los abuelos a padres, éstos a sus hijos y/o los más pequeños. Consecuentemente acompañados por el relato de su historia de su niñez y que actualmente nos enseñan la realidad y la existencia de estos juegos de tiempos pasados, pues según a esta teoría afirma lo que dice.



Indicadores: Expresión y control de las emociones mediante el juego y escala para la mediada de la variable.

3.7.2. Convivencia escolar

Según MINEDU (2018) viene a ser el conglomerado de conexiones interpersonales que dan forma a una colectividad educativa. También viene a ser una edificación hecha por la colectividad en forma diaria, siendo la responsabilidad compartida por todos. Esta vida común democrática está delimitada por la referencia a los derechos personales fundamentales como al respeto a las diferencias personales y a una vida común de paz, que promociónen el crecimiento entero de los y las escolares.

Indicadores: Integración, adaptación, igualdad y convivencia escolar

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

3.8.1. Plan de tratamiento de datos

Para procesar información de datos se utilizó el PC, cálculos estadísticos. Cuyos resultados confirman las teorías, con medidas de confiabilidad descritos en la validación de hipótesis mediante los resultados obtenidos.

3.8.2. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis

Los datos se identificaron y describieron mediante estadísticas descriptivas, como tablas de distribución de frecuencias, gráficos estadísticos y medidas de tendencia central. Además, se utilizaron estadísticas inferenciales con tablas de contingencia en el cruce de variables para evaluar el nivel de relación entre estas variables y determinar el nivel de significancia.

3.8.3. La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon,



En una segunda fase, las diferencias en los valores de los coeficientes se clasificaron según la dirección proporcionada por la hipótesis. Donde W , el estadístico utilizado en la prueba de Wilcoxon, es igual a la suma de los rangos asociados a las observaciones periféricas. Cada vez que una observación es exactamente la media, el número de observaciones (N) disminuye en uno. Cuando se elimina la hipótesis nula de que no haya observaciones iguales, el tamaño de la muestra resultante es n .

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Resultados descriptivos

En este apartado se incluyen los resultados del procesamiento de las informaciones ingresados a la planificación estadístico, tomando como referencia el propósito de la indagación, y se consiguieron los subsiguientes resultados en estadística descriptiva.

Tabla 1

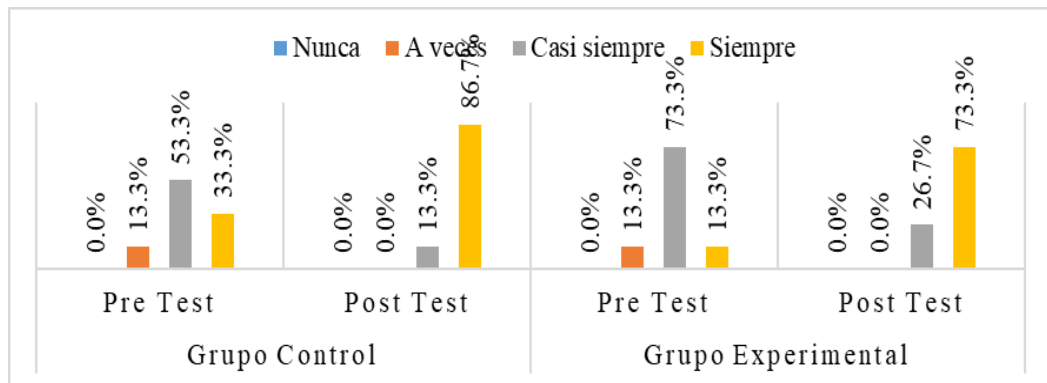
Los juegos tradicionales y la convivencia escolar de los niños y niñas del 2do grado de la IEP N° 70263

Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	f	%	F	%	f	%	f	%
Nunca	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
A veces	2	13.3%	0	0.0%	2	13.3%	0	0.0%
Casi siempre	8	53.3%	2	13.3%	11	73.3%	4	26.7%
Siempre	5	33.3%	13	86.7%	2	13.3%	11	73.3%
Total	15	100.0%	15	100.0%	15	100.0%	15	100.0%

Nota: Elaboración Propia 2023

Figura 1

Los juegos tradicionales y la convivencia escolar en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70263



Interpretación: Como puede verse en la tabla y la figura, de las variables para el grupo control *pre test* se tiene un nivel frecuencia del 13.3% y un nivel casi siempre de 53.3%. Luego del *post test* se registró un nivel de frecuencia casi siempre 13,3%, siempre 86,7%; por otro lado, el grupo experimental registra un nivel de frecuencia en *pre test* de 13.3%, casi siempre de 73,3% y siempre 13.3%; Luego, de *post test* registra un nivel frecuencia poco casi siempre de 26,7%, siempre 73,3%.

Tabla 2

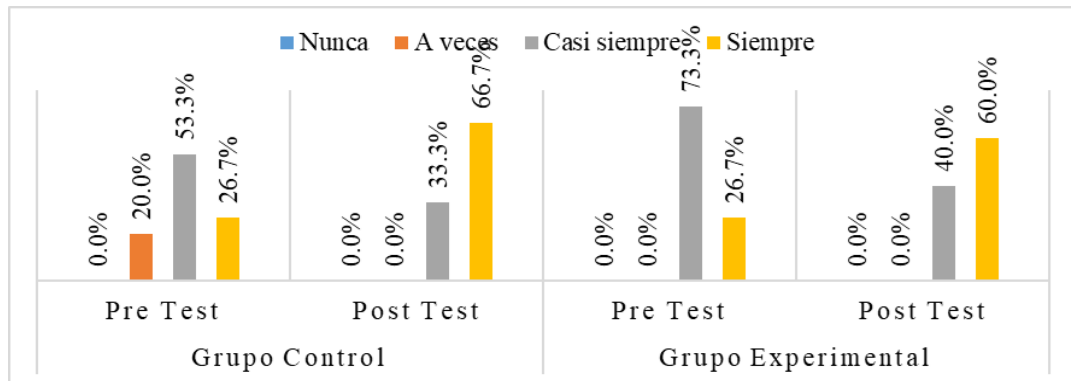
Los juegos tradicionales y la dimensión nivel de solidaridad en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70263

Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
A veces	3	20.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Casi siempre	8	53.3%	5	33.3%	11	73.3%	6	40.0%
Siempre	4	26.7%	10	66.7%	4	26.7%	9	60.0%
Total	15	100.0%	15	100.0%	15	100.0%	15	100.0%

Nota: Elaboración Propia 2023

Figura 2

Los juegos tradicionales y la dimensión nivel de solidaridad en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70263



Interpretación: Como se puede observar en la tabla y figura, de la dimensión solidaridad para el grupo control *pre test* se tiene un nivel frecuencia del 20.0% poca frecuencia y un nivel casi siempre de 53.3% y siempre 26.7%. Luego del *post test* se registró un nivel de frecuencia casi siempre 33.3%, siempre 66.7%; por otro lado, el grupo experimental registra un nivel de frecuencia en *pre test* de casi siempre del 73.3% y siempre 26.7%; Luego, de *post test* registra un nivel frecuencia casi siempre de 40.0%, y siempre de 60.0%.

Tabla 3

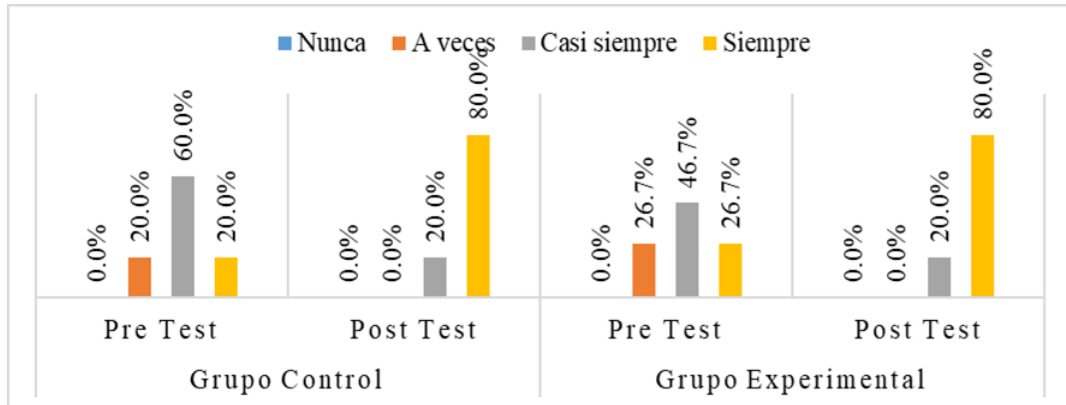
Los juegos tradicionales y la dimensión nivel responsabilidad en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70263

Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
A Veces	3	20.0%	0	0.0%	4	26.7%	0	0.0%
Casi Siempre	9	60.0%	3	20.0%	7	46.7%	3	20.0%
Siempre	3	20.0%	12	80.0%	4	26.7%	12	80.0%
Total	15	100.0%	15	100.0%	15	100.0%	15	100.0%

Nota: Elaboración Propia 2023

Figura 3

Los juegos tradicionales y la dimensión nivel responsabilidad en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70263



Interpretación: Conforme se observa en la tabla y figura, de la dimensión responsabilidad para el grupo control *pre test* se tiene un nivel frecuencia del 20.0% poca frecuencia y un nivel casi siempre de 60.0% y siempre 20.0%. Luego del *post test* se registró un nivel de frecuencia casi siempre 20.0%, siempre 80.0%; por otro lado, el grupo experimental registra un nivel de frecuencia en *pre test* de casi siempre del 46.7% y siempre 26.7%; Luego, de *post test* registra un nivel frecuencia casi siempre de 20.0%, y siempre de 80.0%.

Tabla 4

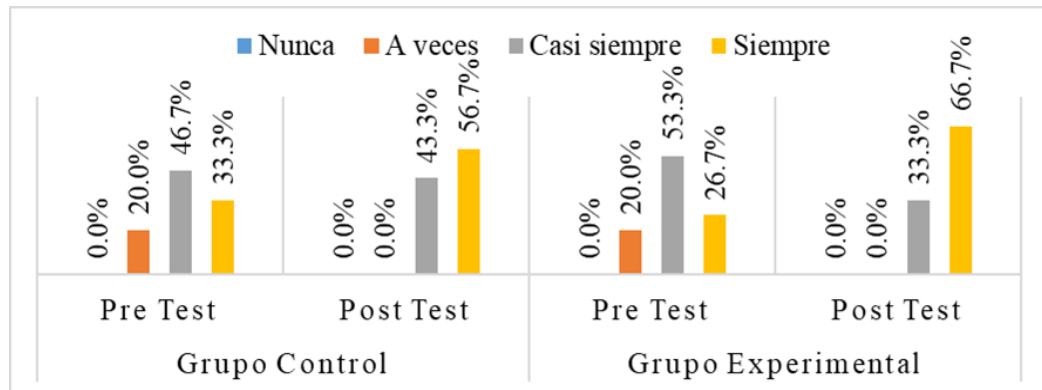
Los juegos tradicionales y la dimensión nivel de justicia en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70263

Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
A veces	3	20.0%	0	0.0%	3	20.0%	0	0.0%
Casi siempre	7	46.7%	7	43.3%	8	53.3%	5	33.3%
Siempre	5	33.3%	9	56.7%	4	26.7%	10	66.7%
Total	15	100.0%	15	100.0%	15	100.0%	15	100.0%

Nota: Elaboración Propia 2023

Figura 4

Los juegos tradicionales y la dimensión nivel de justicia en estudiantes del 2do grado de la IEP N° 70263



Interpretación: Conforme se observa en la tabla y figura, de la dimensión justicia para el grupo control *pre test* se tiene un nivel de poca frecuencia del 20.0% y un nivel casi siempre de 46.7% y siempre 33.3%. Luego del *post test* se registró un nivel de frecuencia casi siempre 43.3%, siempre 56.7%; por otro lado, el grupo experimental registra un nivel de poca de frecuencia en *pre test* del 20.0%, casi siempre del 53.3% y siempre 26.7%; Luego, de *post test* registra un nivel frecuencia casi siempre de 33.3%, y siempre de 66.7%.

4.1.2. Prueba de Hipótesis

Prueba de hipótesis general

H_a : Los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo de la convivencia escolar en niños(as) del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.

H_o : Los juegos tradicionales no tienen un impacto significativo en el desarrollo de la convivencia escolar en niños(as) del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.

Tabla 5

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		Grupo control			Grupo experimental		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Convivencia escolar Post test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00	0 ^d	0.00	0.00
	Rangos positivos	9 ^b	5.00	45.00	10 ^e	5.50	55.00
	Empates	6 ^c			5 ^f		
	Total	15			15		
a. Post Test Grupo control < Pre Test Grupo control				d. Post Test Grupo Experimental < Pre Test Grupo Experimental			
b. Post Test Grupo control > Pre Test Grupo control				e. Post Test Grupo Experimental > Pre Test Grupo Experimental			
c. Post Test Grupo control = Pre Test Grupo control				f. Post Test Grupo Experimental = Pre Test Grupo Experimental			
Estadísticos de prueba^g							
		Post test – Pre test			Post test – Pre test		
Z		-2,887 ^b			-3,051 ^b		
Sig. Asintótica (bilateral)		0,004			0,002		
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon							
b. Se basa en rangos negativos.							

Interpretación: Los resultados de la prueba de Wilcoxon muestran que los rangos positivos superan a los rangos negativos, con 9 estudiantes superando con éxito la convivencia escolar y un empate de 6 estudiantes, y para el grupo experimental 10 y 5 respectivamente lo que demuestra que los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de la convivencia.

Asimismo, la prueba de contraste de Wilcoxon es -2.887a y -3.051b evidenciando resultados favorables de la variable convivencia escolar de ambos grupos del post test y pre test, donde ($p=0.002$ y $004 < 0.05$), por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula; en efecto, a mayores juegos tradicionales, mejor desarrollo de la convivencia escolar.

Prueba de hipótesis específica 1

H_a : Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el nivel de la solidaridad de los niños(as) del segundo grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.

H_o : Los juegos tradicionales no mejoran de manera significativa el nivel de la solidaridad de los niños(as) del segundo grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.

Tabla 6

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión nivel de solidaridad

		Grupo control			Grupo experimental		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimension solidaridad Post test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00	0 ^d	0.00	0.00
	Rangos positivos	10 ^b	5.50	55.00	8 ^e	4.50	3.00
	Empates	5 ^c			7 ^f		
	Total	15			15		

a. Post Test Grupo control < Pre Test Grupo control

b. Post Test Grupo control > Pre Test Grupo control

c. Post Test Grupo control = Pre Test Grupo control

d. Post Test Grupo Experimental < Pre Test Grupo Experimental

e. Post Test Grupo Experimental > Pre Test Grupo Experimental

f. Post Test Grupo Experimental = Pre Test Grupo Experimental

Estadísticos de prueba⁰

	Post test – Pre test	Post test – Pre test
Z	-2,987 ^b	-2,828 ^b
Sig. Asintótica (bilateral)	0,003	0,005

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: Los resultados de la prueba de Wilcoxon muestran que los rangos positivos superan a los rangos negativos para el grupo control, con 10

estudiantes superando con éxito la dimensión nivel de solidaridad y un empate de 5 estudiantes, y para el grupo experimental 8 y 7 respectivamente lo que demuestra que los juegos tradicionales mejoran significativamente el nivel de solidaridad.

Además, la prueba de contraste muestra resultados de mejora en la dimensión nivel de solidaridad escolar en ambos grupos del post test y pre test, donde ($p=0,003$ y $0,005 < 0,05$), por lo tanto, se acepta la primera hipótesis alternativa específica y rechazamos la hipótesis nula; en efecto, a mayores juegos tradicionales, mejor nivel de solidaridad escolar.

Prueba de hipótesis específica 2

H_a : Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el nivel de la responsabilidad de los niños(as) del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.

H_o : Los juegos tradicionales no mejoran de manera significativa el nivel de la responsabilidad de los niños(as) del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.

Tabla 7

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión nivel de responsabilidad

		Grupo control			Grupo experimental		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión responsabilidad Post test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00	0 ^d	0.00	0.00
	Rangos positivos	10 ^b	5.50	55.00	11 ^e	6	55.00
	Empates	5 ^c			4 ^f		
	Total	15			15		

a. Post Test Grupo control < Pre Test Grupo control

b. Post Test Grupo control > Pre Test Grupo control

d. Post Test Grupo Experimental < Pre Test Grupo Experimental

e. Post Test Grupo Experimental > Pre Test Grupo Experimental

c. Post Test Grupo control = Pre Test Grupo control f. Post Test Grupo Experimental = Pre Test Grupo Experimental

Estadísticos de prueba^o

	Post test – Pre test	Post test – Pre test
Z	-2,987 ^b	-3,127 ^b
Sig. Asintótica (bilateral)	0,003	0,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: Los resultados de la prueba de Wilcoxon muestran que los rangos positivos superan a los rangos negativos para el grupo control, con 10 estudiantes superando con éxito la dimensión nivel de responsabilidad y un empate de 5 estudiantes, y para el grupo experimental 11 y 4 respectivamente lo que demuestra que los juegos tradicionales mejoran significativamente el nivel de responsabilidad.

Asimismo, la prueba de contraste muestra resultados de mejora en la dimensión nivel de responsabilidad escolar de ambos grupos del post test y pre test, donde ($p=0,003$ y $0,002 < 0,05$), por lo tanto, se acepta la segunda hipótesis alternativa específica y rechazamos la hipótesis nula; en efecto, a mayores juegos tradicionales, mejor nivel de responsabilidad escolar.

Prueba de hipótesis específica 3

H_a : Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el nivel de la justicia de los niños(as) del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.

H_o : Los juegos tradicionales no mejoran de manera significativa el nivel de la justicia de los niños(as) del 2do grado de la IEP. N°70263, Zepita 2022.

Tabla 8

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión nivel de justicia

		Grupo control			Grupo experimental		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión de justicia Post test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00	0 ^d	0.00	0.00
	Rangos positivos	10 ^b	5.50	55.00	10 ^e	6.0	66.00
	Empates	5 ^c			5 ^f		
	Total	15			15		
a. Post Test Grupo control < Pre Test Grupo control				d. Post Test Grupo Experimental < Pre Test Grupo Experimental			
b. Post Test Grupo control > Pre Test Grupo control				e. Post Test Grupo Experimental > Pre Test Grupo Experimental			
c. Post Test Grupo control = Pre Test Grupo control				f. Post Test Grupo Experimental = Pre Test Grupo Experimental			
<i>Estadísticos de prueba^g</i>							
		Post test – Pre test			Post test – Pre test		
Z		-2,919 ^b			-2,919		
Sig. Asintótica (bilateral)		0,004			0,004		
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon							
b. Se basa en rangos negativos.							

Interpretación: Los resultados de la prueba de Wilcoxon muestran que los rangos positivos superan a los rangos negativos para el grupo control, con 10 estudiantes superando con éxito la dimensión nivel de justicia y un empate de 5 estudiantes, y para el grupo experimental 10 y 5 respectivamente lo que demuestra que los juegos tradicionales mejoran significativamente el nivel de justicia.

Asimismo, la prueba de contraste muestra resultados de mejora en la dimensión nivel de justicia escolar en ambos grupos del post test y pre test, donde ($p=0,004 < 0,05$), por lo tanto, se acepta la tercera hipótesis alternativa específica



y rechazamos la hipótesis nula; en efecto, a mayores juegos tradicionales, mejor nivel de justicia escolar.

4.2. DISCUSIÓN

El propósito del estudio fue determinar la importancia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en los estudiantes del 2do grado de la I.E.P N° 70263 de Zepita 2022. *Al respecto, los resultados estadísticos obtenidos, prueba de contraste de Wilcoxon es -2.887^b y -3.051^b y el $(p=0.004$ y $0.002)$ cuyo valor es inferior al nivel de significación de 0.05 , lo que evidencia que permite afirmar que el uso de juegos tradicionales sí tiene un nivel de influencia significativo en la mejora de la convivencia escolar en los alumnos del I. E.P. N° 70263 de Zepita 2022; lo que demuestra que el uso de juegos tradicionales promueve el desarrollo de la convivencia escolar de los alumnos, lo que a su vez motiva la autonomía del alumno para lograr mejores resultados en cuanto a su aprendizaje..*

Estos resultados coinciden con lo obtenido por Pereda (2020), demostró que los juegos tradicionales mejoran la convivencia escolar en los estudiantes de 4 años de edad de Educación Inicial, el Porvenir; donde, obtuvo los resultados estadísticos de la prueba de contraste de Wilcoxon de $4,377^b$, indicando una correlación significativa; asimismo, la significancia bilateral es $0,000$; lo que demuestra que los juegos tradicionales mejoran significativamente la convivencia escolar. De forma similar, Deza (2019), demostró que Los juegos cooperativos mejora significativamente la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 080 de Pumahuasi, Huánuco; donde, obtuvo los resultados estadísticos de la prueba de contraste de Wilcoxon de -3464^a , indicando una correlación significativa; asimismo, la significancia bilateral es $0,000$; lo que demuestra que los juegos cooperativos mejoran significativamente la convivencia escolar.



Por su lado, Quispe & Ticona (2022), evidenciaron que los juegos tradicionales como estrategia didáctica, surgen de la necesidad de socializar con sus pares siendo algo innato, entonces no contribuirá en la mejora de la convivencia escolar en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano; donde, obtuvieron los resultados estadísticos de la prueba de contraste de Wilcoxon de 3815e, indicando una correlación significativa; asimismo, la significancia bilateral es 0,006; lo que demuestra que los juegos tradicionales como estrategia didáctica, surgen de la necesidad de socializar con sus pares siendo algo innato, entonces contribuirá en la mejora de la convivencia escolar.

En cuanto a la primera hipótesis específica, los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el nivel de solidaridad de los niños, se corroboró realizando una prueba de Wilcoxon. En donde, los resultados de la prueba mostraron una correlación significativa con valores de contraste de $-2,979^b$ y $-2,828^b$. Además, los niveles de significación bilateral resultaron ser $p=0,003$ y $0,005 < 0,05$. Por consiguiente, se aceptó la primera hipótesis alternativa específica.

Estos hallazgos coinciden con lo obtenido por Gilari & Rafael (2019), evidenció que los juegos tradicionales mejoran de manera significativo en el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Primaria. N°70026 del Barrio Porteño; donde, los resultados estadísticos de la prueba de contraste de Wilcoxon de 3.482a, indicando una correlación significativa; asimismo, la significancia bilateral es 0,000; demostrando que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de solidaridad.

En cuanto a la segunda hipótesis específica, los juegos tradicionales mejoran significativamente el nivel de responsabilidad de los niños, lo que se confirmó con un



contraste de la prueba de Wilcoxon de $-2,972^b$ y $-3,127^b$, lo que indica una correlación significativa; además, los niveles de significación bilateral fueron $p=0,003$ y $0,002 < 0.05$; por lo tanto, se aceptó la segunda hipótesis específica alternativa.

Estos hallazgos coinciden con lo obtenido por Gilari & Rafael (2019), evidenció que los juegos tradicionales mejoran de manera significativo en la responsabilidad de la convivencia escolar en niños(as) del segundo grado de la Institución Educativa Primaria. N°70026 del Barrio Porteño; donde, los resultados estadísticos de la prueba de contraste de Wilcoxon de 3.531a, indicando una correlación significativa; asimismo, la significancia bilateral es 0,000; demostrando que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de responsabilidad.

En cuanto a la tercera hipótesis específica, los juegos tradicionales mejoran significativamente el nivel de justicia de los niños, se confirmó con una prueba de contraste de Wilcoxon de $-2,919^b$, lo que indica una correlación significativa; asimismo, la significación bilateral es $p=0,004$ cuyo valor es inferior a 0.05; por tanto, se aceptó la tercera hipótesis específica alternativa.

Estos hallazgos coinciden con lo obtenido por Gilari & Rafael (2019), evidenció que los juegos tradicionales mejoran de manera significativo en la justicia de la convivencia escolar en niños(as) del segundo grado de la Institución Educativa Primaria. N°70026 del Barrio Porteño; donde, los resultados estadísticos de la prueba de contraste de Wilcoxon de $-3.578a$, indicando una correlación significativa; asimismo, la significancia bilateral es 0,000; demostrando que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el valor de justicia.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: En relación con el objetivo general, los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la convivencia escolar de los niños(as). Lo cual, se corrobora con la prueba de contraste de Wilcoxon, que arrojó un valor estadísticamente significativo de $-2,887b$, $-3,051b$ y el $(p=0,004$ y $0,002<0,05)$. Estos resultados muestran que los juegos tradicionales favorecen significativamente la convivencia escolar de los niños.

SEGUNDA: En relación con el primer objetivo específico, la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar el grado de solidaridad de los niños quedó demostrada estadísticamente por un contraste de $-2,972b$ y $-2,828b$ ($p=0,003$ y $0,005<0,05$) en la prueba de Wilcoxon, lo que indica una mejora sustancial del valor de la solidaridad con el uso de los juegos tradicionales.

TERCERA: En relación con el segundo objetivo específico, la eficacia de los juegos tradicionales para fomentar el grado de responsabilidad de los niños se corroboró con un contraste en la prueba de Wilcoxon de $-2,972b$ y $-3,127b$ ($p=0,003$ y $0,002<0,05$), lo que indica que el uso de juegos tradicionales aumenta el atributo de responsabilidad.

CUARTA: En relación con el segundo objetivo específico, la eficacia de los juegos tradicionales para promover la equidad entre los jóvenes se validó mediante un análisis estadístico utilizando la prueba de Wilcoxon. Los resultados revelaron un contraste significativo de $-2,919b$ ($p=0,004<0,05$),



lo que indica que el uso de juegos tradicionales contribuye a potenciar los valores de equidad.



VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** A la institución, enfatizar y promover el uso de juegos tradicionales como estrategia didáctica para crear un buen ambiente escolar para que los estudiantes y toda la comunidad educativa sean más tolerantes, respetuosos, cooperativos, y que los niños se reconcilien con sus pares.
- SEGUNDA:** A la docencia, trabajar directamente con los padres de familias de los niños; Por lo tanto, es necesario programar una reunión con ellos para hacerles comprender la importancia del esfuerzo del maestro para alcanzar un mejor nivel de educación y convivencia.
- TERCERA:** A la docencia, considerar diferentes estrategias motivacionales de carácter dinámico con el fin de formar estudiantes que sean capaces de perseverar en el aprendizaje de lecciones y otras actividades en su plan de trabajo
- CUARTA:** Asegurar la cooperación activa y comprometida de todos los estudiantes Promueve la participación en la comunidad educativa para que los estudiantes puedan desarrollar relaciones recíprocas basadas en el diálogo y la meditación pedagógica.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, Á. L., Figueroa, E. C., & Jiménez, L. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase* [Tesis de grado, Corporación Universitaria Iberoamericana].
<https://repositorio.iber.edu.co/items/f638831f-598a-49cb-ae82-f5c57e5f00de>
- Arias, D. L., & Peralta, F. R. (2022). *Juegos tradicionales para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de cuarto año de Educación Básica* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil].
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/61632?mode=full>
- Bustamante, I. M., & Taboada, H. M. (2022). Convivencia escolar: una revisión bibliográfica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 1291–1304. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1579
- Cáceres, M. V., & Gómez, D. (2022). Actitudes del profesorado hacia la gamificación. *Análisis y Modificación de Conducta*, 48(177), 145–157.
<https://doi.org/10.33776/amc.v48i177.7185>
- Ccahuana, C. K., & Cuarez, E. (2021). *El juego tradicional como recurso pedagógico en una I.E.B. en el distrito de Rocchacc - Chincheros - Apurímac* [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola].
<https://repositorio.usil.edu.pe/items/05ddfa0d-fd4c-4bbb-8685-3beef0cb8c26>
- Chala, J. C. (2022). *Juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en la Institución Educativa Antonio Ricaurte del municipio de Quibdó* [Tesis de maestría, Universidad de Medellín].
<https://repository.udem.edu.co/handle/11407/7658>



- Coronado, I. J., Hernández, C., & Chicangana, L. E. (2022). *Juegos tradicionales: estrategia pedagógica para fortalecer los valores en estudiantes de grado tercero* [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4932>
- Coyotecatl, L. M., & Murrieta, R. (2021). Factores que afectan la convivencia familiar: análisis micro etnográfico a través de juegos tradicionales en un grupo social en México. *Revista Educación*, 221–237.
<https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.43829>
- Daza, D. (2019). *Juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15372>
- Domínguez, M. R. (2019). *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. La Providencia – 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo].
<https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/13322>
- Gilari, S. B., & Rafael, L. M. (s/f). *Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado de la I.E.P. N^o 70026 Porteño – Puno* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano Puno]. Recuperado el 16 de febrero de 2023, de <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/10717>



- González, M. A., & Treviño, D. C. (2020). Involucramiento docente y condiciones del aula: una díada para mejorar la convivencia escolar en bachillerato. *Revista de Investigación Educativa*, 38(2), 397–414. <https://doi.org/10.6018/rie.372241>
- Guapi, F. I., Chérrez, R., Cortéz, J. G., & Castro, A. S. (2022). Los juegos tradicionales y la praxiología motriz: necesidad de los pueblos amazónicos y afroecuatorianos en Ecuador. *Arrancada (En línea)*, 22(42), 109–123. <https://revistarrancada.cujae.edu.cu/index.php/arrancada/article/view/475>
- Hernández, M. Á., Penalva, A., & Guerrero, C. (2020). Factores que afectan la convivencia familiar: análisis micro etnográfico a través de juegos tradicionales en un grupo social en México. *Revista Educación*, 32(1), 23–32. <https://doi.org/10.17811/msg.32.1.2020.23-32>
- Nanjari-, R., Cataldo, M., Celedón, N., & Vidal, M. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión. *Foro educacional*, 37. <https://doi.org/10.29344/07180772.37.2892>
- Nastacuas, B. J. (2021). *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar* [Tesis de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/43200>
- Ortiz, S., & López, V. (2021). Condiciones de organización del trabajo en convivencia escolar y cooperación profesional. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 20(42), 183–198. <https://doi.org/10.21703/rexe.20212042ortiz-mallegas11>
- Pereda, M. L. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial*, *El Porvenir 2019* [Tesis de licenciatura,



Universidad

César

Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44857>

Quispe, M., & Ticona, K. L. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N^o 216 Moyocorral San Francisco SolanoTamburco, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac].
<https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1137>

Vygotsky, L. (2016). *Vygotsky Obras Escogidas: Tomo 4* (M. Hernandez B, Ed.).
Createspace Independent Publishing Platform.



ANEXOS



ANEXO 1: Instrumento de convivencia escolar

INSTRUMENTO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR (FICHA DE OBSERVACIÓN)

El presente instrumento de observación para conocer la convivencia escolar del niño, tiene como objetivo, recoger información del niño sobre su actitud de responsabilidad, solidaridad y justicia, con la finalidad de establecer un diagnóstico que sirva de base a futuras investigaciones y soluciones.

Instrucciones:

Marca el criterio que corresponda.

ESTUDIANTE:

GRADO:.....SECCIÓN:.....FECHA:.....ACTIVIDAD:

Valoración Por Cada Ítem:

Nro.	VALORACIÓN
1	NUNCA
2	CASI NUNCA
3	A VECES
4	CASI SIEMPRE
5	SIEMPRE

Dimensiones	Ítems	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
Solidaridad	1.- Comparte materiales con sus compañeros que no lo tienen.					
	2.- Participa en las actividades que organiza la Institución Educativa.					
	3.- Aporta ideas para realizar trabajo en grupo.					
	4.- Busca soluciones a los problemas que se suscitan en el aula o patio.					
	5.- Espera su turno para jugar el juego.					
	6.- Presta atención a las indicaciones del juego.					
	7.- Brinda ayuda cuando un compañero lo requiere.					
	8.- Se desinteresa por los trabajos en grupo.					
	9.- Se muestra solidario cuando la maestra requiere su ayuda.					
	10.- Es solidario con las necesidades y dificultades de sus compañeros.					
Responsabilidad	11.- Respeta a su compañero, aunque no sea tu mejor amigo.					
	12.- Cumple con las actividades del "niño de la semana"					
	13.- Saluda a sus compañeros y personas mayores.					
	14.- Levanta la mano para opinar.					
	15.- Respeta la opinión de sus compañeros de aula.					
Justicia	16.- Acepta a sus compañeros sin discriminación.					
	17.- Pide disculpas a sus compañeros por una conducta inadecuada.					
	18.- Reconoce el esfuerzo del trabajo en grupo.					



	19.- Respeta las reglas de los juegos.						
	20.- Actúa de manera prudente ante cualquier situación de riesgo.						

Gilari y Rafael (2019).

ANEXO 2: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLE	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la convivencia escolar en los niños(as) de la IEP N° 70263, Zepita 2022?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la importancia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar de los niños(as) del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.</p> <p>Objetivos específicos O1: Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejorará el nivel de solidaridad los niños(as) del 2do grado de la IEP N°70263, Zepita 2022</p> <p>O2: Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejorará el nivel de responsabilidad de los niños(as) del 2do grado de la IEP N°70263, Zepita 2022</p> <p>O3: Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejorará el nivel de justicia en los niños(as) del 2do grado de la IEP N°70263, Zepita 2022.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL Los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo de la convivencia escolar en niños(as) del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.</p> <p>Hipótesis Específico H1: Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el nivel de la solidaridad de los niños(as) del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.</p> <p>H2: Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el nivel de la responsabilidad de los niños(as) del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.</p> <p>H3: Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el nivel de la justicia de los niños(as) del 2do grado de la IEP N° 70263, Zepita 2022.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Los juegos tradicionales Indicadores Expresión y control emocional a través del juego Escala para la medición de la variable</p> <p>Escala Valorativa</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Convivencia Escolar Indicadores Solidaridad Responsabilidad justicia</p> <p>Escala para la medición de la variable Escala valorativa</p>	<p>Tipo y diseño de investigación Tipo experimental, Cuantitativo, Diseño Cuasi experimental Nivel Relacional Población 180 alumnos de la IEP N° 70263 Zepita en el año académico 2022. Muestra 30 alumnos: 2do grado B 15 alumnos: grupo experimental 2do grado A 15 alumnos: grupo control. Instrumentos Cuestionario.</p>

ANEXO 4: Prueba de normalidad

	Kolmogorov- Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Convivencia escolar Pre Test Grupo control	,295	15	,001	,761	15	,001
Convivencia escolar Post Test Grupo control	,367	15	,000	,713	15	,000
Solidaridad Pre Test Grupo Control	,295	15	,001	,761	15	,001
Solidaridad Post Test Grupo Control	,403	15	,000	,667	15	,000
Responsabilidad Pre Test Grupo Control	,275	15	,003	,790	15	,003
Responsabilidad Post Test Grupo Control	,251	15	,012	,798	15	,003
Justicia Pre Test Grupo Control	,305	15	,001	,766	15	,001
Justicia Post Test Grupo Control	,363	15	,000	,716	15	,000
Convivencia escolar Pre Test Grupo Experimental	,340	15	,000	,758	15	,001
Convivencia escolar Post Test Grupo Experimental	,350	15	,000	,643	15	,000
Solidaridad Pre Test Grupo Experimental	,453	15	,000	,561	15	,000
Solidaridad Post Test Grupo Experimental	,350	15	,000	,643	15	,000
Responsabilidad Pre Test Grupo Experimental	,238	15	,022	,817	15	,006
Responsabilidad Post Test Grupo Experimental	,402	15	,000	,694	15	,000
Justicia Pre Test Grupo Experimental	,340	15	,000	,758	15	,001
Justicia Post Test Grupo Experimental	,295	15	,001	,761	15	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: La muestra de la tesis constaba de menos de 50 participantes. Para evaluar la normalidad de los datos se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, que arrojó un valor p inferior a 0,05, lo que indica una distribución no paramétrica. En consecuencia, se seleccionó la prueba de Wilcoxon para comprobar las hipótesis.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN : IEP. N° 70 263 ZEPITA
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 2do "A" y "B"
 1.3 PROFESOR : Luis Alberto Calderon Huiche
 1.4 FECHA : 05-09-2022
 1.5 DURACIÓN : 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

EDUCACIÓN FÍSICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

¡JUGANDO A TRAVÉS DEL TIEMPO! EXPLORANDO JUEGOS TRADICIONALES DE DIFERENTES CULTURAS.

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la práctica de juegos tradicionales de diferentes culturas en los estudiantes de segundo grado de primaria. • Desarrollar habilidades motrices básicas como la coordinación, el equilibrio y la agilidad a través del juego. • Incentivar la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto por las normas en los estudiantes. • Promover el intercambio cultural y la valoración de la diversidad a través de los juegos tradicionales. 	
COMPETENCIA	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
ESTÁNDAR	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices integrando a todas las personas de la comunidad educativa en eventos lúdico-deportivos y promoviendo la práctica de actividad física basada en el disfrute, la tolerancia, equidad de género, inclusión y respeto, asumiendo su responsabilidad durante todo el proceso. Propone sistemas tácticos de juego en la resolución de problemas y los adecúa según las necesidades del entorno, asumiendo y adjudicando roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo en la práctica de diferentes actividades físicas.
CAPACIDAD	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.
DESEMPEÑO	Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno, con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realizará de manera continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes en los juegos, su dominio de las habilidades motrices básicas, su trabajo en equipo y el



	respeto por las normas. Se puede utilizar una rúbrica de evaluación para registrar el progreso individual de cada estudiante.
EVIDENCIA	Participa comprende ejecutando el juego. Es justo en la toma de decisiones. Actúa con justicia en todo momento.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural.
ACCIONES OBSERVABLES	Interactúa roles por mutuo acuerdo. Es justo con los integrantes de grupo.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Presentación del tema: Se inicia la sesión con una breve introducción sobre los juegos tradicionales, explicando que son juegos que se han transmitido de generación en generación y que reflejan la cultura y las costumbres de diferentes pueblos. Se presenta un mapa del mundo o imágenes de diferentes culturas para despertar el interés de los estudiantes.• Exploración de juegos tradicionales: Se invita a los estudiantes a compartir los juegos tradicionales que conocen de su propia cultura o de otras culturas que hayan aprendido. Se pueden utilizar imágenes o videos para mostrar ejemplos de juegos tradicionales de diferentes partes del mundo.• Selección de juegos: Se realiza una votación entre los estudiantes para elegir los juegos tradicionales que se practicarán en la sesión. Se puede considerar la variedad de culturas representadas, la complejidad de los juegos y los intereses de los estudiantes.	
DESARROLLO 60 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Explicación y demostración de los juegos: Se explica detalladamente las reglas y la dinámica de cada juego seleccionado, utilizando ejemplos visuales o demostraciones prácticas. Se enfatiza la importancia de seguir las normas y respetar a los demás jugadores.• Práctica de los juegos: Se divide a los estudiantes en grupos y se les asigna un espacio para practicar cada uno de los juegos seleccionados. Se les da tiempo suficiente para familiarizarse con las reglas y disfrutar de la experiencia de jugar.	-Materiales variados según los juegos seleccionados (por ejemplo, pelotas, cuerdas, aros, piedras lisas, tizas o pintura para el suelo).



	<ul style="list-style-type: none">• Rotación de juegos: Se organiza una rotación por estaciones, donde cada grupo va pasando por los diferentes juegos seleccionados, practicando cada uno durante un tiempo determinado. Esto permite a todos los estudiantes experimentar todos los juegos.• Reflexión y discusión: Se reúne a los estudiantes en grupo grande y se inicia una discusión sobre los juegos que han practicado. Se les invita a compartir sus experiencias, comentar las reglas y estrategias de cada juego, y expresar sus opiniones sobre los juegos que más les han gustado.	-Música tradicional de diferentes culturas.
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Resumen de la sesión: Se realiza un breve resumen de las actividades realizadas, destacando la importancia de los juegos tradicionales como forma de expresión cultural y como herramienta para el desarrollo físico y social de los niños.• Despedida: Se despide a los estudiantes con un mensaje positivo, animándolos a seguir explorando y disfrutando de los juegos tradicionales como una forma de conectar con diferentes culturas y divertirse de manera saludable.	

Recursos adicionales:

- <https://www.educapeques.com/juegos-educativos>
- <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html>
- <https://es.slideshare.net/slideshow/juegos-tradicionales-238410231/238410231>



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN : IEP. N° 70 263 ZEPITA
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 2do "A" y "B"
 1.3 PROFESOR : Luis Alberto Calderon Huiche
 1.4 FECHA : 20-09-2022
 1.5 DURACIÓN : 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

PERSONAL SOCIAL

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

¡JUGANDO CON RESPONSABILIDAD! UN VIAJE AL MUNDO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR LA RESPONSABILIDAD EN LOS NIÑOS.

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura y herramienta para el aprendizaje de la responsabilidad. Desarrollar el sentido de la responsabilidad en los estudiantes a través de la participación en juegos tradicionales. Fomentar la alegría, la diversión y el compañerismo en el aula a través del juego. Promover valores como la organización, el cumplimiento de normas, la toma de decisiones y el cuidado de los materiales en el juego. Incentivar la autonomía, la iniciativa y la colaboración para fortalecer la responsabilidad individual y grupal. 	
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
ESTÁNDAR	Convive y participa democráticamente, relacionándose con los demás, respetando las diferencias y promoviendo los derechos de todos, así como cumpliendo sus deberes y evaluando sus consecuencias. Se relaciona con personas de diferentes culturas respetando sus costumbres y creencias. Evalúa y propone normas para la convivencia social basadas en los principios democráticos y en la legislación vigente. Utiliza estrategias de negociación y diálogo para el manejo de conflictos. Asume deberes en la organización y ejecución de acciones colectivas para promover sus derechos y deberes frente a situaciones que involucran a su comunidad. Delibera sobre asuntos públicos con argumentos basados en fuentes confiables, los principios democráticos y la institucionalidad, y aporta a la construcción de consensos. Rechaza posiciones que legitiman la violencia o la vulneración de derechos.
CAPACIDAD	Participa en acciones que promueven el bienestar común.
DESEMPEÑO	Delibera sobre asuntos de interés común enfatizando en los que se generan durante la convivencia diaria en el aula, para proponer y participar en actividades colectivas orientadas al reconocimiento y



	respeto de sus derechos como niños y niñas, a partir de situaciones cotidianas.
CRITERIOS DE EVALUACION	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad de seguir instrucciones, su organización, su cumplimiento de normas, su toma de decisiones responsables, su cuidado de los materiales, su autonomía, su iniciativa, su colaboración con los compañeros, su disfrute durante los juegos y su reflexión sobre la importancia de la responsabilidad.
EVIDENCIA	Participa comprende ejecutando el juego.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	De derechos.
ACCIONES OBSERVABLES	Expresa sus ideas libremente. Actúa responsablemente dentro de la sociedad.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre la importancia de la responsabilidad en la vida diaria y en el juego. Pregunto a los estudiantes qué entienden por responsabilidad y cómo creen que se puede ser responsable en el juego. Explico que existen muchos juegos tradicionales que pueden ser utilizados para fomentar el sentido de la responsabilidad en los niños, enseñándoles valores como la organización, el cumplimiento de normas, la toma de decisiones y el cuidado de los materiales. Resalto la importancia de la participación activa, el respeto por las reglas y el juego limpio para disfrutar de estos juegos y obtener sus beneficios. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Presento algunos ejemplos de juegos tradicionales relacionados con la responsabilidad, como: <ul style="list-style-type: none"> "Juego de relevos con responsabilidades": Dividir la clase en equipos y asignar a cada equipo una tarea específica, como recoger pelotas, ordenar aros o guardar materiales. Cada miembro del equipo debe realizar su tarea de forma responsable y pasar el turno al siguiente compañero hasta completar la misión. 	<ul style="list-style-type: none"> -Un espacio amplio y cómodo para jugar (patio escolar, aula, etc.). -Materiales diversos según el



	<ul style="list-style-type: none">○ "Carrera de limpieza": Establecer una meta y dividir la clase en equipos. Cada equipo debe limpiar una parte del espacio de juego de forma rápida y eficiente, recogiendo basura, ordenando objetos y dejando todo limpio. El equipo que termine primero y de manera más organizada gana la carrera.○ "Juego de construcción responsable": Entregar a cada equipo materiales de construcción (bloques, Legos, etc.) y un modelo a construir. Los estudiantes deben trabajar en equipo de forma responsable, repartiendo las tareas, comunicándose efectivamente y cuidando los materiales para completar la construcción.○ "Juego de roles de responsabilidad": Presentar diferentes situaciones hipotéticas relacionadas con la responsabilidad en el juego, como compartir materiales, respetar turnos, cuidar el espacio de juego o solucionar problemas de forma conjunta. Los estudiantes representan distintos papeles y practican cómo actuar de manera responsable en cada situación.○ "Juego de mesa de responsabilidades": Crear un juego de mesa sencillo donde los estudiantes avancen casillas completando tareas relacionadas con la responsabilidad, como recoger fichas, ordenar cartas o responder preguntas sobre valores como la organización o el cumplimiento de normas. <ul style="list-style-type: none">• Propongo a los estudiantes que elijan un juego que les guste y lo organicen para jugarlo con sus compañeros.• Incentivo la participación activa de todos los estudiantes, creando un ambiente de alegría, respeto y colaboración.• Adapto los juegos a las edades e intereses de los estudiantes, fomentando la inclusión y la participación de todos.	juego elegido (pelotas, cuerdas, aros, etc.).
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con los juegos tradicionales relacionados con la responsabilidad.• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión y cómo creen que estos juegos pueden ayudarles a ser más responsables en el aula y en su vida diaria.• Reflexionamos sobre la importancia de la organización, el cumplimiento de normas, la toma de decisiones, el cuidado de los materiales, la	



	<p>autonomía, la iniciativa y la colaboración para ser personas responsables.</p> <ul style="list-style-type: none">• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando, practicando la responsabilidad en todos los aspectos de su vida y contribuyendo a un ambiente escolar y familiar armonioso y respetuoso.	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN : IEP. N° 70 263 ZEPITA
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 2do "A" y "B"
 1.3 PROFESOR : Luis Alberto Calderon Huiche
 1.4 FECHA : 20-09-2022
 1.5 DURACIÓN : 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

PERSONAL SOCIAL

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

¡JUGANDO CON SOLIDARIDAD! UN VIAJE AL MUNDO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR VALORES SOLIDARIOS EN LOS NIÑOS.

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura y herramienta para el aprendizaje de valores solidarios. Desarrollar el sentido de la solidaridad en los estudiantes a través de la participación en juegos tradicionales. Fomentar la alegría, la diversión y el compañerismo en el aula a través del juego. Promover valores como la colaboración, el trabajo en equipo, la ayuda mutua, la empatía y el compromiso con el bienestar común en el juego. Incentivar la sensibilidad social, la responsabilidad hacia los demás y la construcción de relaciones solidarias en el aula. 	
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
ESTÁNDAR	Convive y participa democráticamente cuando se relaciona con los demás, respetando las diferencias, los derechos de cada uno, cumpliendo y evaluando sus deberes. Se interesa por relacionarse con personas de culturas distintas y conocer sus costumbres. Construye y evalúa normas de convivencia tomando en cuenta sus derechos. Maneja conflictos utilizando el diálogo y la mediación con base en criterios de igualdad o equidad. Propone, planifica y realiza acciones colectivas orientadas al bien común, la solidaridad, la protección de las personas vulnerables y la defensa de sus derechos. Delibera sobre asuntos de interés público con argumentos basados en fuentes y toma en cuenta la opinión de los demás.
CAPACIDAD	interactúa con todas las personas.
DESEMPEÑO	Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias y tratándolos con amabilidad y respeto. Cumple con sus deberes en el aula, para beneficio de todos y de acuerdo a su edad.



CRITERIO DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad de seguir instrucciones, su organización, su cumplimiento de normas, su toma de decisiones responsables, su cuidado de los materiales, su autonomía, su iniciativa, su colaboración con los compañeros, su disfrute durante los juegos y su reflexión sobre la importancia de la solidaridad.
EVIDENCIA	Se solidariza con las personas que necesitan ayuda dentro de la institución.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque ambiental.
ACCIONES OBSERVABLES	Se muestra solidario con sus compañeros. Demuestra iniciativa en el trabajo en equipo.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre la importancia de la solidaridad en la vida diaria y en el juego. Pregunto a los estudiantes qué entienden por solidaridad y cómo creen que se puede ser solidario en el juego. Explico que existen muchos juegos tradicionales que pueden ser utilizados para fomentar el sentido de la solidaridad en los niños, enseñándoles valores como la colaboración, el trabajo en equipo, la ayuda mutua, la empatía y el compromiso con el bienestar común. Resalto la importancia de la participación activa, el respeto por las reglas y el juego limpio para disfrutar de estos juegos y obtener sus beneficios. 	<p>-Un espacio amplio y cómodo para jugar (patio escolar, aula, etc.).</p> <p>-Materiales diversos según el juego elegido (pelotas, cuerdas, aros, pañuelos, etc.).</p>
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Presento algunos ejemplos de juegos tradicionales relacionados con la solidaridad, como: <ul style="list-style-type: none"> "Carrera de relevos solidarios": Dividir la clase en equipos y asignar a cada equipo una tarea específica que requiera colaboración, como transportar objetos, armar una estructura o realizar un dibujo en conjunto. Cada miembro del equipo debe realizar su parte de la tarea de forma responsable y 	<p>-Un espacio amplio y cómodo para jugar (patio escolar, aula, etc.).</p> <p>-Materiales diversos</p>



	<p>pasar el turno al siguiente compañero hasta completar la misión en equipo.</p> <ul style="list-style-type: none">○ "Juego de construcción colaborativa": Entregar a cada equipo materiales de construcción (bloques, Legos, etc.) y un modelo a construir. Los estudiantes deben trabajar en equipo de forma solidaria, repartiendo las tareas, comunicándose efectivamente, ayudándose mutuamente y celebrando los logros juntos.○ "Juego de roles de solidaridad": Presentar diferentes situaciones hipotéticas relacionadas con la solidaridad en el juego, como ayudar a un compañero que se ha caído, compartir materiales, incluir a todos en la dinámica de juego o resolver problemas en conjunto. Los estudiantes representan distintos papeles y practican cómo actuar de manera solidaria en cada situación.○ "Juego de mesa cooperativo": Crear un juego de mesa donde los estudiantes avancen casillas completando tareas solidarias, como ayudar a un personaje del juego, resolver acertijos en equipo o realizar acciones que beneficien al grupo.○ "Búsqueda del tesoro solidario": Esconder pistas por el espacio de juego que conduzcan a un tesoro. Las pistas pueden contener mensajes solidarios, retos que requieran colaboración o acciones que beneficien al grupo. Los estudiantes deben trabajar en equipo, ayudarse mutuamente y compartir el tesoro al final. <ul style="list-style-type: none">• Propongo a los estudiantes que elijan un juego que les guste y lo organicen para jugarlo con sus compañeros.• Incentivo la participación activa de todos los estudiantes, creando un ambiente de alegría, respeto, colaboración y reflexión sobre la importancia de la solidaridad.• Adapto los juegos a las edades e intereses de los estudiantes, fomentando la inclusión y la participación de todos.	según el juego elegido (pelotas, cuerdas, aros, pañuelos, etc.).
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con los juegos tradicionales relacionados con la solidaridad.• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión y cómo creen que estos juegos pueden ayudarles a ser más solidarios en el aula y en su vida diaria.	



	<ul style="list-style-type: none">• Reflexionamos sobre la importancia de la colaboración, el trabajo en equipo, la ayuda mutua, la empatía, el compromiso con el bienestar común y la sensibilidad social para construir una comunidad más solidaria.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando, practicando valores solidarios en todos los aspectos de su vida y contribuyendo a crear un mundo más justo, equitativo y compasivo.	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Recursos adicionales:

- <https://www.pinterest.es/pin/46865652359045912/>



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 INSTITUCIÓN	: IEP, N° 70 263 ZEPITA
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 2do "A" y "B"
1.3 PROFESOR	: Luis Alberto Calderon Huiche
1.4 FECHA	: 26-09-2022
1.5 DURACIÓN	: 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

PERSONAL SOCIAL

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

¡JUGANDO CON JUSTICIA! UN VIAJE AL MUNDO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR VALORES DE JUSTICIA EN LOS NIÑOS.

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura y herramienta para el aprendizaje de valores de justicia. • Desarrollar el sentido de la justicia en los estudiantes a través de la participación en juegos tradicionales. • Fomentar la alegría, la diversión y el compañerismo en el aula a través del juego. • Promover valores como la equidad, la igualdad, el respeto mutuo, la resolución de conflictos pacífica y la toma de decisiones justas en el juego. • Incentivar la empatía, la comprensión de diferentes perspectivas y la búsqueda de soluciones justas para todos en el juego. 	
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
ESTÁNDAR	Convive y participa democráticamente cuando se relaciona con los demás, respetando las diferencias y los derechos de cada uno, cumpliendo sus deberes y buscando que otros también los cumplan. Se relaciona con personas de culturas distintas, respetando sus costumbres. Construye y evalúa de manera colectiva las normas de convivencia en el aula y en la escuela con base en principios democráticos. Ejerce el rol de mediador en su grupo haciendo uso de la negociación y el diálogo para el manejo de conflictos. Propone, planifica y ejecuta acciones de manera cooperativa, dirigidas a promover el bien común, la defensa de sus derechos y el cumplimiento de sus deberes como miembro de una comunidad. Delibera sobre asuntos públicos formulando preguntas sobre sus causas y consecuencias, analizando argumentos contrarios a los propios y argumentando su postura basándose en fuentes y en otras opiniones.
CAPACIDAD	Interactúa con todas las personas.
DESEMPEÑO	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, en las que se evidencian los prejuicios y estereotipos más comunes de su entorno (de género, raciales, entre otros). Evalúa el cumplimiento de sus deberes y los de sus compañeros, y propone cómo mejorarlo.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad de seguir instrucciones, su organización, su cumplimiento de normas, su toma de decisiones responsables, su cuidado de los materiales, su autonomía, su iniciativa, su colaboración con los compañeros, su disfrute durante los juegos y su reflexión sobre la importancia de la justicia.
EVIDENCIA	Actúa con justicia en todo momento.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural.
ACCIONES OBSERVABLES	Es justo con los integrantes de grupo.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre la importancia de la justicia en la vida diaria y en el juego. Pregunto a los estudiantes qué entienden por justicia y cómo creen que se puede ser justos en el juego. Explico que existen muchos juegos tradicionales que pueden ser utilizados para fomentar el sentido de la justicia en los niños, enseñándoles valores como la equidad, la igualdad, el respeto mutuo, la resolución de conflictos pacífica y la toma de decisiones justas. Resalto la importancia de la participación activa, el respeto por las reglas y el juego limpio para disfrutar de estos juegos y obtener sus beneficios. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Presento algunos ejemplos de juegos tradicionales relacionados con la justicia, como: <ul style="list-style-type: none"> "Juego de roles de justicia": Presentar diferentes situaciones hipotéticas relacionadas con la injusticia en el juego, como hacer trampa, excluir a compañeros o no respetar las reglas. Los estudiantes representan distintos papeles (víctimas, agresores, jueces, mediadores) y practican 	<p>-Un espacio amplio y cómodo para jugar (patio escolar, aula, etc.).</p> <p>-Materiales diversos</p>



	<p>cómo actuar de manera justa en cada situación</p> <ul style="list-style-type: none">○ "Tribunal de justicia tradicional": Crear un tribunal simbólico en el aula donde los estudiantes representen roles como jueces, abogados y acusados. Se presenta un caso de injusticia en el juego y los estudiantes deben analizarlo, escuchar las diferentes perspectivas y emitir un veredicto justo siguiendo reglas preestablecidas.○ "Juego de resolución de conflictos": Dividir la clase en parejas y presentarles diferentes conflictos que pueden surgir en el juego, como peleas por turnos, desacuerdos sobre las reglas o problemas de comunicación. Los estudiantes deben trabajar en pareja para resolver el conflicto de manera pacífica, utilizando estrategias como el diálogo, la empatía y la búsqueda de soluciones creativas que satisfagan a ambas partes.○ "Juego de la oca de la justicia": Crear un tablero de juego similar al juego de la oca, pero con casillas que representen diferentes situaciones relacionadas con la justicia (ayudar a un compañero, compartir un juguete, respetar las reglas, etc.). Al caer en cada casilla, los estudiantes deben realizar una acción justa o responder a una pregunta sobre valores de justicia.○ "Juego de cartas de justicia": Crear un mazo de cartas con diferentes situaciones que impliquen dilemas morales o decisiones relacionadas con la justicia. Los estudiantes toman una carta, analizan la situación y discuten en grupo cómo actuarían de manera justa en ese caso. <ul style="list-style-type: none">• Propongo a los estudiantes que elijan un juego que les guste y lo organicen para jugarlo con sus compañeros.• Incentivo la participación activa de todos los estudiantes, creando un ambiente de alegría, respeto, colaboración y reflexión sobre la importancia de la justicia.• Adapto los juegos a las edades e intereses de los estudiantes, fomentando la inclusión y la participación de todos.	según el juego elegido (pelotas, cuerdas, aros, pañuelos, etc.).
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con los juegos tradicionales relacionados con la justicia.	



	<ul style="list-style-type: none">• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión y cómo creen que estos juegos pueden ayudarles a ser más justos en el aula y en su vida diaria.• Reflexionamos sobre la importancia de la equidad, la igualdad, el respeto mutuo, la resolución de conflictos pacífica, la toma de decisiones justas, la empatía y la comprensión de diferentes perspectivas para construir una sociedad más justa.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando, practicando valores de justicia en todos los aspectos de su vida y contribuyendo.	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN : IEP. N° 70 263 ZEPITA.
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 2do "A" y "B"
 1.3 PROFESOR : Luis Alberto Calderon Huiche
 1.4 FECHA : 10-10-2022
 1.5 DURACIÓN : 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

PERSONAL SOCIAL

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

¡SALTOS DE ALEGRÍA! UN VIAJE AL MUNDO DEL JUEGO TRADICIONAL "LA RANA".

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura. Desarrollar la motricidad fina, la coordinación, la puntería y la precisión en los estudiantes. Fomentar la alegría, la diversión y el trabajo en equipo a través del juego. Promover el respeto mutuo, las reglas del juego y el juego limpio. Incentivar la concentración, la atención y la toma de decisiones. 	
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
ESTÁNDAR	Convive y participa democráticamente cuando se relaciona con los demás, respetando las diferencias y los derechos de cada uno, cumpliendo sus deberes y buscando que otros también los cumplan. Se relaciona con personas de culturas distintas, respetando sus costumbres. Construye y evalúa de manera colectiva las normas de convivencia en el aula y en la escuela con base en principios democráticos. Ejerce el rol de mediador en su grupo haciendo uso de la negociación y el diálogo para el manejo de conflictos. Propone, planifica y ejecuta acciones de manera cooperativa, dirigidas a promover el bien común, la defensa de sus derechos y el cumplimiento de sus deberes como miembro de una comunidad. Delibera sobre asuntos públicos formulando preguntas sobre sus causas y consecuencias, analizando argumentos contrarios a los propios y argumentando su postura basándose en fuentes y en otras opiniones.
CAPACIDAD	interactúa con todas las personas.
DESEMPEÑO	Comparte actividades con sus compañeros respetando sus diferencias y tratándolos con amabilidad y respeto. Cumple con sus deberes en el aula, para beneficio de todos y de acuerdo a su edad.



CRITERIO DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir las reglas, su trabajo en equipo, su respeto mutuo, su juego limpio, su motricidad fina, su coordinación, su puntería, su precisión, su concentración, su atención y su disfrute durante el juego.
EVIDENCIA	Es justo con los integrantes de grupo.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural.
ACCIONES OBSERVABLES	Promueve acciones en bien de su salón.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los animales y sus características. Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de "La rana" y si alguna vez lo han jugado. Explico que "La rana" es un juego tradicional que consiste en lanzar pequeñas bolsas hacia una tabla con diferentes hoyos que tienen asignadas puntuaciones. Muestro la tabla de "La rana" y explico cómo se juega. Resalto la importancia de seguir las reglas, respetar a los compañeros, cuidar la seguridad durante el juego y jugar de forma honesta. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Delimito el área de juego, asegurándome de que sea un lugar seguro y libre de obstáculos. Divido la clase en parejas o pequeños grupos de 3-4 estudiantes. Entrego una tabla de "La rana" y un set de bolsas pequeñas llenas de arena, arroz o frijoles a cada grupo. Explico las reglas básicas del juego: <ul style="list-style-type: none"> Cada estudiante tiene un turno para lanzar las bolsas hacia la tabla de "La rana". La bolsa debe caer dentro de uno de los hoyos para que se obtenga la puntuación asignada. El estudiante con la mayor puntuación al final de la ronda gana. Se pueden realizar varias rondas para aumentar la diversión y el desafío. Propongo variaciones del juego: 	<p>-Un espacio amplio y seguro para jugar (patio escolar, parque, etc.).</p> <p>-Una tabla de "La rana" (se puede comprar o hacer de forma casera).</p> <p>-Bolsitas pequeñas</p>



	<ul style="list-style-type: none">○ "La rana con diferentes distancias": Establecer diferentes distancias de lanzamiento para aumentar la dificultad del juego.○ "La rana por equipos": Dividir la clase en dos equipos y el equipo que acumule la mayor puntuación al final de la partida gana.○ "La rana con ojos vendados": Vendar los ojos de un estudiante y desafiarlo a lanzar las bolsas hacia la tabla de "La rana" solo con su sentido del tacto. <ul style="list-style-type: none">● Integro pausas de hidratación y descanso para prevenir lesiones y favorecer el bienestar físico.	llenas de arena, arroz o frijoles (o cualquier material similar que no sea tóxico).
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">● Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego de "La rana".● Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.● Reflexionamos sobre la importancia de la precisión, la concentración, el trabajo en equipo y el juego limpio en el juego.● Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando y desarrollando sus habilidades motrices y de colaboración.	

Recursos adicionales:

- https://m.youtube.com/watch?v=dVix2yX_YzI
- <https://listado.mercadolibre.com.ar/juego-de-mesa-rana>
- <https://www.y8.com/>



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN : IEP. N° 70 263 ZEPITA
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 2do "A" y "B"
 1.3 PROFESOR : Luis Alberto Calderon Huiche
 1.4 FECHA : 05-09-2022
 1.5 DURACIÓN : 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

EDUCACIÓN FÍSICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

EL TROMPO: UN JUEGO TRADICIONAL LLENO DE DIVERSIÓN Y APRENDIZAJE.

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura. • Desarrollar la motricidad fina y gruesa en los estudiantes. • Fomentar la coordinación, el equilibrio y la concentración. • Promover el trabajo en equipo y la sana competencia. • Divertirse y aprender jugando. 	
COMPETENCIA	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
ESTÁNDAR	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices con autonomía en situaciones que no le son favorables y asume con una actitud de liderazgo los desafíos propios de la práctica de actividades físicas, experimentando el placer y disfrute que ellas representan. Formula y aplica estrategias para solucionar problemas individuales y colectivos, incorporando elementos técnicos y tácticos pertinentes y adecuándose a los cambios que se dan en la práctica. Analiza los posibles aciertos y dificultades ocurridas durante la práctica para mejorar la estrategia de juego.
CAPACIDAD	Se expresa corporalmente.
DESEMPEÑO	Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno, con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación de los estudiantes, su entusiasmo, su progreso en el manejo del trompo y su trabajo en equipo.
EVIDENCIA	Se muestra solidario con sus compañeros.



IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque ambiental
ACCIONES OBSERVABLES	Ayuda a sus compañeros para que se comporten correctamente.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los juegos tradicionales. Pregunto a los estudiantes si conocen el juego del trompo y si alguna vez lo han jugado. Muestro un trompo y explico las partes que lo componen. Explico brevemente la historia y origen del trompo. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Divido la clase en pequeños grupos de 4 o 5 estudiantes. Entrego un trompo y una cuerda a cada grupo. Explico cómo se hace girar el trompo con la cuerda. Observo y acompaño a los estudiantes en la práctica de hacer girar el trompo. Propongo diferentes juegos y actividades con el trompo: <ul style="list-style-type: none"> "El trompo más duradero": Cada grupo hace girar su trompo al mismo tiempo y gana el grupo cuyo trompo gira durante más tiempo. "El trompo bailarín": Los estudiantes hacen girar sus trompos mientras caminan por el área de juego. "El trompo blanco": Se dibuja un círculo en el suelo y los estudiantes deben intentar hacer caer su trompo dentro del círculo. "El trompo competitivo": Se organiza un torneo de trompos en parejas o equipos. Estimulo el trabajo en equipo, la colaboración y la sana competencia durante las actividades. 	<p>-Trompos para cada estudiante (se pueden elaborar con madera, corcho u otros materiales).</p> <p>-Cuerdas para hacer girar los trompos.</p> <p>-Un área abierta y segura para jugar.</p> <p>-Tizas o marcadores para dibujar en el suelo.</p>
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego del trompo. Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión. Reflexionamos sobre la importancia de los juegos tradicionales y su valor cultural. 	



	<ul style="list-style-type: none">• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando y aprendiendo.	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Recursos adicionales:

- <https://www.youtube.com/watch?v=YNBZR82an5E>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Trompo>
- <https://www.amazon.com.mx/b?ie=UTF8&node=11337626011>



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 INSTITUCIÓN	: IEP. N° 70 263 ZEPITA
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 2do "A" y "B"
1.3 PROFESOR	: Luis Alberto Calderon Huiche
1.4 FECHA	: 13-09-2022
1.5 DURACIÓN	: 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

EDUCACIÓN FISICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

¡RODANDO CON ALEGRÍA! UN VIAJE AL MUNDO DEL JUEGO TRADICIONAL "EL ARO".

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura. Desarrollar la motricidad gruesa, la coordinación, la velocidad, el equilibrio y la resistencia en los estudiantes. Fomentar la alegría, la diversión y el trabajo en equipo a través del juego. Promover el respeto mutuo, las reglas del juego y el juego limpio. Incentivar la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas. 	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
ESTÁNDAR	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
CAPACIDAD	Se expresa corporalmente.
DESEMPEÑO	Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices, mediante movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir las reglas, su trabajo en equipo, su respeto mutuo, su juego limpio, su motricidad gruesa, su coordinación, su velocidad, su equilibrio, su resistencia y su disfrute durante el juego.



EVIDENCIA	Participa comprende ejecutando el juego.
------------------	------------------------------------------

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Orientación al bien común.
ACCIONES OBSERVABLES	Demuestra respeto por los bienes ajenos. Actúa con sentido común frente al cuidado del material escolar.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los juegos tradicionales y la importancia de mantenerse activos. • Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de "El Aro" y si alguna vez lo han jugado. • Explico que "El Aro" es un juego tradicional que se juega en todo el mundo y que consiste en hacer rodar un aro con un palo o con la mano. • Muestro algunos ejemplos de diferentes aros y explico cómo se pueden utilizar. • Resalto la importancia de seguir las reglas, respetar a los compañeros, cuidar la seguridad durante el juego y jugar de forma honesta. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Delimito el área de juego, asegurándome de que sea un lugar seguro y libre de obstáculos. • Divido la clase en parejas o pequeños grupos de 3-4 estudiantes. • Entrego un aro a cada grupo y explico las reglas básicas del juego: <ul style="list-style-type: none"> ○ Un estudiante sostiene el aro y lo hace rodar por el área de juego. ○ El otro estudiante debe perseguir el aro y tratar de atraparlo con un palo o con la mano. ○ Si el estudiante logra atrapar el aro, se intercambian los roles. ○ El juego continúa hasta que todos los estudiantes hayan tenido la oportunidad de participar. • Propongo variaciones del juego: 	<p>-Un espacio amplio y seguro para jugar (patio escolar, parque, etc.).</p> <p>-Aros de diferentes tamaños y materiales (plástico, madera, jebe, etc.).</p> <p>-Conos o marcadores</p>



	<ul style="list-style-type: none">○ "El Aro con obstáculos": Colocar conos o marcadores en el área de juego que los estudiantes deben sortear mientras hacen rodar el aro.○ "El Aro por equipos": Dividir la clase en dos equipos y el primer equipo que logre atrapar todos los aros del otro equipo gana.○ "El Aro con música": Poner música alegre y motivadora mientras se juega y el aro debe rodar al ritmo de la música.• Integro pausas de hidratación y descanso para prevenir lesiones y favorecer el bienestar físico.	para delimitar el área de juego (opcional). -Música alegre y motivadora (opcional).
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego de "El Aro".• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.• Reflexionamos sobre la importancia de la actividad física, la coordinación, el trabajo en equipo y la diversión en el juego.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando y desarrollando sus habilidades físicas y de colaboración.	

Recursos adicionales:

- https://www.youtube.com/watch?v=Z7OHv_7x1lo
- <https://www.educapeques.com/juegos-educativos>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Aro_%28juguete%29



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 INSTITUCIÓN	: IEP. N° 70 263 ZEPITA
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 2do "A" y "B"
1.3 PROFESOR	: Luis Alberto Calderon Huiche
1.4 FECHA	: 21-09-2022
1.5 DURACIÓN	: 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

EDUCACIÓN FÍSICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

DESPERTANDO LA MOTRICIDAD FINA Y LA COORDINACIÓN CON "KANCACHU": UN JUEGO TRADICIONAL PARA EL APRENDIZAJE LÚDICO.

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura andina. • Desarrollar la motricidad fina y la coordinación ojo-mano en los estudiantes. • Estimular la concentración, la atención y la memoria. • Promover la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas. • Divertirse y aprender jugando en equipo. 	
COMPETENCIA	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
ESTÁNDAR	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices con autonomía en situaciones que no le son favorables y asume con una actitud de liderazgo los desafíos propios de la práctica de actividades físicas, experimentando el placer y disfrute que ellas representan. Formula y aplica estrategias para solucionar problemas individuales y colectivos, incorporando elementos técnicos y tácticos pertinentes y adecuándose a los cambios que se dan en la práctica. Analiza los posibles aciertos y dificultades ocurridos durante la práctica para mejorar la estrategia de juego.
CAPACIDAD	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.
DESEMPEÑO	Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno, con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir las reglas, su trabajo en equipo y su progreso en la motricidad fina y la coordinación ojo-mano.
EVIDENCIA	Participa comprende ejecutando el juego. Interactúa roles por mutuo acuerdo. Es justo con los integrantes de grupo.



IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural.
ACCIONES OBSERVABLES	Es justo en la toma de decisiones. Actúa con justicia en todo momento.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los juegos tradicionales andinos. Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de "Kancachu" y si alguna vez lo han jugado. Muestro una piedra pequeña y explico que es el objeto principal del juego. Explico las reglas básicas del juego de forma clara y sencilla. Resalto la importancia de seguir las reglas y cuidar la seguridad de todos durante el juego. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Divido la clase en pequeños grupos de 3 o 4 estudiantes. Indico a cada grupo que se ubique alrededor del hoyo o recipiente. Entrego una piedra a cada estudiante. Explico el desarrollo del juego: <ol style="list-style-type: none"> Cada estudiante, por turno, lanza su piedra desde una distancia determinada hacia el hoyo o recipiente. El objetivo es que la piedra caiga dentro del hoyo o recipiente. Si la piedra cae dentro, el estudiante obtiene un punto. Si la piedra no cae dentro, el turno pasa al siguiente estudiante. El juego continúa hasta que todos los estudiantes hayan lanzado su piedra. Al final, el estudiante que haya obtenido más puntos gana el juego. Propongo variaciones del juego: <ul style="list-style-type: none"> "Kancachu con niveles": Dividir el área de juego en diferentes zonas con distancias variables al hoyo o recipiente, asignando más puntos a las zonas más difíciles. "Kancachu con obstáculos": Colocar pequeños obstáculos alrededor del hoyo o recipiente para aumentar la complejidad del juego. 	<p>-Piedras pequeñas y lisas (una por estudiante).</p> <p>-Un hoyo poco profundo en el suelo (o un recipiente pequeño).</p> <p>-Un espacio amplio y seguro para jugar.</p>



	<ul style="list-style-type: none">o "Kancachu en equipo": Los estudiantes trabajan en equipo para lanzar sus piedras al hoyo o recipiente, sumando los puntos de cada miembro del equipo.• Observo y acompaño a los estudiantes durante el juego, asegurando que se respeten las reglas y se mantenga un ambiente seguro.	
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego de "Kancachu".• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.• Reflexionamos sobre la importancia de la motricidad fina y la coordinación para el desarrollo Integral.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando y desarrollando sus habilidades.	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN : IEP. N° 70 263 ZEPITA
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 2do "A" y "B"
 1.3 PROFESOR : Luis Alberto Calderon Huiche
 1.4 FECHA : 26-09-2022
 1.5 DURACIÓN : 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

EDUCACIÓN FÍSICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

VIAJANDO AL MUNDO DE LAS RONDAS: ¡UN RECORRIDO POR LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA CANTAR, BAILAR Y APRENDER!

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura. • Desarrollar la motricidad fina y gruesa, la coordinación, el ritmo y la memoria en los estudiantes. • Fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y la comunicación. • Promover la alegría, la diversión y el aprendizaje a través del canto y la danza. • Incentivar la creatividad, la imaginación y la expresión corporal en los estudiantes. 	
COMPETENCIA	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
ESTÁNDAR	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices al tomar acuerdos sobre la manera de jugar y los posibles cambios o conflictos que se den y propone adaptaciones o modificaciones para favorecer la inclusión de compañeros en actividades lúdicas, aceptando al oponente como compañero de juego. Adapta la estrategia de juego anticipando las intenciones de sus compañeros y oponentes para cumplir con los objetivos planteados. Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades del contexto y los intereses del grupo en la práctica de actividades físicas.
CAPACIDAD	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.
DESEMPEÑO	Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno, con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir las instrucciones, su trabajo en equipo, su motricidad fina y gruesa, su coordinación, su ritmo, su memoria, su creatividad y su disfrute durante el juego.



EVIDENCIA	Es justo en la toma de decisiones Actúa con justicia en todo momento.
------------------	--------------------------------------------------------------------------

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural.
ACCIONES OBSERVABLES	Interactúa roles por mutuo acuerdo. Es justo con los integrantes de grupo.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los juegos tradicionales. Pregunto a los estudiantes si conocen los "Juegos de rondas" y si alguna vez han participado en ellos. Explico que los "Juegos de rondas" son juegos tradicionales que combinan canto, baile y movimiento en grupo. Resalto la importancia de seguir las instrucciones, respetar a los compañeros y cuidar la seguridad durante el juego. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Presento una ronda tradicional con letra y música. Explico los movimientos y gestos que se deben realizar durante la ronda. Invito a los estudiantes a participar en la ronda, cantando y moviéndose al ritmo de la música. Repito la ronda varias veces, aumentando gradualmente la velocidad y complejidad de los movimientos. Propongo diferentes rondas tradicionales con diversas temáticas (animales, estaciones del año, profesiones). Integro instrumentos musicales opcionales para acompañar las rondas y crear un ambiente más dinámico. Favorezco la participación de todos los estudiantes, adaptando las rondas y los movimientos a sus habilidades e intereses. Propongo variaciones creativas: <ul style="list-style-type: none"> "Rondas Inventadas": Los estudiantes crean sus propias rondas, inventando letras, melodías y movimientos. 	<p>-Un espacio amplio y seguro para jugar.</p> <p>-Música tradicional para rondas (canciones infantiles, rondas populares).</p> <p>- Instrumentos musicales opcionales (tamborines, flautas, maracas).</p>



	<ul style="list-style-type: none">○ "Rondas con accesorios": Se utilizan objetos como pañuelos, cintas o aros para agregar un elemento visual a las rondas.○ "Rondas dramatizadas": Los estudiantes representan la letra de las rondas a través de gestos y expresiones faciales.• Observo y acompaño a los estudiantes durante las actividades, asegurando que se respeten las instrucciones, se mantenga un ambiente seguro y se fomente la participación activa de todos.	
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con los "Juegos de rondas".• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.• Reflexionamos sobre la importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo social, cultural y personal.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando, cantando y bailando con alegría.	

Recursos adicionales:

- <https://m.youtube.com/watch?v=VnhIPyJfEuY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=xwcP51KXMnw>
- <https://www.educapeques.com/juegos-educativos>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 INSTITUCIÓN	: IEP. N° 70 263 ZEPITA
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 2do "A" y "B"
1.3 PROFESOR	: Luis Alberto Calderon Huiche
1.4 FECHA	: 10-10-2022
1.5 DURACIÓN	: 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

EDUCACIÓN FÍSICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

ESTIMULANDO LA MOTRICIDAD, LA COOPERACIÓN Y LA DIVERSIÓN CON "EL GATO Y EL RATÓN": UN JUEGO TRADICIONAL PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO.

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none">• Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura.• Desarrollar la motricidad gruesa, la coordinación y el equilibrio en los estudiantes.• Fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y la comunicación.• Promover la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento estratégico.• Divertirse y aprender jugando de forma dinámica.	
COMPETENCIA	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"
ESTÁNDAR	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando comprende cómo usar su cuerpo en las diferentes acciones que realiza utilizando su lado dominante y realiza movimientos coordinados que le ayudan a sentirse seguro en la práctica de actividades físicas. Se orienta espacialmente en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia. Se expresa corporalmente con sus pares utilizando el ritmo, gestos y movimientos como recursos para comunicar.
CAPACIDAD	Se expresa corporalmente.
DESEMPEÑO	Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas ^{1º} , mediante movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir las reglas, su trabajo en equipo, su motricidad gruesa y su capacidad para resolver problemas.
EVIDENCIA	Participa comprende ejecutando el juego.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque orientación al bien común.
---------------------	------------------------------------



ACCIONES OBSERVABLES	Demuestra respeto por los bienes ajenos. Actúa con sentido común frente al cuidado del material escolar.
-----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los juegos tradicionales. • Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de "El gato y el ratón" y si alguna vez lo han jugado. • Explico las reglas básicas del juego de forma clara y sencilla. • Resalto la importancia de seguir las reglas, respetar a los compañeros y cuidar la seguridad durante el juego. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Delimito un área de juego amplia y segura. • Elijo a dos voluntarios o estudiantes para ser el "gato" y el "ratón". • El "gato" se ubica en un extremo del área de juego, mientras que el "ratón" se ubica en el otro extremo. • Explico que el "gato" debe perseguir al "ratón" y atraparlo, mientras que el "ratón" debe intentar escapar y llegar a su "madriguera" (un punto seguro previamente definido). • Los demás estudiantes observan el juego y animan a los participantes. • Cuando el "gato" atrapa al "ratón", se intercambian los roles y un nuevo estudiante se convierte en el "ratón". • Propongo variaciones del juego: <ul style="list-style-type: none"> ○ "El gato y los ratones": Un solo "gato" persigue a varios "ratones" que deben escapar y llegar a sus "madrigueras". ○ "El gato y el ratón con obstáculos": Se colocan obstáculos en el área de juego para aumentar la dificultad y la diversión. ○ "El gato y el ratón con música": Se agrega música alegre que se detiene cuando el "gato" atrapa al "ratón", y el juego se reanuda cuando la música vuelve a sonar. • Observo y acompaño a los estudiantes durante el juego, asegurando que se respeten las reglas, se mantenga un ambiente seguro y se fomente la participación activa de todos. 	<p>-Un espacio amplio y seguro para jugar.</p> <p>-Dos voluntarios o dos estudiantes elegidos para ser el "gato" y el "ratón".</p> <p>-Opcional: música alegre para ambientar el juego.</p>
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego de "El gato y el ratón". 	



	<ul style="list-style-type: none">• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.• Reflexionamos sobre la importancia de la motricidad, la cooperación y el trabajo en equipo para alcanzar objetivos.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando y desarrollando sus habilidades.	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

RECURSOS ADICIONALES

- https://es.wikipedia.org/wiki/Gato_y_rat%C3%B3n
- <https://www.slideshare.net/slideshow/el-gato-y-el-raton/8639560>
- <https://m.youtube.com/watch?v=T7YLP12nLg8>



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN : IEP. N° 70 263 ZEPITA
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 2do "A" y "B"
 1.3 PROFESOR : Luis Alberto Calderon Huiche
 1.4 FECHA : 18-10-2022
 1.5 DURACIÓN : 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

EDACACIÓN FÍSICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

¡A MOVER LOS PIES CON ALEGRÍA! UN VIAJE AL MUNDO DEL JUEGO TRADICIONAL "ZAPATITO ROTO".

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura. Desarrollar la motricidad gruesa, la coordinación, la velocidad, la resistencia y el trabajo en equipo en los estudiantes. Fomentar la alegría, la diversión y el compañerismo a través del juego. Promover el respeto mutuo, las reglas del juego y el juego limpio. Incentivar la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas. 	
COMPETENCIA	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
ESTÁNDAR	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices al aceptar al otro como compañero de juego y busca el consenso sobre la manera de jugar para lograr el bienestar común y muestra una actitud de respeto evitando juegos violentos y humillantes; expresa su posición ante un conflicto con intención de resolverlo y escucha la posición de sus compañeros en los diferentes tipos de juegos. Resuelve situaciones motrices a través de estrategias colectivas y participa en la construcción de reglas de juego adaptadas a la situación y al entorno, para lograr un objetivo común en la práctica de actividades lúdicas.
CAPACIDAD	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.
DESEMPEÑO	Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno, con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir instrucciones, su motricidad gruesa, su coordinación, su velocidad, su resistencia, su trabajo en equipo, su



	respeto mutuo, su juego limpio, su creatividad, su imaginación y su disfrute durante el juego.
EVIDENCIA	Participa espontánea y oportunamente.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	De derechos.
ACCIONES OBSERVABLES	Se desplaza con libertad y responsabilidad.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre la importancia de la actividad física y el movimiento. • Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de "Zapatito roto" y si alguna vez lo han jugado. • Explico que "Zapatito roto" es un juego tradicional que consiste en que un grupo de estudiantes se sientan en círculo mientras un zapato o una sandalia se pasa de mano en mano al ritmo de la música. Cuando la música se detiene, el estudiante que tiene el zapato o la sandalia debe quitarse un zapato y colocarlo en el centro del círculo. • Muestro el zapato o la sandalia que se utilizará para el juego. • Resalto la importancia de seguir las reglas, respetar a los compañeros, cuidar la seguridad durante el juego y jugar de forma honesta. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Formo un círculo con todos los estudiantes sentados. • Coloco el zapato o la sandalia en el centro del círculo. • Pongo música alegre y motivadora. • Explico las reglas básicas del juego: <ul style="list-style-type: none"> ○ Los estudiantes se sientan en círculo y pasan el zapato o la sandalia de mano en mano al ritmo de la música. ○ Cuando la música se detiene, el estudiante que tiene el zapato o la sandalia debe quitarse un zapato y colocarlo en el centro del círculo. ○ El juego continúa hasta que solo quede un estudiante con un zapato. ○ Ese estudiante es el ganador. 	<p>-Un espacio amplio y seguro para jugar (patio escolar, parque, etc.).</p> <p>-Música alegre y motivadora.</p> <p>-Un zapato o una sandalia</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Propongo variaciones del juego:<ul style="list-style-type: none">○ "Zapatito roto con dos zapatos": Utilizar dos zapatos o sandalias para que el juego sea más dinámico.○ "Zapatito roto con diferentes objetos": Utilizar otros objetos pequeños y livianos en lugar del zapato o la sandalia, como una pelota pequeña, un peluche, etc.○ "Zapatito roto por equipos": Dividir la clase en dos equipos y el equipo que tenga más estudiantes con zapatos al final de la música gana la ronda.• Integro pausas de hidratación y descanso para prevenir lesiones y favorecer el bienestar físico.	por equipo (opcional).
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y felicitamos al ganador del juego.• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.• Reflexionamos sobre la importancia de la actividad física, la coordinación, la velocidad, la resistencia, el trabajo en equipo, la alegría, la diversión y el compañerismo en el juego.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen practicando actividades físicas y desarrollando sus habilidades motrices y de colaboración.	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN : IEP. N° 70 263 ZEPITA
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 2do "A" y "B"
 1.3 PROFESOR : Luis Alberto Calderon Huiche
 1.4 FECHA : 27-10-2022
 1.5 DURACIÓN : 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

EDUCACIÓN FÍSICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

¡VUELA ALTO TU IMAGINACIÓN! UN VIAJE AL MUNDO DE LOS "CONCURSOS DE AVIONES DE PAPEL".

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura. Desarrollar la creatividad, la imaginación, la motricidad fina y la precisión en los estudiantes. Fomentar el espíritu competitivo sano, la alegría y la diversión a través del juego. Promover el trabajo en equipo, la colaboración y el respeto mutuo. Incentivar la investigación, el diseño y la experimentación con diferentes modelos de aviones. 	
COMPETENCIA	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
ESTÁNDAR	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices con autonomía en situaciones que no le son favorables y asume con una actitud de liderazgo los desafíos propios de la práctica de actividades físicas, experimentando el placer y disfrute que ellas representan. Formula y aplica estrategias para solucionar problemas individuales y colectivos, incorporando elementos técnicos y tácticos pertinentes y adecuándose a los cambios que se dan en la práctica. Analiza los posibles aciertos y dificultades ocurridas durante la práctica para mejorar la estrategia de juego.
CAPACIDAD	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.
DESEMPEÑO	Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno, con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su creatividad, su imaginación, su capacidad para seguir instrucciones, su trabajo en equipo, su respeto mutuo, su precisión en el lanzamiento, la



	distancia recorrida por sus aviones y el tiempo que permanecen en el aire.
EVIDENCIA	Interactúa roles por mutuo acuerdo.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural.
ACCIONES OBSERVABLES	Actúa con justicia en todo momento.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los aviones y el vuelo. Pregunto a los estudiantes si conocen los "Concursos de aviones de papel" y si alguna vez han participado en uno. Explico que los "Concursos de aviones de papel" son una actividad tradicional donde se pone a prueba la habilidad y creatividad de los participantes para diseñar y lanzar aviones de papel que vuelen lo más lejos o duren más tiempo en el aire. Muestro algunos ejemplos de diferentes modelos de aviones de papel y explico sus características. Resalto la importancia de la creatividad, la imaginación, la precisión y el trabajo en equipo para tener éxito en este tipo de competencias. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Divido la clase en parejas o pequeños grupos de 3-4 estudiantes. Proporciono a cada grupo hojas de papel y les invito a crear sus propios diseños de aviones de papel. Si lo desean, los estudiantes pueden utilizar tijeras, marcadores o lápices de colores para decorar sus aviones. Ofrezco algunas ideas básicas de plegado de aviones de papel y dejo que la creatividad de los estudiantes fluya. Recorro los grupos observando su progreso, ofreciendo ayuda y sugerencias cuando sea necesario. Una vez que los aviones estén listos, invito a los estudiantes a pasar a un área segura para realizar los lanzamientos. 	<p>-Hojas de papel de diferentes colores y tamaños (opcional).</p> <p>-Tijeras (opcional para decoraciones).- Un espacio amplio y seguro para realizar los lanzamientos (patio escolar, parque, etc.).</p> <p>-Marcadores o lápices de</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Establezco categorías para la competencia, como "mayor distancia recorrida", "mayor tiempo en el aire", "diseño más creativo", etc.• Se realizan los lanzamientos de los aviones, siguiendo las reglas establecidas para cada categoría.• Anoto los resultados de cada lanzamiento y llevo un registro de los ganadores en cada categoría.	<p>colores para decorar los aviones (opcional).</p> <p>-Cinta adhesiva o pegamento (opcional para decoraciones).</p> <p>-Una mesa o superficie plana para el trabajo previo al lanzamiento (opcional).</p>
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y anunciamos a los ganadores de cada categoría.• Aplaudimos y felicitamos a todos los estudiantes por su participación y esfuerzo.• Reflexionamos sobre la importancia de la creatividad, la imaginación, el trabajo en equipo y el espíritu competitivo sano en los "Concursos de aviones de papel".• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen explorando su creatividad y jugando de forma divertida.	

Recursos adicionales:

- <https://www.youtube.com/watch?v=sgzTdtv1hD8>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Avi%C3%B3n_de_papel



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN : IEP. N° 70 263 ZEPITA
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 2do "A" y "B"
 1.3 PROFESOR : Luis Alberto Calderon Huiche
 1.4 FECHA : 10-11-2022
 1.5 DURACIÓN : 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

EDUCACIÓN FÍSICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

¡SALTANDO CON ALEGRÍA Y RITMO: ¡UN VIAJE AL MUNDO DEL JUEGO TRADICIONAL "SALTAR A LA CUERDA"!

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura. • Desarrollar la motricidad fina y gruesa, la coordinación y el ritmo en los estudiantes. • Fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y la sana competencia. • Promover la salud física, la resistencia cardiovascular y la quema de calorías. • Divertirse y aprender jugando de forma individual y en grupo. 	
COMPETENCIA	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.
ESTÁNDAR	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y predeportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.
CAPACIDAD	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.
DESEMPEÑO	Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno, con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir las reglas, su trabajo en equipo, su progreso en la motricidad y la coordinación, y su disfrute durante el juego.



EVIDENCIA	Participa comprende ejecutando el juego, Actúa con justicia en todo momento.
-----------	------------------------------------------------------------------------------

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural.
ACCIONES OBSERVABLES	Es justo con los integrantes de grupo.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los juegos tradicionales. • Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de "Saltar a la cuerda" y si alguna vez lo han jugado. • Muestro una cuerda para saltar y explico sus partes. • Explico las reglas básicas del juego de forma clara y sencilla. • Resalto la importancia de seguir las reglas, respetar a los compañeros y cuidar la seguridad durante el juego. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Divido la clase en parejas o pequeños grupos de 3-4 estudiantes. • Entrego una cuerda para saltar a cada pareja o grupo. • Indico a los estudiantes que busquen un espacio adecuado para saltar sin molestar a los demás. • Propongo diferentes actividades con la cuerda para saltar: <ul style="list-style-type: none"> ○ "Saltos básicos": Practicar saltos individuales con la cuerda, aumentando gradualmente la velocidad. ○ "Saltos en pareja": Dos estudiantes sostienen la cuerda y saltan juntos, coordinando sus movimientos. ○ "Saltos grupales": Varios estudiantes sostienen la cuerda en círculo y saltan juntos al ritmo de la música. ○ "Saltos con retos": Inventar diferentes retos o desafíos con la cuerda, como saltos con un solo pie, saltos cruzados o saltos con giros. • Observo y acompaño a los estudiantes durante las actividades, asegurando que se respeten las reglas, se mantenga un ambiente seguro y se fomente la participación activa de todos. 	<p>-Cuerdas para saltar (una por pareja o grupo pequeño).</p> <p>-Un espacio amplio y seguro para jugar.</p> <p>-Tizas o marcadores para dibujar en el suelo (opcional).</p> <p>-Música alegre y variada (opcional).</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Propongo juegos con la cuerda:<ul style="list-style-type: none">○ "Carrera de relevos": Cada equipo salta con la cuerda hasta un punto determinado y regresa para que el siguiente miembro del equipo pueda saltar.○ "El juego del limbo": Se sostiene la cuerda a baja altura y los estudiantes deben pasar por debajo sin tocarla. La altura de la cuerda se va bajando en cada ronda.○ "Adivina la canción": Un estudiante salta con la cuerda mientras el resto adivina la canción que suena.• Integro música alegre y variada para motivar a los estudiantes y crear un ambiente divertido.	
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego de "Saltar a la cuerda".• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.• Reflexionamos sobre los beneficios de "Saltar a la cuerda" para la salud física y la diversión.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando y desarrollando sus habilidades.	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN : IEP. N° 70 263 ZEPITA
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 2do "A" y "B"
 1.3 PROFESOR : Luis Alberto Calderon Huiche
 1.4 FECHA : 17-11-2022
 1.5 DURACIÓN : 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

EDUCACIÓN FÍSICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

SALTANDO CON RITMO Y ALEGRÍA: ¡UN VIAJE AL MUNDO DEL JUEGO TRADICIONAL "ELÁSTICO"!

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura. • Desarrollar la motricidad fina y gruesa, la coordinación, el ritmo y la resistencia física en los estudiantes. • Fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y la comunicación. • Promover la alegría, la diversión y el aprendizaje a través del juego activo. • Incentivar la creatividad, la imaginación y el desarrollo de habilidades motrices. 	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
ESTÁNDAR	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando relaciona cómo su imagen corporal y la aceptación de los otros influyen en el concepto de sí mismo. Realiza habilidades motrices específicas, regulando su tono, postura, equilibrio y tomando como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones con base en el ritmo y la música y utilizando diferentes materiales.
CAPACIDAD	Se expresa corporalmente.
DESEMPEÑO	Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música, a fin de expresarse corporalmente y mediante el uso de diversos elementos.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir las reglas, su trabajo en equipo, su progreso en la motricidad y la coordinación, y su disfrute durante el juego.
EVIDENCIA	Participa comprende ejecutando el juego. Se desplaza con libertad y responsabilidad.



IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	De derechos
ACCIONES OBSERVABLES	Es puntual y perseverante en sus tareas Cumple con las tareas oportunamente. Demuestra confianza en sí mismo.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los juegos tradicionales. • Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de "Elástico" y si alguna vez lo han jugado. • Muestro una goma elástica y explico cómo se utiliza en el juego. • Explico las reglas básicas del juego de forma clara y sencilla. • Resalto la importancia de seguir las reglas, respetar a los compañeros y cuidar la seguridad durante el juego. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Divido la clase en parejas o pequeños grupos de 3-4 estudiantes. • Entrego una goma elástica a cada pareja o grupo. • Indico a los estudiantes que busquen un espacio adecuado para jugar sin molestar a los demás. • Propongo diferentes actividades con el elástico para saltar:** <ul style="list-style-type: none"> ○ "Saltos básicos": Practicar saltos individuales con el elástico, aumentando gradualmente la altura. ○ "Saltos en pareja": Dos estudiantes sostienen el elástico y saltan juntos, coordinando sus movimientos. ○ "Saltos grupales": Varios estudiantes sostienen el elástico en círculo y saltan juntos al ritmo de la música. ○ "Saltos con retos": Inventar diferentes retos o desafíos con el elástico, como saltos con un solo pie, saltos cruzados o saltos con giros. • Observo y acompaño a los estudiantes durante las actividades, asegurando que se respeten las reglas, se mantenga un ambiente seguro y se fomente la participación activa de todos. • Integro música alegre y motivadora para crear un ambiente divertido y dinámico. 	<ul style="list-style-type: none"> -Una goma elástica resistente de tamaño adecuado para los estudiantes. -Un espacio amplio y seguro para jugar. -Tiza o marcador para marcar en el suelo (opcional). -Música alegre y motivadora (opcional).



	<ul style="list-style-type: none">• Propongo variaciones del juego:<ul style="list-style-type: none">○ "Elástico con diferentes alturas": Ajustar la altura del elástico para aumentar o disminuir la dificultad de los saltos.○ "Elástico con obstáculos": Colocar obstáculos en el área de juego que los estudiantes deben superar mientras saltan.○ "Elástico musical": Jugar con música de fondo y detenerla cuando el estudiante esté saltando. El estudiante que esté más cerca del suelo cuando la música se detenga gana la ronda.• Promuevo la creatividad de los estudiantes para que inventen sus propias formas de saltar con el elástico.	
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego de "Elástico".• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.• Reflexionamos sobre los beneficios del juego para la salud física, la coordinación y el trabajo en equipo.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando y desarrollando sus habilidades motrices.	

Recursos adicionales:

- <https://m.youtube.com/watch?v=uquqMML9VO8>
- <https://www.educapeques.com/juegos-educativos>
- <https://www.wordreference.com/esfr/saltar%20la%20cuerda>



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 INSTITUCIÓN	: IEP N° 70 263 CENTRO BASE ZEPITA
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 2do "A" y "B"
1.3 PROFESOR	: Luis Alberto Calderon Huiche
1.4 FECHA	: 12-09-2022
1.5 DURACIÓN	: 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

"MATEMATICA"

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

"APRENDIENDO A JUEGAR TEJOS"

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN									
COMPETENCIA	✓ Resuelve problemas de cantidad".								
ESTÁNDAR	✓ Resuelve problemas referidos a acciones de juntar, separar, agregar, quitar, igualar y comparar cantidades; y las traduce a expresiones de adición y sustracción, doble y mitad. Expresa su comprensión del valor de posición en números de dos cifras y los representa mediante equivalencias entre unidades y decenas. Así también, expresa mediante representaciones su comprensión del doble y mitad de una cantidad; usa lenguaje numérico. Emplea estrategias diversas y procedimientos de cálculo y comparación de cantidades; mide y compara el tiempo y la masa, usando unidades no convencionales. Explica por qué debe sumar o restar en una situación y su proceso de resolución.								
CAPACIDAD	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas.								
DESEMPEÑO	✓ Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el vigésimo lugar, de la comparación entre números y de las operaciones de adición y sustracción, el doble y la mitad, con números de hasta dos cifras.								
CRITERIO	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">CRITERIO DE EVALUACIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">AD</td> <td>Participa, comprende, explica, argumenta y ejecuta el juego.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">A</td> <td>Participa comprende y ejecuta el juego.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">B</td> <td>Comprende y participa en el juego con dificultad.</td> </tr> </tbody> </table>	CRITERIO DE EVALUACIÓN		AD	Participa, comprende, explica, argumenta y ejecuta el juego.	A	Participa comprende y ejecuta el juego.	B	Comprende y participa en el juego con dificultad.
CRITERIO DE EVALUACIÓN									
AD	Participa, comprende, explica, argumenta y ejecuta el juego.								
A	Participa comprende y ejecuta el juego.								
B	Comprende y participa en el juego con dificultad.								



	C	Participa juega con ayuda de un adulto
EVIDENCIA	✓	Participa comprende y ejecutando el juego.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	✓ Intercultural
ACCIONES OBSERVABLES	✓ Promover a los estudiantes a intercambiar experiencias y valorar desde la forma de vida que llevan.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Antes de la actividad los niños y las niñas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se dirigen a los servicios higiénicos. ✓ Se lavarán las manos. 1.- SALUDO 2.- AGENDA DEL DÍA - Se propone a los niños ubicarse en asamblea. - El docente hace recordar los acuerdos de convivencia que deben de respetar dentro y fuera del aula. - Los niños y niñas tomaran en cuenta las medidas de seguridad para prevenir accidentes durante la actividad que se realiza. <p>MOTIVACIÓN: El docente les invita a los estudiantes a salir al patio para poder ha jugar el "El Rey Manda" y se les da las indicaciones para el juego.</p> <p>RESCATE DE SABERES PREVIOS: A partir del juego que hicieron se les realiza interrogantes a los estudiantes. ¿Te gusto el juego? ¿Conoces otros juegos tradicionales? ¿Para qué nos sirve este tipo de juegos?</p> <p>PROPOSITO DEL DÍA: Aprendiendo a jugar tejos.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se les realiza algunas interrogantes. ¿En que nos favorece este tipo de juegos en nuestro organismo? ¿Por qué se les dirá juegos tradicionales? ¿Por qué debemos valorar los juegos tradicionales?</p>	



DESARROLLO	COMPRESION DEL PROBLEMA El docente invita a que pueda salir al patio para mostrarles el juego del "El Tejo" que fue graficado con pintura en la plataforma en varios lugares. Los estudiantes exploran el juego. El docente explica lo que quiere lograrse con el grafico del juego. BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS Al volver al aula se pregunta a los estudiantes ¿Qué queremos hacer?, ¿Cómo lo haremos?, ¿Qué necesitamos hacer?, ¿Cómo, se puede jugar? ¿Cómo podemos descubrir? Con la ayuda de los estudiantes buscamos algunas estrategias para jugar el juego y se anota en la pizarra. Enseguida salimos al patio. REPRESENTACION (de lo concreto a lo simbólico). Vivencia con el cuerpo: Luego se sale al patio con los estudiantes y se ponen alrededor de los gráficos, enseguida dos estudiantes inician a simular el juego con el movimiento de su cuerpo Vivencia con materiales: Con las indicaciones del docente se inicia a jugar y les hace entrega de una piedrita plana. 1. El Tejo. Por grupos inician a jugar con las siguientes reglas: <ul style="list-style-type: none">- No pisar la raya.- No dar pasitos- No tocar la raya con la piedra al lanzar.- No apoyar las manos.- Si lo hago bien, sigo. Representación concreta: El docente entrega a cada niño una hoja papel bond y plumones para que los niños representen gráficamente el juego que jugaron con sus compañeros. Socialización de su representación: En el aula los niños (as) dialogan recordando el juego de "los tejos". FORMALIZACION Y REFLEXION Se reflexiona junto con los niños de las dificultades que tuvieron al momento del juego en el patio. ¿Qué hicieron primero?, ¿Qué hicieron después?, ¿Qué hicieron al último? ¿Qué les pareció el juego que aprendieron?	Grafico del tejo.
CIERRE	El docente invita a los estudiantes a que pueda jugar en el hogar con sus familiares y amigos. Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido? Autoevaluación:	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 INSTITUCIÓN	: IEP. N° 70 263 CENTRO BASE ZEPITA
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 2do "A" y "B"
1.3 PROFESOR	: Luis Alberto Calderon Hulche
1.4 FECHA	: 19-09-2022
1.5 DURACIÓN	: 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

"MATEMATICA"

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

"APRENDIENDO A JUGAR EL ZORRO Y LA OVEJA"

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN					
COMPETENCIA	✓ Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.				
ESTÁNDAR	✓ Resuelve problemas en los que modela las características y datos de ubicación de los objetos del entorno a formas bidimensionales y tridimensionales, sus elementos, y desplazamientos. Describe estas formas mediante sus elementos: número de lados, esquinas, lados curvos y rectos; número de puntas caras, formas de sus caras, usando representaciones concretas y dibujos así también traza y describe desplazamientos y proporciones, en cuadriculados y puntos de referencia usando algunos términos del lenguaje geométrico. Emplea estrategias y procedimientos basados en la manipulación, para construir objetos y medir su longitud (ancho y largo) usando unidades no convencionales. Explica semejanzas y diferencias entre formas geométricas, así como su proceso de resolución.				
CAPACIDAD	✓ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.				
DESEMPEÑO	✓ Expresa con material concreto, bosquejos o gráficos los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia; hace uso de expresiones como "sube" "entra" "hacia adelante" "hacia arriba" "a la derecha" "por el borde" "en frente de", etc., apoyándose con códigos de flechas.				
CRITERIO	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">CRITERIO DE EVALUACIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">AD</td> <td>Participa, razona comprende, explica, argumenta y ejecuta el juego del zorro y la oveja.</td> </tr> </tbody> </table>	CRITERIO DE EVALUACIÓN		AD	Participa, razona comprende, explica, argumenta y ejecuta el juego del zorro y la oveja.
CRITERIO DE EVALUACIÓN					
AD	Participa, razona comprende, explica, argumenta y ejecuta el juego del zorro y la oveja.				



	A	Basiana comprende y ejecuta el juego del zorro y la oveja.	
	B	Comprende y participa con dificultad del juego el zorro y la oveja.	
	C	Participa del juego con ayuda de un adulto del zorro y la oveja.	
EVIDENCIA	✓	Participa comprende ejecutando el juego.	

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	✓	Intercultural
ACCIONES OBSERVABLES	✓	Promover a los estudiantes a intercambiar experiencias y valorar desde la forma de vida que llevan.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Antes de la actividad los niños y las niñas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se dirigen a los servicios higiénicos. ✓ Se lavarán las manos. 1.- SALUDO 2.- AGENDA DEL DÍA - Se propone a los niños ubicarse en asamblea. - Recordar a los niños y niñas los acuerdos de convivencia que deben de respetar dentro y fuera del aula. <p>MOTIVACIÓN: En el patio de la institución educativa se pone diferentes juegos para que los niños (as) exploren y escojan para ir a jugar por iniciativa propia; (trompos, yaquis con pelotita pequeña, sogas, pitas, canicas).</p> <p>RESCATE DE SABERES PREVIOS: A partir de los diferentes juegos se les realiza interrogantes.</p> <p>¿Cuál de los juegos más te gusto?</p> <p>¿Cuántos juegos pudiste jugar?</p> <p>¿Conocen algunos juegos tradicionales?</p> <p>PROPOSITO DEL DÍA: Aprendamos a jugar el zorro y la oveja.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se les hace algunas interrogantes.</p> <p>¿En que nos favorece este tipo de juegos en nuestro organismo?</p>	



	<p>¿Conoces otros juegos? ¿Por qué se les dirá juegos tradicionales? ¿Por qué debemos valorar los juegos tradicionales?</p>	
DESARROLLO	<p>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA El docente invita a que pueda salir al patio para mostrarles el tablero del juego del "zorro y la oveja" que fue graficado con pintura en la plataforma. Los estudiantes exploran el juego. El docente explica lo que quiere lograrse con el grafico del juego.</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS Se pregunta a los estudiantes ¿Qué queremos hacer? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitamos hacer? ¿Cómo, se puede jugar? ¿Cómo podemos descubrir? Con la ayuda de los estudiantes buscamos algunas estrategias para jugar el juego y lo anotamos en la pizarra. Enseguida salimos al patio.</p> <p>REPRESENTACION (de lo concreto a lo simbólico). Vivencia con el cuerpo: Se presenta a los niños(as) el grafico del tablero grande en el patio de "zorro y la oveja". Luego los estudiantes se ponen alrededor de gráfico, enseguida se ubican en los lugares indicados para poder jugar con el movimiento de su cuerpo.</p> <p>Vivencia con materiales: Enseguida se retorna al aula para ubicarse en la mesa dos niños (as) frente a frente. El docente entrega el material a cada mesa para jugar.</p> <ul style="list-style-type: none">- El tablero- 12 semilla de habas seca.- 1 chuño seco. <p>El docente orienta a los niños (as) para el juego.</p> <ol style="list-style-type: none">1.-se debe ubicar las habas secas en el tablero de extremo que harán la representación de la oveja.2.-En el otro extremo se ubica el chuño seco que hará la representación del Zorro.3.- las ovejas no podrán retroceder para atrás en el momento del juego.4.- El zorro hace movimientos para todo lado (derecha izquierda, atrás)5.- El Zorro puede comer cuando hay espacio atrás de la oveja.6.- El juego termina cuando el zorro se termina de comer a las ovejas.7.-Tambien puede terminar el juego cuando las ovejas atrapan en su casa y no puede moverse a ningún lado el zorro. Luego de haber concluido el juego. <p>Representación concreta: El docente entrega a cada niño una hoja papel bond y plumones para que los niños representan gráficamente el juego que jugaron con sus compañeros.</p>	<p>Tablero para el juego.</p>



	<p>Socialización de su representación: En el aula los niños (as) dialogan recordando el trabajo en el patio, luego en las aulas.</p> <p>FORMALIZACION Y REFLEXION Se reflexiona junto con los niños de las dificultades que tuvieron al momento del juego en el patio. ¿Qué hicieron primero? ¿Qué hicieron después? ¿Qué hicieron al último? ¿Qué les pareció el juego que aprendieron? ¿Volverán a jugar con sus compañeras (os) en el patio?</p> <p>TRANSFERENCIA ¿En qué situaciones utilizaran este juego que aprendieron?</p>	
CIERRE	<p>El docente invita a los estudiantes a que pueda jugar en el hogar con sus familiares, amigos.</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?</p>	



José Luis Montalvo Gutiérrez
PROFESOR ED. PRIMARIA
C.M. 1080019873

19-09-2022



Prof. Juan Carlos Ancco Laurente
Esp. EDUCACIÓN PRIMARIA
COORDINADOR



Prof. Luis A. Calderón Huiche



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN : IEP. N° 70 263 ZEPITA
 1.2 GRADO Y SECCIÓN : 2do "A" y "B"
 1.3 PROFESOR : Luis Alberto Calderon Huiche
 1.4 FECHA : 20-09-2022
 1.5 DURACIÓN : 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

MATEMÁTICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

UN VIAJE AL MUNDO DE LAS CANICAS: ¡JUGANDO CON TRADICIÓN, ESTRATEGIA Y DIVERSIÓN!

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura. • Desarrollar la motricidad fina, la coordinación, la puntería y la precisión en los estudiantes. • Fomentar el pensamiento estratégico, la toma de decisiones y la resolución de problemas. • Promover la alegría, la diversión y el aprendizaje a través del juego individual y en equipo. • Incentivar el respeto mutuo, la sana competencia y el trabajo en equipo. 	
COMPETENCIA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
ESTÁNDAR	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio: "cerca de", "lejos de", "al lado de", y de desplazamientos: "hacia adelante", "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.
CAPACIDAD	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.
DESEMPEÑO	Expresa con material concreto, bosquejos o gráficos los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia; hace uso de expresiones como "sube", "entra", "hacia adelante", "hacia arriba", "a la derecha", "por el borde", "en frente de", etc., apoyándose con códigos de flechas.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir las reglas, su pensamiento estratégico, su toma de decisiones, su motricidad fina, su coordinación, su puntería, su



	precisión, su respeto mutuo, su trabajo en equipo y su disfrute durante el juego.
EVIDENCIA	Participa comprende ejecutando el juego.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque igualdad de género.
ACCIONES OBSERVABLES	Trata a sus compañeros sin hacer distinciones discriminatorias.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los juegos tradicionales. • Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de las canicas y si alguna vez lo han jugado. • Explico que las canicas es un juego tradicional con diversas variantes que se juega en todo el mundo. • Muestro las canicas y explico cómo se pueden sostener y lanzar. • Explico las reglas básicas del juego de forma clara y sencilla, utilizando la variante que se adapte mejor al nivel de los estudiantes (por ejemplo, "el hoyo", "el gato", "la pista"). • Resalto la importancia de seguir las reglas, respetar a los compañeros y cuidar la seguridad durante el juego. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Divido la clase en parejas o pequeños grupos de 3-4 estudiantes. • Indico a los estudiantes que se coloquen en el área de juego y dibujen un círculo en el suelo (si se juega "el hoyo") o marquen una línea de partida (si se juega "la pista"). • Cada estudiante coloca su canica dentro del círculo o en la línea de partida. • Explico el turno de juego y cómo se lanzan las canicas para golpear las de los oponentes y sacarlas del círculo o hacerlas recorrer la pista. • Observo y acompaño a los estudiantes durante las actividades, asegurando que se respeten las reglas, se mantenga un ambiente seguro y se fomente la participación activa de todos. • Propongo variaciones del juego: 	<ul style="list-style-type: none"> -Un espacio amplio y seguro para jugar. -Canicas (al menos una por estudiante). -Círculos o líneas dibujadas en el suelo (opcional).



	<ul style="list-style-type: none">○ "Canicas con puntos": Asignar un valor en puntos a cada canica y el ganador es quien acumula la mayor cantidad de puntos al final de la partida.○ "Canicas por equipos": Los estudiantes juegan en equipos y el equipo que saca todas las canicas del oponente gana la partida.○ "Canicas con obstáculos": Colocar obstáculos en el área de juego que los estudiantes deben sortear al lanzar sus canicas.● Integro dinámicas de estiramiento y relajación para prevenir lesiones y favorecer el bienestar físico.	
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">● Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego de las canicas.● Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.● Reflexionamos sobre la importancia del pensamiento estratégico, la toma de decisiones y la sana competencia en el juego.● Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando y desarrollando sus habilidades motrices y estratégicas.	

Recursos adicionales:

- <https://es.wikipedia.org/wiki/Canica>
- <https://m.youtube.com/watch?v=hJfVbrCVrlo>
- <https://m.youtube.com/watch?v=DTgT31HYRYO>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 INSTITUCIÓN	: IEP. N° 70 263 ZEPITA
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 2do "A" y "B"
1.3 PROFESOR	: Luis Alberto Calderon Huiche
1.4 FECHA	: 10-10-2022
1.5 DURACIÓN	: 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

MATEMÁTICA

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

UN CLÁSICO CON MILES DE POSIBILIDADES: ¡DESCUBRIENDO LAS ESTRATEGIAS Y EL AZAR EN EL JUEGO "PIEDRA, PAPEL O TIJERA"!

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none">• Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura.• Desarrollar el pensamiento estratégico, la toma de decisiones y la resolución de problemas en los estudiantes.• Fomentar la concentración, la atención y la memoria.• Promover la alegría, la diversión y el aprendizaje a través de un juego simple y entretenido.• Incentivar la sana competencia, el respeto mutuo y el trabajo en equipo.	
COMPETENCIA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
ESTÁNDAR	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio: "cerca de", "lejos de", "al lado de", y de desplazamientos: "hacia adelante", "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.
CAPACIDAD	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.
DESEMPEÑO	Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto y bosquejos o gráficos, posiciones y desplazamientos, teniendo en cuenta puntos de referencia en las cuadrículas.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir las reglas, su pensamiento estratégico, su toma de decisiones, su concentración, su atención, su memoria, su disfrute durante el juego y su respeto hacia los compañeros.



EVIDENCIA	Toma decisiones oportunamente.
-----------	--------------------------------

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad
ACCIONES OBSERVABLES	Participa en forma autónoma ejerciendo su ciudadanía en la toma de decisiones. Demuestra seguridad y confianza en lo que dice y hace.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los juegos tradicionales. Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de "Piedra, papel o tijera" y si alguna vez lo han jugado. Explico que "Piedra, papel o tijera" es un juego simple y antiguo que se juega en todo el mundo. Muestro las diferentes opciones del juego (piedra, papel y tijera) utilizando mis manos o imágenes. Explico las reglas básicas del juego de forma clara y sencilla. Resalto la importancia de seguir las reglas, respetar a los compañeros y cuidar la seguridad durante el juego. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Divido la clase en parejas o pequeños grupos de 3-4 estudiantes. Indico a los estudiantes que se coloquen frente a frente con su compañero(s). Al dar la señal, cada estudiante debe pensar en secreto en una de las opciones del juego (piedra, papel o tijera). Al contar hasta tres, todos los estudiantes revelan su elección al mismo tiempo, extendiendo su mano en la forma correspondiente. Determino el ganador de cada ronda según las reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> Piedra vence a tijera. Papel vence a piedra. Tijera vence a papel. En caso de empate, la ronda se repite. Llevo la puntuación de las rondas ganadas por cada estudiante o equipo (opcional). Propongo variaciones del juego: <ul style="list-style-type: none"> "Piedra, papel o tijera con eliminatoria": Los estudiantes que pierden una ronda quedan eliminados del juego hasta que solo quede un ganador. 	<p>-Un espacio amplio y seguro para jugar.</p> <p>-(Opcional) Fichas o marcadores para llevar la puntuación.</p>



	<ul style="list-style-type: none">○ "Piedra, papel o tijera con torneos": Organizar un pequeño torneo con rondas eliminatorias para determinar un campeón general.○ "Piedra, papel o tijera con desafíos": Agregar desafíos o retos a las rondas, como realizar un movimiento específico o decir una frase antes de revelar la elección.• Observo y acompaño a los estudiantes durante las actividades, asegurando que se respeten las reglas, se mantenga un ambiente seguro y se fomente la participación activa de todos.• Integro dinámicas de estiramiento y relajación para prevenir lesiones y favorecer el bienestar físico.	
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego de "Piedra, papel o tijera".• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.• Reflexionamos sobre la importancia del pensamiento estratégico, la toma de decisiones y la sana competencia en el juego.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen jugando y desarrollando sus habilidades estratégicas.	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 INSTITUCIÓN	: IEP. N° 70 263 ZEPITA
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 2do "A" y "B"
1.3 PROFESOR	: Luis Alberto Calderon Huiche
1.4 FECHA	: 15-09-2022
1.5 DURACIÓN	: 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

COMUNICACIÓN

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

¡COMUNICACIÓN ENREDADA! UN VIAJE AL MUNDO DEL JUEGO TRADICIONAL "EL TELÉFONO ESCACHARRADO".

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none">• Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura.• Desarrollar la atención auditiva, la memoria, la expresión oral y la comprensión en los estudiantes.• Fomentar la alegría, la diversión y el trabajo en equipo a través del juego.• Promover la comunicación efectiva, la escucha activa y el respeto mutuo.• Incentivar la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas.	
COMPETENCIA	Se comunica oralmente en su lengua materna.
ESTÁNDAR	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; infiere el tema, propósito, hechos y conclusiones a partir de información explícita, e interpreta la intención del interlocutor en discursos que contienen ironías. Se expresa adecuándose a situaciones comunicativas formales e informales. Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema y las relaciona mediante el uso de conectores y algunos referentes, así como de un vocabulario variado y pertinente. Usa recursos no verbales y paraverbales para enfatizar lo que dice. Reflexiona y evalúa los textos escuchados a partir de sus conocimientos y el contexto sociocultural. En un intercambio, hace preguntas y contribuciones relevantes que responden a las ideas y puntos de vista de otros, enriqueciendo el tema tratado.
CAPACIDAD	Obtiene información del texto oral.
DESEMPEÑO	Participa en diversos intercambios orales formulando preguntas sobre lo que le interesa saber, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir instrucciones, su atención auditiva, su memoria, su expresión oral clara, su escucha activa, su respeto mutuo, su creatividad, su imaginación y su disfrute durante el juego.
EVIDENCIA	Participa comprende ejecutando el juego.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	De derechos.
ACCIONES OBSERVABLES	Expresa sus ideas libremente. Actúa responsablemente dentro de la sociedad

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre la importancia de la comunicación. • Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de "El teléfono escacharrado" y si alguna vez lo han jugado. • Explico que "El teléfono escacharrado" es un juego tradicional donde se pone a prueba la capacidad de comunicación y escucha de los participantes, ya que un mensaje inicial se transmite de persona en persona en forma de susurro, y al final se comprueba si el mensaje final coincide con el original. • Resalto la importancia de la atención auditiva, la memoria, la expresión oral clara y la escucha activa para tener éxito en este juego. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Formo una fila con todos los estudiantes, uno detrás del otro. • Muestro a todos el objeto pequeño que se va a pasar. • Explico las reglas básicas del juego: <ul style="list-style-type: none"> ○ El primer estudiante de la fila observa el objeto con atención y lo nombra en voz baja al estudiante que está detrás de él. ○ Cada estudiante debe susurrar lo que ha escuchado al siguiente estudiante de la fila, sin cambiar ni agregar nada al mensaje. ○ El último estudiante de la fila debe decir en voz alta lo que ha escuchado. ○ Comparamos el mensaje final con el mensaje original del objeto. 	<p>-Un espacio amplio y tranquilo para jugar (aula, parque, etc.).</p> <p>-Un objeto pequeño y poco común para pasar (una moneda, un botón, una</p>



	<ul style="list-style-type: none">○ Se repite el juego varias veces, cambiando el orden de los estudiantes en la fila y utilizando diferentes objetos pequeños.• Propongo variaciones del juego:**<ul style="list-style-type: none">○ "El teléfono escacharrado con dibujos": En lugar de un objeto, el primer estudiante dibuja algo en un papel y lo pasa a los demás para que lo describan en voz baja hasta llegar al último estudiante, quien debe dibujar lo que ha escuchado.○ "El teléfono escacharrado con gestos": En lugar de susurrar, los estudiantes se comunican mediante gestos y mímicas, tratando de transmitir el mensaje original al último estudiante, quien debe explicar con palabras lo que ha entendido.○ "El teléfono escacharrado en grupos": Dividir la clase en pequeños grupos y realizar el juego de forma simultánea, comparando luego los mensajes finales de cada grupo.• Integro pausas de hidratación y descanso para mantener la concentración y evitar la fatiga.	figura pequeña, etc.).
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego de "El teléfono escacharrado".• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.• Reflexionamos sobre la importancia de la comunicación efectiva, la escucha activa, la atención auditiva, la memoria y el trabajo en equipo en el juego.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen practicando la comunicación y desarrollando sus habilidades de expresión oral y comprensión.	

Recursos adicionales:

- https://www.youtube.com/watch?v=a0J5UOGbN_8
- <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-y-canciones-de-palmas-para-ninos/>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 INSTITUCIÓN	: IEP, N° 70 263 ZEPITA
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 2do "A" y "B"
1.3 PROFESOR	: Luis Alberto Calderon Huiche
1.4 FECHA	: 22-09-2022
1.5 DURACIÓN	: 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

COMUNICACIÓN

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

DESCUBRIENDO EL MUNDO CON LAS MANOS: ¡UN VIAJE AL MUNDO DEL JUEGO TRADICIONAL "LA GALLINITA CIEGA"!

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none">• Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura.• Desarrollar el sentido del tacto, la orientación espacial y la memoria en los estudiantes.• Fomentar la confianza en sí mismos, la comunicación y la colaboración.• Promover la alegría, la diversión y el aprendizaje sensorial.• Incentivar la creatividad y la imaginación en los estudiantes.	
COMPETENCIA	Se comunica oralmente en su lengua materna
ESTÁNDAR	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.
CAPACIDAD	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
DESEMPEÑO	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de adición, secuencia y causal, a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir las reglas, su trabajo en equipo, su sentido del tacto, su orientación espacial, su memoria y su disfrute durante el juego.
EVIDENCIA	Participa comprende ejecutando el juego.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural.
ACCIONES OBSERVABLES	Asume sus errores para mejorar su trabajo. Reflexiona sobre sus aprendizajes para lograr el éxito. Interactúa roles por mutuo acuerdo. Es justo con los integrantes de grupo.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los juegos tradicionales. Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de "La gallinita ciega" y si alguna vez lo han jugado. Explico las reglas básicas del juego de forma clara y sencilla. Resalto la importancia de seguir las reglas, respetar a los compañeros y cuidar la seguridad durante el juego. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Elijo un voluntario para ser la "gallinita ciega". Le vendo los ojos a la "gallinita ciega" y la hago girar sobre sí misma varias veces. Los demás estudiantes se dispersan por el área de juego, con o sin los objetos opcionales. La "gallinita ciega" comienza a caminar con las manos extendidas, tratando de tocar a uno de sus compañeros. Cuando toca a un compañero, debe adivinar quién es mediante el tacto o la voz. Si adivina correctamente, el compañero tocado se convierte en la "gallinita ciega" y el juego continúa. Si no adivina, el compañero tocado vuelve a su lugar y la "gallinita ciega" sigue buscando. Rotamos los roles para que todos los estudiantes tengan la oportunidad de ser la "gallinita ciega". Propongo variaciones del juego: <ul style="list-style-type: none"> "La gallinita ciega con pistas": Los compañeros pueden dar pequeñas pistas a la 	<p>-Un pañuelo o venda para los ojos.</p> <p>-Un espacio amplio y seguro para jugar.</p> <p>-Objetos opcionales para colocar en el área de juego (almohadas, conos, aros, etc.).</p>



	<p>"gallinita ciega" para ayudarla a encontrarlos.</p> <ul style="list-style-type: none">○ "La gallinita ciega con sonidos": Los compañeros emiten sonidos cuando son tocados para ayudar a la "gallinita ciega" a identificarlos.○ "La gallinita ciega en equipo": Los compañeros se dividen en pequeños equipos y la "gallinita ciega" debe encontrar a todos los miembros de un equipo para ganar. <ul style="list-style-type: none">• Observo y acompaño a los estudiantes durante el juego, asegurando que se respeten las reglas, se mantenga un ambiente seguro y se fomente la participación activa de todos.	
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego de "La gallinita ciega".• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.• Reflexionamos sobre la importancia del sentido del tacto, la orientación espacial y la colaboración para el desarrollo integral.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen explorando el mundo con sus sentidos y jugando con alegría.	

Recursos adicionales:

- <https://www.youtube.com/watch?v=wghBFIE-Et0>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Gallina_ciega
- <https://twitter.com/educapeques/status/1621123523329630209>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 INSTITUCIÓN	: IEP, N° 70 263 ZEPITA
1.2 GRADO Y SECCIÓN	: 2do "A" y "B"
1.3 PROFESOR	: Luis Alberto Calderon Huiche
1.4 FECHA	: 22-09-2022
1.5 DURACIÓN	: 45 – 60 min.

II.- ÁREA:

COMUNICACIÓN

III.- EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

DESCUBRIENDO EL MUNDO CON LAS MANOS: ¡UN VIAJE AL MUNDO DEL JUEGO TRADICIONAL "LA GALLINITA CIEGA"!

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN	
<ul style="list-style-type: none">• Rescatar y valorar los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura.• Desarrollar el sentido del tacto, la orientación espacial y la memoria en los estudiantes.• Fomentar la confianza en sí mismos, la comunicación y la colaboración.• Promover la alegría, la diversión y el aprendizaje sensorial.• Incentivar la creatividad y la imaginación en los estudiantes.	
COMPETENCIA	Se comunica oralmente en su lengua materna
ESTÁNDAR	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.
CAPACIDAD	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
DESEMPEÑO	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de adición, secuencia y causal, a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realiza de forma continua durante toda la sesión, observando la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo, su capacidad para seguir las reglas, su trabajo en equipo, su sentido del tacto, su orientación espacial, su memoria y su disfrute durante el juego.
EVIDENCIA	Participa comprende ejecutando el juego.

IV.- ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural.
ACCIONES OBSERVABLES	Asume sus errores para mejorar su trabajo. Reflexiona sobre sus aprendizajes para lograr el éxito. Interactúa roles por mutuo acuerdo. Es justo con los integrantes de grupo.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Inicio con un saludo entusiasta y una breve conversación sobre los juegos tradicionales. Pregunto a los estudiantes si conocen el juego de "La gallinita ciega" y si alguna vez lo han jugado. Explico las reglas básicas del juego de forma clara y sencilla. Resalto la importancia de seguir las reglas, respetar a los compañeros y cuidar la seguridad durante el juego. 	
DESARROLLO 30 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none"> Elijo un voluntario para ser la "gallinita ciega". Le vendo los ojos a la "gallinita ciega" y la hago girar sobre sí misma varias veces. Los demás estudiantes se dispersan por el área de juego, con o sin los objetos opcionales. La "gallinita ciega" comienza a caminar con las manos extendidas, tratando de tocar a uno de sus compañeros. Cuando toca a un compañero, debe adivinar quién es mediante el tacto o la voz. Si adivina correctamente, el compañero tocado se convierte en la "gallinita ciega" y el juego continúa. Si no adivina, el compañero tocado vuelve a su lugar y la "gallinita ciega" sigue buscando. Rotamos los roles para que todos los estudiantes tengan la oportunidad de ser la "gallinita ciega". Propongo variaciones del juego: <ul style="list-style-type: none"> "La gallinita ciega con pistas": Los compañeros pueden dar pequeñas pistas a la 	<ul style="list-style-type: none"> -Un pañuelo o venda para los ojos. -Un espacio amplio y seguro para jugar. -Objetos opcionales para colocar en el área de juego (almohadas, conos, aros, etc.).



	<p>"gallinita ciega" para ayudarla a encontrarlos.</p> <ul style="list-style-type: none">○ "La gallinita ciega con sonidos": Los compañeros emiten sonidos cuando son tocados para ayudar a la "gallinita ciega" a identificarlos.○ "La gallinita ciega en equipo": Los compañeros se dividen en pequeños equipos y la "gallinita ciega" debe encontrar a todos los miembros de un equipo para ganar. <ul style="list-style-type: none">• Observo y acompaño a los estudiantes durante el juego, asegurando que se respeten las reglas, se mantenga un ambiente seguro y se fomente la participación activa de todos.	
CIERRE 10 MINUTOS	<ul style="list-style-type: none">• Reunimos a toda la clase y compartimos nuestras experiencias con el juego de "La gallinita ciega".• Pregunto a los estudiantes qué aprendieron durante la sesión.• Reflexionamos sobre la importancia del sentido del tacto, la orientación espacial y la colaboración para el desarrollo integral.• Despedimos a los estudiantes con un mensaje positivo y motivador para que continúen explorando el mundo con sus sentidos y jugando con alegría.	

Recursos adicionales:

- <https://www.youtube.com/watch?v=wghBFIE-Et0>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Gallina_ciega
- <https://twitter.com/educapeques/status/1621123523329630209>



Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo”

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 70 263 CENTRO
BASE DE ZEPITA, JURISDICCIÓN UGEL CHUCUITO JULI.

H A C E C O N S T A R :

Que, Don LUIS ALBERTO CALDERON HUICHE identificado con DNI 01224109, previa autorización de parte de la dirección de esta IE, ha ejecutado su proyecto de investigación denominado: “LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE LA IEP N° 70 263 ZEPITA-2022”, de la UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO, durante los meses de setiembre a diciembre del año 2022 en nuestra IE, habiéndose aplicado todo los instrumentos considerados en su proyecto mencionado.

Se otorga la presente a solicitud verbal de parte del interesado y para los fines que viere por conveniente.

Zepita, 22 de enero 2023





ANEXO 5: Declaración jurada de Autenticidad de Tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



VRI
Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo LUIS ALBERTO CALDERON HUICUE,
identificado con DNI 01224107 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACION PRIMARIA BILINGUE INTERCULTURAL

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO PARA EL
DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS
NIÑOS DE LA I.E.P. N° 70263 ZEPITA"

Es un tema original.


Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 02 de JULIO del 20 24


FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 6: Autorización para el Repositorio Institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo LUIS ALBERTO CALDERON HUICHE,
identificado con DNI 01224109 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN PRIMARIA BILINGÜE INTERCULTURAL.

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

" LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO PARA EL
DESARROLLO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS
NIÑOS DE LA I.E.P. N° 70263 ZEPITA "

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.


En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 02 de JULIO del 20 24


FIRMA (obligatoria)



Huella